

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Robert Heinich dalam Daryanto (2013, hlm. 4) “Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima, media merupakan salah satu komponen komunikasi yang berguna sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”.

Menurut Musfiqon HM (2012, hlm. 26) “Memahami media pembelajaran paling tidak ditinjau dari dua aspek, yaitu pengertian bahasa dan pengertian terminologi. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”.

Robert Heinich dalam Musfiqon HM (2012, hlm. 26) dalam bukunya yang berjudul “*Instructional Media and Technologies for Learning*” mengutarakan “Media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas komunikasi yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan”.

Multimedia menurut Daryanto (2013, hlm. 51) “Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), seperti *TV* dan *film*. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain”.

Comment [A1]: Tambahkan sub bab mengenai efektifitas pembelajaran. Sertakan indikator efektifitas pembelajaran menurut teori.

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2011, hlm. 31) “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Mulyasa dalam Zanin Ni'man (2015, hlm. 3) menjelaskan bahwa “Secanggih apapun perkembangan dunia informatika tidak mampu menggantikan guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermutu, guru dituntut untuk benar-benar profesional dan memiliki kompetensi dan penguasaan dalam menerapkan berbagai pendekatan, metode, dan strategi pendidikan”.

Jadi berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara untuk mengirimkan pesan sehingga dalam pembelajaran dapat merangsang pikiran peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34).

- 1) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, *slide*, *film*, *video*, atau media yang lain, sehingga siswa dapat memperoleh gambaran nyata tentang benda atau peristiwa sejarah”.
- 2) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Mengamati benda peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jarak jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya”.
- 3) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, juga karena objeknya terlalu besar seperti kompleksnya pembangkit listrik. Jadi dengan *slide* dan *film* siswa bisa memperoleh gambaran tersebut”.
- 4) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, dengan menggunakan rekaman suara denyut jantung”.

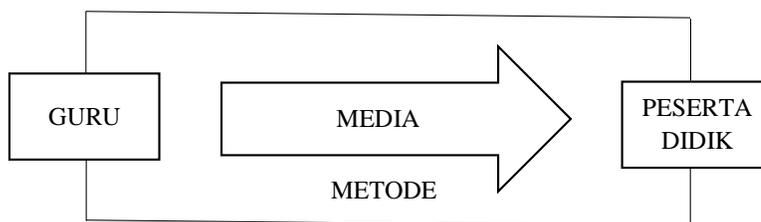
- 5) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Jadi dengan bantuan gambar, potret, *slide*, *film* atau *video* siswa dapat mengamatinya dengan jelas. Misalnya macam-macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya”.
- 6) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Misalnya mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran dan sebagainya”.
- 7) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model atau benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya”.
- 8) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Mudah untuk membandingkan sesuatu. Misalnya dengan menggunakan mediagambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat, ukuran, warna, dan sebagainya”.
- 9) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Dapat melihat dengan waktu yang relatif singkat tentang proses suatu kejadian. Misalnya proses perkembangan katak dari telur sampai mejadi katak dapat diamati dengan waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan media dapat diamati hanya dalam beberapa detik”.
- 10) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Dapat dilihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Misalnya teknik loncat indah, dengan bantuan *video* atau *film* bisa diperlambat”.
- 11) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Dengan bantuan media *video* atau *film* bisa mengamati gerakan mesin yang rumit dan sukar secara langsung”.
- 12) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek dengan serempak. Misalnya dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan siswa atau mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disampaikan guru atau profesor dalam waktu yang sama”.
- 13) Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprogram, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, kecepatan masing-masing”.

Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011, hlm. 15) “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan

proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi”.

Menurut Daryanto (2013, hlm. 8) “Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran”.

Syahidin dan Mirna Milastri (2010, hlm. 32-34) “Maka media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar memiliki fungsi dan peranan yang penting dalam membantu proses belajar mengajar. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas dan memperbanyak informasi bagi siswa”. Menurut Keban (2015) “Media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk belajar. Siswa menjadi lebih termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang tepat, sehingga siswa akan lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Media pembelajaran diharapkan mampu untuk mencegah kebosanan pada siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar”. Fungsi media sebagai dibawah ini:



Gambar 2.1
Fungsi media dalam proses pembelajaran

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad (2011, hlm. 21) “Meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran,

penerimanya serta pengintegrasianya kedalam program-program pengajaran berjalan amat lambat”. Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad (2011, hlm. 21) mengemukakan sebagai berikut.

