

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan mutu kehidupan manusia itu sendiri baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat. Di dalam pendidikan akan terdapat suatu pembelajaran. Pembelajaran tersebut mengandung dua makna yaitu adanya suatu kegiatan belajar dan mengajar. Pihak yang mengajar adalah guru, sedangkan pihak yang belajar adalah peserta didik yang berorientasikan kepada kegiatan pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai sasaran pembelajaran itu sendiri.

Kadir (dalam Sholichah, 2018, hlm. 25) Pendidikan secara etimologi berasal dari kata "*paedagogie*" dari bahasa Yunani, terdiri dari kata "pais" artinya anak dan "again" artinya membimbing, jadi jika diartikan, *paedagogie* artinya bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam bahasa Romawi pendidikan berasal dari kata "educate" yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada dari dalam. Sedangkan dalam bahasa Inggris pendidikan diistilahkan dengan kata "*to educate*" yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual. Menurut Suparlan (2018, hlm.71) "pendidikan mempunyai tiga komponen utama yaitu guru, peserta didik dan kurikulum". Ketiga komponen tersebut tidak dapat dipisahkan dan komponen-komponen tersebut berada di lingkungan sekolah agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

Pendidikan merupakan aset jangka panjang bagi individu tersendiri maupun bagi masa depan tersendiri. Menurut Sunata (2014, hlm. 1) berpendapat bahwa pendidikan merupakan "suatu usaha manusia untuk menjadikan hidupnya lebih baik". Maka dari itu, mutu pendidikan harus ditingkatkan. Tidak terkecuali dengan pendidikan bangsa Indonesia, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di era globalisasi terus

meningkat, maka bangsa Indonesia harus melakukan reformasi dalam segala bidang terutama dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, BAB 1 pasal 1 dalam Sadulloh (2015, hlm. 5). Menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Adapun tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 menegaskan bahwa memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat memberikan perubahan pada bagian kehidupan manusia. Adanya era globalisasi ini memberikan pengaruh besar pada teknologi komunikasi dan persaingan manusia di Era globalisasi yang tidak mengenal batas, sehingga desakan akan status sumber daya manusia yang mampu memosisikan pertumbuhan teknologi dan komunikasi ini menjadi sebuah kewajiban.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif dan efisien dalam proses pembangunan, kalau tidak ingin bangsa ini kalah bersaing dalam menjalani era globalisasi tersebut. Dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam kebijakan nasional, Teknologi Informasi Komunikasi menjadi kunci dalam 2 hal yaitu (1) efisiensi proses, dan (2) memenangkan kompetisi. Demikian juga dengan lembaga pendidikan (sekolah). Tanggung jawab sekolah dalam memasuki era globalisasi yaitu harus menyiapkan peserta didik untuk menghadapi semua tantangan yang berubah sangat cepat dalam masyarakat

kita. Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Namun dalam implementasinya, sering kali kata pembelajaran ini diidentifikasi dengan kata mengajar.

Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi salah satunya adalah *online learning* atau disebut juga sebagai *e-learning*. Simarmata (2019, hlm. 2) “*Online learning* adalah dengan bantuan sistem pembelajaran jarak jauh, kolaborasi *online* antara peserta didik dan guru”. Menurut Nadziroh (2017, hlm. 2) menyatakan bahwa *e-learning* merupakan metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis web yang dapat di akses dari jarak jauh sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan tidak hanya berlangsung di dalam ruangan kelas dan dalam jam tertentu saja namun dapat tetap dilakukan kapanpun dan dimanapun. Sedangkan menurut Saifudin (2017, hlm. 102) “kelas virtual atau lebih dikenal dengan *e-learning* merupakan salah satu bentuk penggunaan internet yang dapat meningkatkan peran mahasiswa/peserta didik dalam proses pembelajaran”. Berbagai layanan *e-learning* telah tersedia baik yang dikelola mandiri oleh institusi dengan menggunakan Learning Management System (LMS) maupun yang disediakan secara bebas oleh pihak ketiga.

Menurut Riandaka (dalam Magdalena dkk, 2020, hlm. 294) “*E-learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang umumnya digunakan pada masa sekarang ini”. *E-learning* adalah bentuk implementasi metode belajar *Computer Supported Collaborative Learning* (CSCL) yang menitik beratkan teknologi sebagai alat bantu belajar. Sistem dan aplikasi *e-learning*, Sistem dan aplikasi *e-learning* yang sering disebut dengan *Learning Management System* (LMS), yang merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa

online, program *e-learning*, dan konten pelatihan, misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet.

Sistem pembelajaran elektronik atau (*Electronic learning* disingkat E-learning) dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan berupa website yang dapat diakses di mana saja. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dong (dalam Elyas, 2018) mendefinisikan “*e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya”. Atau *e-learning* didefinisikan sebagai berikut : “*e-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses*” (Soekartawi, Haryono dan Librero (dalam Elyas, 2018)). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan media jaringan internet sebagai jembatan untuk tercapainya pembelajaran sehingga pembelajaran harus terus terkoneksi dengan jaringan.