- 1) Sama pembelajaran baku lebih menjadi. Penyampaian atau melihat melalui pembelajaran sama pelajar yang atau mendengar penyajian media pembelajaran menerima pesan yang sama.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan untuk membawa perhatian dan membikin peserta didik agar terjaga dan tetap memperhatikan.
- 3) Dengan diterapkannya prinsip-prinsip psikologi maka pembelajaran menjadi lebih interaktif sekali.
- 4) Pembelajaran dapat memperpendek waktu yang menyebabkan pengantaran media menjadi lebih singkat dan penerapan terhadap peserta didik jadi lebih cepat.
- 5) Media pembelajaran dapat meningkatkan kualifikasi kriteria efektif dalam pendidikan apabila menerapkan aspek-aspek penting.
- 6) *E-Learning Google Classroom* adalah pembelajaran yang klasikal dan berbasis *online*.
- 7) Proses belajar dapat meningkatkan sifat positif peserta didik.
- 8) Guru memiliki peran untuk menjadikan peserta didik kearah yang positif, dan lebih mementingkan aspek untuk mendorong peserta didik kearah yang lebih baik.

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berikut ini ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2011, hlm. 12).

- 1) Ciri Fiksatif (*fixative property*) Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu objek yang telah diambil gambar atau direkam dengan menggunakan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi kapan saja diperlukan. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dalam suatu masa dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.
- 2) Ciri Manipulatif (*manipulative property*) Transformasi suatu kejadian atau objek mungkin karena media mempunyai ciri *manipulative*. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording* (proses percepatan proses). Media (rekaman video atau audio) dapat merubah sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting utama dari ceramah, pidato, atau

urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan.

- 3) Ciri Distributif (*distributive property*) Ciri *distributive* dari media membantu salah satu objek atau hal dialihkan melalui ruang, dengan secara berbarengan hal itu disajikan untuk kuota besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan penggolongan jenis-jenis media berdasarkan perkembangan teknologi menurut

- 1) Azhar Arsyad (2011, hlm. 23-29) “Media Hasil Teknologi Cetak
Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar”.
- 2) Media Hasil Teknologi Audio-Visual
Azhar Arsyad (2011, hlm. 23-29) “Teknologi Audio-Visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk penyajian pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui Audio-Visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama belajar seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar”.
Suryaman (2012, hlm. 136) “Audio-visual di samping menghasilkan suara dan gambar, karakteristik media ini ditunjang dengan gambaran kehidupan yang lebih nyata dan atraktif”. Azhar Arsyad (2011, hlm. 30) menyatakan bahwa “Media audio-visual diproduksi dan digunakan untuk materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa”.
- 3) Media Hasil Teknologi yang Berbasis Komputer
Azhar Arsyad (2011, hlm. 23-29) “Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis micro-prosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan oleh teknologi berbasis computer dengan yang dihasilkan oleh dua teknologi lainnya adalah karena informasi/ materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada

dasarnya teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai computer assisted instruction”.

4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dengan Komputer

Azhar Arsyad (2011, hlm. 23-29) “Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random acces memory yang besar, harddisk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral”.

2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Menurut Azhar Arsyad (2011, hlm. 96) “Yaitu pembelajaran yang dibantu oleh komputer atau *Computer Assisted Intruction (CIA)* dan pembelajaran yang ditata atau dikelola oleh komputer atau *Computer Managed Instuction (CMI)*”.

CIA membantu peserta didik agar bisa btelajar doan boerintepaksi llangsiung terhadap komputyer yangu menyimpanjn materui jopembelajaraihn. Peseta didik tidak dapat langsung brehubungan dengan komputer, pada konteks ini komputer membantu guru dalam proses tatap muka.

Komputer telah menyediakan berbagai teknologi maju yakni dapat menampilkan video sechara berbarengan akan bisa menunjang proses belajar mengajar. Yang dapat menciptakan media ialah aplikasi yang bisa membantu proses belajar mengajar adalah *E-Learning Google Classroom*. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam segala hal, maka digunakanlah media pembelajaran berbasis komputer atau *online*.

3. E-Learning

a. Pengertian E-Learning

Faridatun Nadziroh (2017, hlm. 2) mengatakan “Saat ini metode pembelajaran dituntut untuk adanya inovasi dalam peningkatan pembelajaran, agar pelajar tidak mengalami kebosanan. Oleh karena itu diterapkanlah pembelajaran berbasis *E-Learning* yang merupakan salah satu model pembelajaran yang didukung pemanfaatan teknologi informasi (IT). Sistem *E-Learning* memiliki banyak model

dengan berbagai fitur diantaranya edmodo, moodle dan *google classroom*. Dengan adanya berbagai macam sistem e-learning menjadikan pelajar lebih mandiri dan kreatif. Sedangkan bagi pengajar menjadikan lebih inovatif dan lebih muda melakukan pembaruan materi ataupun model pengajaran sesuai dengan tuntutan zaman. Selain itu juga memudahkan pengontrolan tugas pelajar. Namun dengan adanya berbagai macam sistem *E-Learning* belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pembelajaran hal ini dikarenakan dalam proses pengaplikasian *E-Learning* membutuhkan koneksi internet yang stabil agar dapat berjalan lancar selain itu belum sepenuhnya pengajar mengetahui cara pengoprasian dari *E-Learning*, perlu adanya pelatihan secara menyeluruh kepada pengajar agar dapat memanfaatkan *E-Learning* secara maksimal”.

Faridatun Nadziroh (2017, hlm. 2) “*E-Learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi (IT) berbasis web yang dapat di akses dari jarak jauh sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak hanya terpaku dalam ruang kelas dan dalam jam tertentu saja namun dapat tetap dilakukan kapan saja dan dimana saja”.

Menurut Keban (2015) “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. Teknologi informasi (IT) yang mempunyai standar platform internet bisa menjadi solusi permasalahan tersebut karena sifat dari internet yaitu memungkinkan segala sesuatu saling terhubung, murah, sederhana dan terbuka sehingga internet bisa digunakan oleh siapa saja (*everyone*), dimana saja (*everywhere*), kapan saja (*everytime*) dan bebas digunakan (*available to every one*)”.

Menurut Hartley dalam Zanin Nu'man (2015, hlm. 4) “*E-Learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lain”. Sedangkan menurut Somnaidu dalam Kunstandi Cecep (2017, hlm. 2) “*E-*

Learning sebagai penggunaan secara sengaja jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar”.

Horton menyatakan pada bukunya yang berjudul “*E-Learning Tools and Technologies*” dalam Zanin Nu'man (2015, hlm 4).

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

b. Manfaat *E-Learning*

Maryani (2013) “Model pembelajaran dengan *E-Learning* dapat 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”.

Karwati (2014, hlm. 41-54), secara lebih rinci, manfaat *E-Learning* dapat dilihat dari 2 sudut, yaitu:

1) Sudut Pandang Pelajar

E-Learning memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, mahasiswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Mahasiswa juga dapat berkomunikasi dengan dosen setiap saat. Dengan kondisi yang demikian ini, mahasiswa dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

2) Sudut Pandang Pengajar

Dari sudut pandang pengajar, *E-Learning* banyak memberikan manfaat bagi pengajar, terutama yang berkaitan dengan:

- a) Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggungjawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi.
- b) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak.