Dengan menggunakan *e-learning* ini untuk proses belajar mengajar, ada banyak aplikasi dan *website* yang dapat digunakan sebagai media penunjang untuk menggantikan proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi proses belajar mengajar dengan menggunakan media daring.

Dalam kondisi pembelajaran jarak jauh atau belajar dirumah para peserta didik dan guru diharuskan untuk memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dengan menggunakan media pembelajaran daring yang sudah tersedia dan di sediakan oleh sekolah masing-masing. Salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *google classroom*. Diplan dan Zona Ratih Alkindi (2020, hlm. 28) mengungkapkan bahwa “*Google Classroom* merupakan

sistem manajemen pembelajaran dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless*”.

Dengan itu Ningrum (2020, hlm. 3) menjelaskan bahwa “*Google classroom* adalah aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran online yang dapat dilakukan dari jarak jauh sehingga memudahkan guru untuk membuat, mengelompokkan dan membagikan tugas selain itu guru dan peserta didik bisa setiap saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui kelas online *Google Classroom* dan peserta didik nantinya juga dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh”. Sedangkan menurut Alfina (2020, hlm. 41) menjelaskan bahwa “*Google Classroom* ini merupakan platform yang dirancang secara gratis untuk digunakan baik oleh peserta didik, mahasiswa didik, guru maupun dosen yang dapat digunakan untuk mengunggah file materi perkuliahan baik digunakan dalam pembelajaran secara tatap muka (langsung) maupun digunakan dalam pembelajaran daring (di luar kelas)”.

Zakaria dkk (2021, hlm. 1297) mengemukakan bahwa “*Google classroom* adalah salah satu platform *e-learning* populer yang dengan cepat menyebar ke dalam sistem pendidikan di seluruh dunia”. *Google classroom* adalah layanan web pendidikan gratis yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penilaian tugas tanpa kertas. Ini menawarkan banyak fitur pedagogis dan teknologi dan dapat diakses oleh siapa saja dengan akses internet. Seperti ruang kelas fisik, pendidik dapat membuat kelas untuk kursus dan mengundang pendidik dan peserta didik lainnya untuk bergabung dengan kelas tersebut. Setelah bergabung, mereka semua akan menjadi anggota atau warga kelas virtual dan dapat memiliki akses langsung dan terhubung. Platform ini dapat mengkolaborasikan aktivitas antara peserta didik maupun guru dalam satu forum dan dapat pula menggabungkan beberapa kelas yang berbeda dalam satu forum.

Pengguna pada platform ini juga dapat berbagi maupun mengintegrasikan video, file PDF, maupun gambar, serta menggabungkan URL perpustakaan virtual maupun sumber daya eksternal lainnya. Soni (2018, hlm. 18) mengungkapkan bahwa “*google classroom* ini merupakan aplikasi

khusus untuk media pembelajaran daring (*online*) sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat, membagikan serta mengelompokan setiap tugas secara *papperless*". Yang selanjutnya Latif (Fauziah, Suryani, dan Syahrizal, 2019, hlm. 184) bahwa "*google classroom* ini diperkenalkan pada khalayak umum pada tahun 2014 sebagai alat dalam membantu pelaksanaan pembelajaran, membantu guru untuk mengatur, dan membuat tugas kelas dengan mudah dan cepat dengan terjadinya proses komunikasi antara peserta didik dan guru tanpa ada batasan waktu dan ruang".

Menggunakan *Google Classroom* ini akan memberikahn hasil belajar yang bervariasi dalam penggunaannya. Dengan itu, dalam penggunaan media ini harus memberikan kemajuan dalam hasil belajar yang baik, guru harus kreatif untuk mengembangkan media pembelajaran dengan *e-learning* berbasis *Google Classroom*. Dalam pemanfaatan *google classroom* ini dapat diakses melalui *handphone*, komputer dan laptop dengan mengunjungi situs <http://classroom.google.com> atau dapat juga dengan mengunduh aplikasi *google classroom* di *Playstore* maupun *Appstore*, agar dapat dengan mudah menerima *update* informasi atau pemberitahuan yang disampaikan oleh guru.

Bungalan (2020, hlm. 192) "Hasil belajar dapat dimaknai sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar". Nawawi (dalam Bungalan, 2020, hlm. 192) menyatakan bahwa "hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu". Dalam hal ini, meliputi keterampilan proses, keaktifan, motivasi juga prestasi belajar. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Dengan hasil belajar diharapkan dapat membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi, sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Lestari dkk (2021, hlm. 844) mengemukakan bahwa "hasil belajar merupakan suatu proses yang dilakukan guru pada akhir kegiatan

pembelajaran atau akhir program untuk menentukan angka hasil belajar peserta didik”. Rasyid (dalam Rumini, 2016, hlm. 24) berpendapat bahwa “jika di tinjau dari segi proses pengukurannya, kemampuan seseorang dapat dinyatakan dengan angka”. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik dapat diperoleh guru dengan terlebih dahulu memberikan seperangkat tes kepada peserta didik untuk menjawabnya. Hasil tes belajar peserta didik, akan memberikan gambaran informasi tentang kemampuan dan penguasaan peserta didik pada suatu materi pelajaran yang kemudian dikonversi dalam bentuk angka-angka.