- c) Mengontrol kegiatan pembelajaran dan dapat mengetahui kapan belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang.
- d) Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu.
- e) Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

4. *Google Classroom*

a. *Pengertian Google Classroom*

Trianto (2009, hlm. 10) “Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan yang ada pada seluruh dunia, membuat *Google* salah satu perusahaan terbesar dan situs yang banyak diminati di dunia tertarik untuk membuat *Tools* atau alat bantu yang dapat memudahkan pembelajaran dengan media internet. *Google Apps for Education* merupakan inovasi yang paling menarik karena produk ini dibuat untuk mendampingi dosen dan mahasiswa dalam kegiatan mengajar”. Hartley dalam Zanin Nu'man (2015, hlm. 4) “Pada tanggal 12 Agustus 2014 *Google* merilis *Google Classroom* yang merupakan salah satu aplikasi *Google* namun baru banyak digunakan pada pertengahan tahun 2015. *Google Classroom* sangat diminati karena penggunaan yang relatif mudah dan aplikasi ini terhubung dengan *Google Apps for Education* lainnya. Sehingga sangat di anjurkan untuk digunakan sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran karena dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai pendukung proses kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas”.

Biantoro (2014) “*Google Classroom* merupakan salah satu bentuk pembelajaran *E-Learning* yang menggunakan *WebCT*. Sebuah Aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. *Google Classroom* diharapkan mampu memberi kemudahan pada dunia pendidikan karena dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan dapat menghubungkan dosen dan mahasiswa saat di luar atau pun di dalam kelas. Dosen dan mahasiswa dapat menggunakan aplikasi ini sebagai sarana distribusi tugas, mengumpulkan tugas, dan menilai tugas yang dikumpulkan”.

Biantoro (2014) “Rosemarie DeLoro, seorang guru asal New York, menyatakan selama 60 tahun dia mengajar tidak pernah sekalipun menggunakan

komputer. Namun, sejak memiliki *Chromebook* dan *Google Classroom* di dalamnya, dia bisa dengan mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada murid-muridnya dan memberikan tanggapan secara langsung, kapanpun, dan dimanapun”.

b. Manfaat Google Classroom

Ada beberapa manfaat dari *Google Classroom* menurut Afrianti (2018) “Proses *setting* yang mudah dan cepat. *Set up* pada *Google Classroom* sangat mudah dan cepat. Penggunaan dimulai dari dosen menambahkan daftar mahasiswa atau berbagi kode unik yang dapat memungkinkan mahasiswa masuk ke kelas *online*. Pengajar yang telah mengakses aplikasi *Google Classroom* sudah bisa memulai membagikan tugas-tugas dan materi belajar. Aplikasi ini lebih mudah dan sederhana untuk digunakan”.

- 1) Afrianti (2018) “Hemat waktu dan *paperless*. Pengajar hanya perlu mendistribusikan *softfile* tugas untuk peserta didik secara *online*. Semuanya dilakukan secara *paperless*. Pengajar dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian menggunakan *Google Classroom*. Sehingga ada potensi untuk menghemat waktu bagi kedua pihak”.
- 2) Afrianti (2018) “Pengelolaan yang lebih baik. Peserta didik dapat melihat tugas di halaman tugas, pengajar juga dapat membuat alur kelas melalui *Google Calendar*, dan semua materi tersimpan secara otomatis dalam folder *Google Drive*”.
- 3) Afrianti (2018) “Meningkatkan komunikasi. Pengajar dapat memberikan pemberitahuan informasi kepada Peserta didik tanpa harus bertatap muka. Sebaliknya peserta didik dapat berkomunikasi dengan pengajar jika menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran”.
- 4) Afrianti (2018) “Dapat digunakan dengan aplikasi yang sering dipakai. (contoh: *Google Apps for Education*)”.
- 5) Afrianti (2018) “Aman dan terjangkau. *Google Classroom* dapat digunakan oleh orang yang hanya memiliki akses masuk dan dapat digunakan secara gratis”.

c. Penggunaan Google Classroom

Menurut Faridatun Nadziroh (2017, hlm. 11) “Penggunaan *Google Classroom* tidak perlu melakukan proses instalasi yang rumit, setelah seorang *administrator* melakukan *set up account Google* yang dilengkapi dengan *Google Apps for Education* untuk sebuah sekolah, maka pengajar dan pelajar bisa menggunakan

Google Classroom dengan akun email *Google* masing-masing. Pengajar membuat kelas baru di *Google Classroom*. Setelah itu pengajar dapat mengundang pelajar untuk bergabung dengan menyebarkan kode yang didapatkan ketika pendaftaran kelas baru. Karena terintegrasi dengan akun *email Google*, penyebaran kode dapat dilakukan dengan mudah, baik secara *online* maupun *offline*. Pengajar bisa membuat pengumuman dan berbagi dokumen secara paperless, karena setiap *file* yang di-*upload* terintegrasi dengan fasilitas *Google Drive* dari *Google*. Sehingga setiap pelajar bisa membaca pengumuman tersebut dan men-*download file* yang dibagikan oleh pengajar. Pengajar juga bisa memberikan tugas kepada pelajar disertai dengan informasi batas waktu. Berdasarkan tugas tersebut, pelajar bisa mengerjakan tugas dalam sebuah *file*, kemudian mengumpulkan tugas dengan meng-*upload file*. Sistem akan mencatat waktu pengumpulan tugas oleh pelajar dan pengajar bisa melihat status pengumpulan tugas oleh pelajar, apakah terlambat atau tepat waktu. Selanjutnya pengajar bisa memberikan penilaian terhadap tugas yang dikumpulkan oleh pelajar. Selain itu untuk masing-masing pelajar, pengajar bisa berkomunikasi secara *online* mengenai tugasnya”.

Barir Hakim (2016, hlm. 10) “Untuk membuat kelas menjadi lebih interaktif, pengajar bisa membuat sebuah pertanyaan secara *online* dan masing-masing pelajar bisa memberikan jawaban terhadap pertanyaan tersebut secara *online* juga”.

5. Efektifitas

a. Pengertian efektifitas

Adelina (2012) “Efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu dari kata *efektivity* yang berarti tingkat kejadian, tingkat pengadaan atau tingkat keberhasilan. Efektivitas pada dasarnya merupakan pencapaian hasil yang sesuai dengan tujuan seperti yang telah ditetapkan. Ditekankan pula bahwa pekerjaan yang efisien tentu juga berarti efektif, namun demikian pekerjaan yang efektif belum tentu efisien. Sedangkan Kontribusi, suatu tindakan untuk ikut serta bertindak aktif dengan mengoptimalkan kemampuan sesuai bidang dan kapasitas masing-masing yang dimaksudkan untuk memberi manfaat kepada masyarakat sekitar”.

Dengan apa yang telah dikatakan diatas, saying sebagai peneliti menarik kesimpulan yaitu, efektifitas adalah proses yang melahirkan hasil yang baik dan sesuai dengan tujuan serta tercapai.

b. Karakteristik Efektifitas

Trianto (2009, hlm. 10) “Presentase waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif”.

c. Kriteria Efektifitas

Tim Pembina Mata Kuliah Disaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya (2010) “Bahwa demi ketepatan dan keobjektivan di dalam pengamatan dan penilaian terhadap proses belajar mengajar seorang guru, maka perlu digunakan sebuah daftar pertimbangan dan penilaian efektivitas mengajar yang berisi 10 kriteria efektifitas mengajar yang perlu diperhatikan oleh para pengajar yaitu sebagai berikut”.

- 1) Persiapan.
- 2) Sikap, gaya dan suara mengajar.
- 3) Perumusan tujuan instruksional.
- 4) Bahan pelajaran.
- 5) Penguasaan bahan pelajaran.
- 6) Penguasaan situasi kelas.
- 7) Pilihan dan pelaksanaan metode mengajar.
- 8) Penggunaan alat-alat peraga pengajaran.
- 9) Jalan pengajaran.
- 10) Teknik evaluasi.

d. Efektifitas Pembelajaran

Efektifitas pembelajaran adalah keefektifan belajar, ialah hasil belajar yang mencerminkan pada hal yang positif oleh proses belajar mengajar oleh pengajar kepada peserta didik. IKIP Surabaya (2010) “Bahwa efesiensi dan keefektifan

mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Untuk mengetahui keefektifan mengajar bisa dengan memberikan tes, sebab hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek pengajaran”.