Arikunto (dalam Nilasari dkk, 2016, hlm. 1400) yang menyatakan bahwa “hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku peserta didik yang dilihat dari segi kognitif, afektif dan psikomotor setelah peserta didik melakukan proses pembelajaran”. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Nugraha dkk (2020, hlm. 270) mengungkapkan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Belajar merupakan seseorang yang melakukan proses untuk mendapatkan perubahan perilaku yang relatif menetap”. Mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Purwanto (dalam Rahmawati dan Agustina, 2020, hlm. 1038-1039) “hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar”. Menurut Nawawi (dalam Susanto, 2014, hlm. 5) menyatakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”. Bloom (dalam Thobroni, 2015, hlm. 25) menyatakan “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor”. Sedangkan menurut Herianti dan Rodiyana (2020, hlm. 341) “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran”.

Hasil dari belajar tersebut sehingga akan direkapitulasi maka akan terlihat peningkatan hasil dari proses belajar yang sudah dijalani oleh peserta didik.

Hasil belajar itu sendiri menurut Horward Kingsley (dalam Nugraha dkk, 2020, hlm. 270) “terbagi menjadi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar tersebut dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum”. “Pembagian macam hasil belajar, mempunyai pandangan berbeda yang membaginya menjadi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris” (Oliver (dalam Nugraha dkk, 2020, hlm. 270)).

Hasil belajar memiliki ranah untuk melihat bagaimana perkembangan dalam hasil belajar peserta didik yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2016, hlm. 22) mengungkapkan “ranah hasil belajar yaitu: a) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. b) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. c) Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan intrepreatatif”.

Seiring dengan berkembangnya arus globalisasi, dunia mengalami perubahan teknologi menuju pada kemajuan zaman dimana diciptakannya teknologi yang memudahkan kegiatan manusia khususnya dalam bidang pendidikan seperti membuat media pembelajaran yang semakin menarik sesuai perkembangan jaman. Penggunaan teknologi yang dapat memberikan kemudahan kepada setiap pengguna teknologi tersebut dan akan membantu peserta didik khususnya di tingkat sekolah dasar yang mana peserta didik sudah tidak asing lagi untuk memakai teknologi modern tersebut. Tetapi dengan adanya teknologi yang berkembang semakin pesat tersebut tidak

dimanfaatkan dengan baik dan tidak diawasi oleh orangtuanya, peserta didik cenderung memanfaatkan teknologi dengan cara yang seharusnya di hindari karena masih dalam bimbingan orangtua.

Saat ini media pembelajaran daring sangat ramai diperbincangkan dan dipakai oleh sekolah-sekolah untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Karena dengan situasi pandemi yang sangat menggemparkan dunia khususnya masyarakat Indonesia dengan virus yang disebut SARS-CoV-2 atau virus corona yang menyerang sistem pernapasan manusia. Virus ini ditemukan pertama kali di Wuhan, China. Dan pada akhirnya *World Health Organization* (WHO) menetapkan wabah ini sebagai pandemi. Di Indonesia sendiri yang merupakan salah satu negara yang terjangkit covid-19 dengan pasien positif semakin hari semakin bertambah meskipun sekarang sudah ada vaksin agar dapat meredakan virus tersebut tetapi masih saja bertambah. Meskipun sudah adanya kebijakan *social distancing* dan *physical distancing* virus pun belum mulai mereda. Maka dari itu, dunia pendidikan saat ini memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk memberikan pembelajaran jarak jauh agar proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik karena itu semua dilakukan untuk memutuskan rantai penyebaran covid-19 di Indonesia.

Terjadinya pandemi *covid-19* yang semakin meningkat dalam kasusnya membuat aktivitas normal menjadi terhambat sehingga dalam melakukan aktivitas pun harus dibatasi dengan terdapat banyak permasalahan salah satunya di bidang pendidikan dengan terbatasnya aktivitas tersebut ini kemudian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengusulkan untuk meredakan dan menghambat penyebaran virus yang semakin meningkat maka pelaksanaan persekolahan dan pendidikan apapun dilaksanakan secara daring atau pembelajaran jarak jauh dengan mengandalkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk belajar terus dilaksanakan, yang membuat sebagian pendidikan di Indonesia menjadi bingung dan tidak mudah untuk menerapkan model pembelajaran daring dikarenakan situasi dan kondisi di lingkungan pendidikan tersebut. Permasalahan dalam pembelajaran daring ini yaitu dengan tidak langsung

diawasi oleh guru saat belajar menjadi sulit untuk melihat perkembangan peserta didik dalam pembelajaran meskipun pembelajaran dirumah diawasi oleh orangtuanya langsung dan terdapat orangtua yang acuh terhadap anaknya tidak diperhatikan dalam pembelajaran daring tersebut.