Menurut Miarso dalam Rohmawati (2015, hlm. 16) “Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi *doing the right things*”. Sedangkan menurut Supardi (2013) “Pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”.

e. **Indikator Efektifitas Pembelajaran**

Menurut John Carroll dalam Supardi (2013) dalam bukunya yang berjudul “*A Model of School Learning*” menyatakan bahwa ada lima indikator efektifitas pembelajaran, sebagai berikut ini.

- 1) *Attitude* (sikap)
- 2) *Ability to understand instruction* (kemampuan untuk memahami intruksi)
- 3) *Perseverance* (ketekunan)
- 4) *Opportunity* (kesempatan)
- 5) *Quality of instruction* (kualitas intruksi)

Dengan mengetahui beberapa indikator tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat sikap dan kemauan dalam diri peserta didik untuk belajar, kesiapan diri peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran, serta mutu dari materi yang disampaikan. Apabila kelima indikator tersebut tidak ada maka kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan untuk membantu mengembangkan kemampuan peserta didik serta membantu mencapai tujuan pendidikan. Menurut Rohmawati (2015, hlm. 17-18) “Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dilihat dari aktivitas selama pembelajaran, respon dan penguasaan konsep”.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu Yang Sesuai Dengan Variabel Penelitian Yang Akan Diteliti

No	Nama Peneliti/tahun	Judul	Tempat penelitian	Pendekatan dan analisis	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nugroho (2013)	Nugroho (2013) "Keefektifan Penggunaan E-Learning Berbasis Moodle dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA 5 Semarang".	SMA Negeri 5 Semarang	Kuantitatif Observasi	Nugroho (2013) "E-Learning berbasis Moodle terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X semester 2 di SMA Negeri 5 Semarang. Ini membuktikan bahwa penerapan E-Learning berbasis Moodle terbukti Efektif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh sebab itu maka perlu adanya penerapan E-Learning berbasis	a. Keefektifan b. Berbasis E-Learning	a. Subjek yang digunakan yaitu siswa kelas VI SD. b. Moodle

					Moodle pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa”.		
2.	Purwadi (2014)	Purwadi (2014) “Efektifitas Metode Kisah Terhadap Hasil Pembelajaran Aqidah Akhlak Pada Kelas VIII di SMP Al Mubarak Pondok Aren Tangerang Selatan”.	SMP Al Mubarak	Kualitatif Deskripsi	Purwadi (2014) “Metode kisah pada pembelajaran Aqidah Akhlak dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran. Karena hal ini telah di terapkan di sekolah SMP Al Mubarak Kelas VIII dan hasilnya cukup efektif. Akan tetapi dengan banyak metode dan materi ajar. Pendidik harus dapat memilih dan menepati materi apa yang cocok dengan metode kisah. Dan juga oleh sebab itu pendidik perlu adanya persiapan kisah agar metode kisah dapat berjalan dengan baik”.	Efektifitas	a. Subjek yang digunakan yakni SMP b. Variabel (Y) hasil belajar.
3.	Normalita	Normalita Sari	Universitas	Kuantitatif	Normalita Sari (2019)	Google	Subjek yang

	Sari (2019)	(2019) “Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Efektifitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia”.	Islam Indonesia	Observasi.	“Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan Google Classroom berpengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa yang artinya apabila penggunaan Google Classroom meningkat maka akan meningkat pula efektivitas belajar mahasiswa”.	Classroom dan efektifitas	digunakan yakni mahasiswa
--	-------------	---	-----------------	------------	---	---------------------------	---------------------------

C. Kerangka Pemikiran

Uma Sekaran dalam Sugiyono (2017, hlm. 60) “Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting”. Sedangkan menurut Suriasumantri dalam Sugiyono (2017, hlm. 60) “Kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Jadi kerangka pemikiran adalah hubungan antara teori dan masalah yang akan diselesaikan dengan baik, bisa disebut juga kerangka pemikiran ialah suatu tujuan awal untuk menyelesaikan suatu masalah dengan teori-teori yang ada”.

Sementara itu, Robert Heinich dalam Musfiqon HM (2012, hlm. 26) dalam bukunya “*Instructional Media and Technologies for Learning*” mendefinisikan “Media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas komunikasi yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan. Bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran agar lebih efektif dan menyenangkan”.

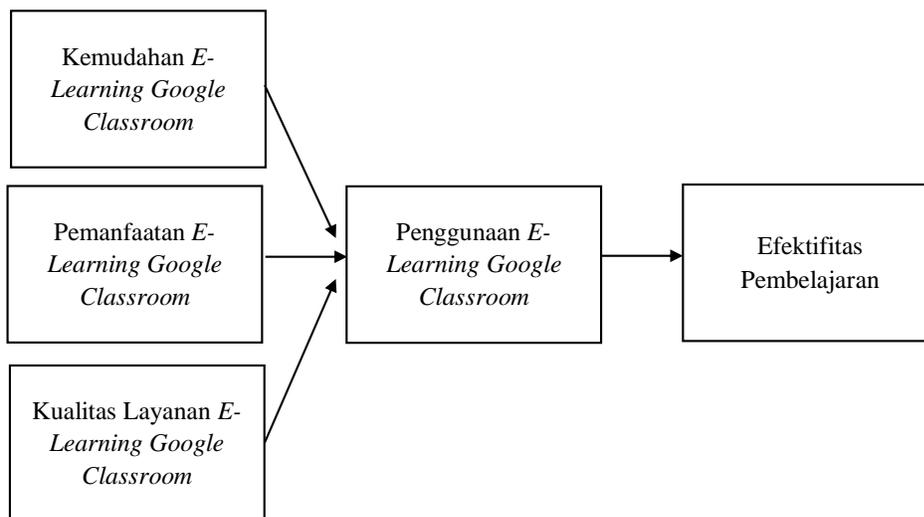
Pengajaran teknologi informasi dan komunikasi dirasa susah untuk diajarkan karena sebagian besar guru masih melek teknologi dan ketinggalan zaman, guru masih kesulitan memilih metode yang efektif yang mampu meningkatkan motivasi dan prestasi siswa, untuk itu perlu mencari model terobosan yang sesuai. Salah satu metode yang dianggap mampu mengatasi rendahnya pencapaian target minimal kompetensi siswa pada mata pelajaran TIK adalah dengan menggunakan *E-Learning*. *E-Learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar menggunakan media internet.

Maka penggunaan media pembelajaran *E-Learning* merupakan alternatif untuk melakukan proses belajar mengajar demi menanamkan pemahaman yang mengarah pada timbulnya perubahan perilaku belajar siswa serta membantu siswa untuk lebih memanfaatkan internet, komputer dan *handphone* untuk pembelajaran

yang lebih efektif. Salah satu media *E-Learning* yang sudah umum digunakan ada bermacam-macam, salah satunya adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* menurut (Barir Hakim, 2016, hlm. 2) 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*”.

Penelitian ini adalah pemanfaatan penggunaan *E-Learning* dengan menggunakan *Google Classrom* sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang menyenangkan atau meningkat dan menambah keaktifan siswa dalam mengikuti atau memperoleh pelajaran secara mandiri dan terciptanya pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan pengembangan hipotesis yang telah di jelaskan, maka dapat disusun kerangka konseptual yang menggambarkan hubungan antara variabel independend dan variabel dependen yang akan diuji. Kerangka ini digunakan untuk mempermudah memahami hipotesis yang akan dibangun di dalam penelitian ini.



Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi menurut Winarno Surakhmad dalam Suharsimi (2013, hlm. 104) “Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Dikatakan selanjutnya bahwa setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda”.

Penulis menentukan asumsi sebagai berikut ini:

- a. *E-Learning Google Classroom* efektif untuk pembelajaran.
- b. Terdapat pengaruh positif dari penggunaan *E-Learning Google Classroom*.

2. Hipotesis

Sugiyono (2015, hlm. 96) menuliskan “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data”.

Maka berdasarkan dengan kerangka pemikiran yang telah penulis paparkan, dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. $H_0 =$ *Google Classroom* efektif digunakan sebagai media pembelajaran di SMKN 4 Bandung.
- b. $H_a =$ *Google Classroom* tidak efektif digunakan sebagai media pembelajaran di SMKN 4 Bandung