Memberikan pembelajaran *online* atau *e-learning* ini harus memiliki efektivitas dan pembelajaran yang bermutu untuk memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran. Maka menurut Magdalena dkk (2020, hlm 297) dalam jurnalnya menuliskan “terdapat mutu pembelajaran online atau *e-learning* yang dapat dilihat dari beberapa kategori yaitu; (a) keistimewaan, (b) kesempurnaan atau konsistensi, (c) kesesuaian dengan tujuan, dan (e) transformasi. Kategori transformasi merupakan hal yang paling relevan dari proses pembelajaran”. Transformasi menggambarkan peningkatan kompetensi sebagai hasil dari proses pembelajaran. Terdapat pendapat lain yang menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi efektifitas sebuah elearning antara lain; (1) Interaksi, (2) Kerjasama, (3) Motivasi, (4) Networking, (5) Pedagogi.

Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar juga menggunakan pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran *online* di bawah bimbingan orang tua. Pendidikan jarak jauh memberikan peserta didik waktu luang untuk belajar kapan saja, di mana saja. Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru mereka menggunakan aplikasi yang berbeda seperti *google classroom*, *video conference*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang berbeda.

Perkembangan *e-learning* relative baru, definisi dan implementasi sistem *e-learning* sangat berbeda, dan tidak ada standar yang sama. Berdasarkan pengamatan terhadap berbagai sistem *e-learning* internet, penerapan sistem *e-learning* (1) berbeda dengan sistem pembelajaran sederhana. Ini adalah kumpulan materi pendidikan yang ditempatkan di server web melalui email atau forum komunikasi terpisah. Sebuah milis terintegrasi dalam (2). Artinya, semacam portal pembelajaran online dengan konten multimedia canggih dan berbagai objek oembelajaran yang

dikombinasikan dengan informasi akademik, penilaian, sistem komunikasi, diskusi, dan banyak alat pendidikan lainnya.

Berbagai macam sistem yang diterapkan ini menyebabkan sekolah dituntut untuk selalu siap siaga dan dituntut untuk dapat menghasilkan insan unggul yang mampu bersaing dalam persaingan global ini. Meningkatkan kualitas dan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran tidaklah mudah karena karakter setiap peserta didik berbeda-beda, dengan memanfaatkan media internet ini merupakan salah satu pemanfaatan media untuk belajar peserta didik dalam mengakses ilmu pengetahuan seluas-luasnya.

Sistem yang baru diterapkan ini penting untuk memastikan perkembangan di lingkungan pendidikan. Pembelajaran online tentunya memiliki dampak yang serupa, tidak seperti sistem kelas tatap muka yang diterapkan sebelumnya. Untuk itu survei dilakukan untuk mengkaji hasil penggunaan *e-learning* berbasis *Google Classroom* di lembaga pendidikan khususnya sekolah dasar. Fitur dibagikan sepanjang kursus dalam bentuk file *PowerPoint*, PDF, video, dan tautan terkait materi lainnya di berbagai pertemuan. Hal ini memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya.

Kualitas pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetahui tinggi rendahnya nilai yang dicapai oleh peserta didik dan efektif atau tidaknya dalam proses pembelajaran saat melakukan pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mengetahui bagaimana peran teknologi informasi dan komunikasi ini sangatlah penting maka peserta didik dituntut untuk menguasai dan memahami seluruh pembelajaran agar terciptanya tujuan pembelajaran yang berhasil.

Seorang guru selalu menginginkan dan mengharapkan peserta didiknya selalu berhasil dalam pembelajaran yang diberikan dan disampaikan maupun itu tatap muka di sekolah atau pembelajaran daring seperti sekarang ini. Oleh sebab itu, guru harus mengupayakan metode-metode dan penggunaan-penggunaan media *google classroom* yang menarik dalam mengajar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran daring tersebut. Tujuannya agar peserta didik tidak mudah bosan dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Sedangkan peserta didik harus

semangat dan lebih aktif dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu menurut Yana dan Mahanani (2020, hlm 57-61) dalam jurnalnya yang berjudul “Tantangan Pembelajaran Virtual di Tengah Pandemi Covid-19 Bagi Peserta didik Sekolah Dasar” berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam pembelajaran daring dimasa pandemi, pembelajaran virtual memberikan banyak kemudahan dan tidak berisiko bagi para peserta didik di Dusun Menur, Desa Macanan, Kecamatan Loceret, Kabupaten Nganjuk.

Pembelajaran virtual memungkinkan peserta didik dan guru untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran tanpa harus bertemu secara langsung. Guru dapat mengirimkan informasi kepada peserta didik melalui berbagai platform yang dapat diunduh menggunakan *smartphone* dan laptop. Namun pembelajaran virtual masih harus dievaluasi dan disesuaikan dengan kondisi sekitar. Mengingat kemampuan orangtua dalam memberikan fasilitas pembelajaran secara online. Oleh karena itu, kordinasi di antara semua pihak yang bersangkutan begitu penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Salah satunya adalah kerjasama antar semua sektor, termasuk masyarakat, guru dan pemerintah. Jika semua faktor yang relevan bekerja sama dengan erat dan baik, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat dicapai tanpa masalah.

Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pembelajaran online ini memberikan hasil belajar yang rendah dibandingkan dengan hasil belajar disekolah. Maka berdasarkan penelitian terdahulu Magdalena dkk (2020, hlm 299) dalam jurnalnya yang berjudul “Rendahnya Perkembangan Mutu Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Dengan Adanya Pembelajaran Online” bahwa dalam pembahasannya dengan pembelajaran online yang diterapkan di MI DARUL AKHYAR pada masa pandemi covid-19 ini, pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (daring) yang sudah dilaksanakan dari pertengahan bulan maret 2019 lalu. Pembelajaran online ini dilaksanakan sesuai kebijakan yang telah ditentukan oleh pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 ini.

Peserta didik masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam pembelajaran mereka. Guru merasa kesulitan untuk menyampaikan materi kepada anak-anak karena peserta didik kelas bawah tidak mengerti apa-apa sehingga guru kesulitan dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik supaya peserta didik dapat memahami materi yang sudah disampaikan. Guru kelas 3 MI DARUL AKHYAR mengirimkan materi pembelajaran melalui grup Whatsapps, berupa foto/gambar, audio dan video yang disajikan untuk peserta didik, tetapi hal tersebut tidak dapat meyakinkan bahwa dengan penyampaian ini peserta didik melihat/mendengarkan materi yang disampaikan. Pembelajaran online ini, peserta didik mengalami kejenuhan yang berujung pada kesulitan belajar. Banyak orang tua peserta didik mengeluh anaknya susah diajar, menangis, bermain dan mengabaikannya.

Hal ini menyebabkan perkembangan belajar yang kurang baik pada anak, kurangnya minat belajar dan dukungan hingga bimbingan dari orang tua dan guru, yang membuat mereka malas dalam belajar. Kendala yang ditemui dalam proses pembelajaran online adalah sebagian besar anak tidak memiliki handphone karena mengikuti kelas rendah, ada yang dibawa oleh orang tua dan ada yang tidak memiliki handphone karena kondisi yang tidak memungkinkan, sebagian tidak memiliki kuota internet. Penilaian tugas yang dikerjakan di rumah nilainya bagus-bagus 100 semua, tetapi saya tidak tahu apakah ada orang lain yang mengerjakan pekerjaan rumah atau peserta didik itu sendiri karena saya tidak tau perkembangan anak disini, guru hanya memantau dari jauh saja, yang berperan aktif membimbing dan mendampingi pada saat belajar yaitu orang tua. Untuk mengetahui hasil akademik anak pada saat UAS kemarin, peserta didik disiasati untuk mengerjakan soal UAS di sekolah dengan mematuhi protokol kesehatan yang ditentukan dan mengerjakan soal uas sendiri tanpa bantuan orang tua. Setelah dikoreksi ternyata hasil belajar peserta didik begitu rendah semua, dari sini dapat dinyatakan perkembangan belajar anak pada masa pandemi ini sangat rendah. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi akademik peserta didik adalah dengan memberi motivasi positif.

Berdasarkan penelitian terdahulu Samosir dkk (2020, hlm 266-279) menuliskan dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Google Classroom Dengan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Massa Covid- 19 Di Lubuk Pakam” berdasarkan hasil penelitiannya dapat diambil kesimpulannya bahwa dengan penggunaan *e-learning* berbasis *google classroom* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ekspositori. Hasil belajar IPS peserta didik yang diasuh pola demokratis lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang diasuh pola Otoriter. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik, maka dipandang perlu memahami karakter peserta didik berdasarkan pola asuh orangtua. Terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dengan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Dan untuk meningkatkan hasil belajar IPS maka penerapan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan pola asuh orang tua kepada anaknya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sedang terjadi pada saat ini, yaitu dengan adanya pandemi yang mengharuskan proses belajar mengajar melalui proses belajar dirumah melalui media teknologi daring, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang **“Penggunaan *e-learning* berbasis *google classroom* terhadap hasil belajar peserta didik”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah yang peneliti temukan adalah sebagai berikut:

1. Adanya kebijakan pemerintah untuk pembelajaran jarak jauh sebagai upaya dalam memutus rantai penyebaran covid-19.
2. Merupakan pengalaman yang baru untuk melakukan pembelajaran secara daring atau biasa disebut *virtul class* melalui *e-learning* berbasis *google classroom*.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep penggunaan *e-learning* berbasis *google classroom* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran peserta didik sekolah dasar dengan menggunakan *e-learning* berbasis *google classroom*?
3. Bagaimana pengaruh *e-learning* berbasis *google classroom* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari peneliti ini, yaitu:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan konsep penggunaan *e-learning* berbasis *google classroom* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar
2. Menganalisis dan mendeskripsikan hasil belajar peserta didik sekolah dasar dari penggunaan *e-learning* berbasis *google classroom*
3. Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh *e-learning* berbasis *google classroom* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan bisa menjadi tumpuan kajian untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktik

Penelitian dengan penggunaan *E-Learning* berbasis *google classroom* dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan bagi peneliti yang relevan dan bahan kajian ke arah pengembangan kompetensi mengajar guru dalam proses belajar mengajar di kelas agar guru dapat meningkatkan kualifikasinya sebagai upaya untuk meningkatkan profesionalisme dan dapat menumbuhkan

suasana pembelajaran yang kondusif dan aktif antara guru dan peserta didik.

b) Bagi sekolah

Metode pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi variasi dalam proses pembelajaran karena metode ini dapat diterapkan pada seluruh mata pelajaran dan semua tingkatan usia.

c) Bagi peserta didik

Untuk memotivasi peserta didik supaya aktif dalam pembelajaran dan mampu bekerja sama dengan baik.

d) Manfaat akademik

Menambah wawasan serta bekal kelak jika akan memasuki dunia pendidikan sebagai bekal yang sangat bermanfaat dan untuk memperluas pengetahuan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah memahami variable-variabel yang dinyatakan dalam deinisi konsep teraebut, secara operasional, secara praktis, dan nyata dalam lingkup objek penelitian yang diteliti. Oleh karena itu, untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman tentang istilah-istilah yang terdapat dalam variabel penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut kemudian didefinisikan sebagai berikut:

1. *E-Learning*

Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi salah satunya adalah *online learning* atau disebut juga sebagai *e-learning*. Simarmata (2019, hlm. 2) “*Online learning* adalah dengan bantuan sistem pembelajaran jarak jauh, kolaborasi *online* antara peserta didik dan guru”. Menurut Nadziroh (2017, hlm. 2) menyatakan bahwa “*e-learning* merupakan metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis web yang dapat di akses dari jarak jauh sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan tidak hanya berlangsung di dalam ruangan kelas dan dalam jam tertentu saja namun dapat tetap dilakukan kapanpun dan dimanapun”. Sedangkan menurut

Hidayat dan Sudiby (2018, hlm. 18) “*e-learning* adalah suatu sistem pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses KBM”. Sistem ini digunakan dalam menilai kepuasan pembelajar, hingga dampak penggunaan secara individu saat menggunakan *e-learning* dalam memahami permasalahan yang dihadapi.

Menurut Riandaka (dalam Magdalena dkk, 2020, hlm. 294) “*E-learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang umumnya digunakan pada masa sekarang ini”. *E-learning* adalah bentuk implementasi metode belajar *Computer Supported Collaborative Learning* (CSCL) yang menitik beratkan teknologi sebagai alat bantu belajar. Sistem dan aplikasi *e-learning*, Sistem dan aplikasi *e-learning* yang sering disebut dengan *Learning Management System* (LMS), yang merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program *e-learning*, dan konten pelatihan, misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet.

Sistem pembelajaran elektronik atau (*Electronic learning* disingkat E-learning) dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan berupa website yang dapat diakses di mana saja. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dong (dalam Elyas, 2018) mendefinisikan “*e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya”. Atau *e-learning* didefinisikan sebagai berikut : “*e-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more*

recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses” (Soekartawi, Haryono dan Librero (dalam Elyas, 2018)). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan media jaringan internet sebagai jembatan untuk tercapainya pembelajaran sehingga pembelajaran harus terus terkoneksi dengan jaringan.

Dengan menggunakan *e-learning* ini untuk proses belajar mengejar, ada banyak aplikasi dan *website* yang dapat digunakan sebagai media penunjang untuk menggantikan proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi proses belajar mengajar dengan menggunakan media daring.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran dengan melalui jaringan teknologi informasi yang bisa di akses dan didapatkan melalui teknologi seperti *handphone*, komputer maupun laptop. Dengan menggunakan *e-learning* ini peserta didik tidak terbatas dalam ruang dan waktu untuk mengakses dan memperoleh pembelajaran yang diberikan oleh guru.

2. *Google Classroom*

Diplan dan Zona Ratih Alkindi (2020, hlm 28) mengungkapkan bahwa “*Google Classroom* merupakan sistem manajemen pembelajaran dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless*”.

Google Classroom berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik untuk membuat kelas online atau virtual. Guru dapat memberikan pengumuman maupun tugas peserta didik yang diterima secara langsung (*real time*). Pada *Google Classroom*, sistem yang digunakan tidak hanya website namun juga bentuk aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone* dan guru memberikan materi, pekerjaan rumah dan pengumuman, peserta didik dapat menerima notifikasi secara otomatis.

Al-Marroof (dalam Narefa dan Sumiyati, 2020, hlm 90) mengungkapkan bahwa “*Google Classroom* merupakan LMS fleksibel

yang dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, dan strategi pembelajaran”. Pengintegrasian google classroom dengan PLS-SEM dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan.

Penggunaan aplikasi google classroom bertujuan agar pembelajaran lebih mudah terwujud dan penuh makna. Oleh karena itu, penggunaan google classroom sebenarnya memudahkan guru dalam mengatur belajar dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik. Melalui pembelajaran dengan blended learning, peserta didik merasa nyaman dan aktif dalam mengkonstruksi ilmunya. Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat di google kelas seperti tugas, penilaian, komunikasi, biaya waktu, arsip kursus, aplikasi seluler, dan privasi. “Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan solusi terhadap metode yang telah diterapkan di kelas yaitu dengan metode konvensional dimana dosen mendominasi kegiatan pembelajaran baik dengan metode ceramah maupun metode penugasan” (Fauzan, 2019, hlm 276).

Ningrum (2020, hlm 3) menjelaskan bahwa “*Google classroom* adalah aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran online yang dapat dilakukan dari jarak jauh sehingga memudahkan guru untuk membuat, mengelompokkan dan membagikan tugas selain itu guru dan peserta didik bisa setiap saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui kelas online *Google Classroom* dan peserta didik nantinya juga dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh”. Sedangkan menurut Alfina (2020, hlm 41) menjelaskan bahwa “*Google Classroom* ini merupakan platform yang dirancang secara gratis untuk digunakan baik oleh peserta didik, mahasiswa, guru maupun dosen yang dapat digunakan untuk mengunggah file materi perkuliahan baik digunakan dalam pembelajaran secara tatap muka (langsung) maupun digunakan dalam pembelajaran daring (di luar kelas)”. Zakaria dkk (2021, hlm. 1297) mengemukakan bahwa “*Google classroom* adalah salah satu platform

e-learning populer yang dengan cepat *menyebarkan* ke dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. *Google classroom* adalah layanan web pendidikan gratis yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penilaian tugas tanpa kertas”. Ini menawarkan banyak fitur pedagogis dan teknologi dan dapat diakses oleh siapa saja dengan akses internet. Seperti ruang kelas fisik, pendidik dapat membuat kelas untuk kursus dan mengundang pendidik dan peserta didik lainnya untuk bergabung dengan kelas tersebut. Setelah bergabung, mereka semua akan menjadi anggota atau warga kelas virtual dan dapat memiliki akses langsung dan terhubung. Platform ini dapat mengkolaborasikan aktivitas antara peserta didik maupun guru dalam satu forum dan dapat pula menggabungkan beberapa kelas yang berbeda dalam satu forum. Pengguna pada platform ini juga dapat berbagi maupun mengintegrasikan video, file PDF, maupun gambar, serta menggabungkan URL perpustakaan virtual maupun sumber daya eksternal lainnya.

Menggunakan *Google Classroom* ini akan memberikan hasil belajar yang bervariasi dalam penggunaannya. Dengan itu, dalam penggunaan media ini harus memberikan kemajuan dalam hasil belajar yang baik, guru harus kreatif untuk mengembangkan media pembelajaran dengan *e-learning* berbasis *Google Classroom*.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *google classroom* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh teknologi informasi untuk yang dapat di unduh melalui untuk melancarkan proses belajar mengajar melalui jaringan yang tidak terbatas dalam mengakses tugas dan informasi dari guru.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan ataupun peningkatan perilaku ke arah positif yang dimiliki setelah peserta didik mengikuti suatu proses pembelajaran, dimana hasil belajar peserta didik tersebut dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang dilakukan.

Bungalangan (2020, hlm. 192) “Hasil belajar dapat dimaknai sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Nawawi (dalam Bungalangan, 2020, hlm. 192) menyatakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran di se-kolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”. Dalam hal ini, meliputi keterampilan proses, keaktifan, motivasi juga prestasi belajar. Hasil belajar merupakan penilaian akhir dari proses dan telah dilakukan berkali-kali. Diharapkan dengan hasil belajar dapat membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi, mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Lestari dkk (2021, hlm. 844) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan suatu proses yang dilakukan guru pada akhir kegiatan pembelajaran atau akhir program untuk menentukan angka hasil belajar peserta didik”. Rasyid (dalam Rumini, 2016, hlm. 24) berpendapat bahwa “jika di tinjau dari segi proses pengukurannya, kemampuan seseorang dapat dinyatakan dengan angka”. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik dapat diperoleh guru dengan terlebih dahulu memberikan seperangkat tes kepada peserta didik untuk menjawabnya. Hasil tes belajar peserta didik, akan memberikan gambaran informasi tentang kemampuan dan penguasaanpeserta didik pada suatu materi pelajaran yang kemudian dikonversi dalam bentuk angka-angka.

Arikunto (dalam Nilasari dkk, 2016, hlm. 1400) yang menyatakan bahwa “hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku peserta didik yang dilihat dari segi kognitif, afektif dan psikomotor setelah peserta didik melakukan proses pembelajaran”. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan

peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Nugraha dkk (2020, hlm. 270) mengungkapkan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Belajar merupakan seseorang yang melakukan proses untuk mendapatkan perubahan perilaku yang relatif menetap”. Mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Purwanto (dalam Rahmawati dan Agustina, 2020, hlm. 1038-1039) “hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar”. Menurut Nawawi (dalam Susanto, 2014, hlm. 5) menyatakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”. Bloom dalam Thobroni (2015, hlm. 25) menyatakan “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor”. Sedangkan menurut Herianti dan Rodiyana (2020, hlm. 341) “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran”. Hasil dari belajar tersebut sehingga akan direkapitulasi maka akan terlihat peningkatan hasil dari proses belajar yang sudah dijalani oleh peserta didik.

Hasil belajar itu sendiri menurut Horward Kingsley (dalam Nugraha dkk, 2020, hlm. 270) “terbagi menjadi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita”. Masing-masing jenis hasil belajar tersebut dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan menurut Oliver (dalam Nugraha dkk, 2020, hlm. 270) “Pembagian macam hasil belajar, mempunyai pandangan berbeda yang membaginya menjadi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris”.

Hasil belajar memiliki ranah untuk melihat bagaimana perkembangan dalam hasil belajar peserta didik yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2016, hlm. 22) mengungkapkan “ranah hasil belajar yaitu: a) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. b) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. c) Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan intrepreatif”.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan keterampilan kognitif membantu peserta didik mencapai hasil belajar, tetapi juga memfasilitasi perkembangan psikologis dan pribadi mereka seperti meningkatkan keterampilan peserta didik.

Memperhatikan pengertian di atas, maka yang dimaksud dengan “penggunaan e-learning berbasis google classroom dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar” adalah upaya untuk mengetahui cara penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* terhadap hasil belajar peserta didik yang baik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika pembahasan ini sebagai bayangan yang jelas dan menyeluruh mengenai pembahasan skripsi ini. Dimana dalam struktur sistematika pembahasan tersebut akan membahas dan menjelaskan bagaimana isi dari skripsi tersebut. Dalam sistematika pembahasan ini menjelaskan mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya, dari setiap bab yang dapat peneliti jelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian ini bermaksud untuk mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah yang akan diteliti. Dengan membaca bagian pendahuluan, pembaca mendapat gambaran arah permasalahan dan pembahasan (TIM, 2021, hlm. 27-29). Berikut merupakan bagian dari pendahuluan skripsi:

a. Latar Belakang Masalah

Bagian ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan. Berisikan latar belakang mengenai topik atau isu yang diangkat dalam penelitian secara menarik sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi terkini.

b. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi suatu masalah yang ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk (keterhubungan, dampak, sebab akibat, dan lainnya), serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi peneliti.

c. Rumusan Masalah

Merupakan pernyataan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti. Umumnya dengan mengidentifikasi topik atau variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian.

d. Tujuan Penelitian

Memperlihatkan pernyataan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian. Dimana perumusan tujuan penelitian ini berkaitan langsung dengan pernyataan rumusan masalah.

e. Manfaat Penelitian

Untuk menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung. Adapun manfaat yang dipaparkan terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis (bagi guru, sekolah, peserta didik, akademik).

f. Definisi Operasional

Berisikan pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan.

g. Sistematika Skripsi

Menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antar bab dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

2. Bab II Kajian teori dan Kerangka Pemikiran

Bagian ini merumuskan definisi konsep dan definisi operasional variabel, serta dilanjutkan dengan mengungkapkan alur pemikiran penelitian tentang masalah yang diteliti dan dipecahkan. Secara prinsip pada bab ini memuat; kajian teori, hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel yang akan diteliti, kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian, serta asumsi dan hipotesis penelitian (TIM, 2021, hlm. 39).

3. Bab III Metode Penelitian

Menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan serta memperoleh simpulan (TIM, 2021, hlm. 41). Pada bagian ini terdiri dari:

- a. Metode penelitian; merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian. Bagian ini berisi pendekatan penelitian yang akan digunakan.
- b. Desain penelitian; berisi kategori penelitian yang akan diteliti, apakah berupa survei, eksperimen atau penelitian tindakan kelas.
- c. Subjek dan objek penelitian; memuat penetapan lokasi sumber data, penetapan populasi dan besar populasi penelitian.

- d. Pengumpulan data dan instrumen penelitian; mencakup teknik dalam pengumpulan data dan berdasarkan jenis data yang dibutuhkan, dan uji instrumen penelitian seperti uji validitas, reliabilitas, indeks kesukaran dan daya pembeda.
 - e. Teknik analisis data; merupakan rencana yang berkaitan dengan teknik analisis data yang akan digunakan peneliti yang ditentukan oleh rumusan masalah, variabel penelitian, desain penelitian, paradigma penelitian, dan hipotesis.
 - f. Prosedur penelitian; menjelaskan secara rinci prosedur aktivitas perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian.
4. Bab IV Hasil penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyampaikan dua hal, yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengelolaan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasana temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan (TIM, 2021, hlm. 45).

5. Bab V Simpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisis dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya (TIM, 2021, hlm. 47).