BAB II
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. *E-Learning*

a. Pengertian *E-Learning*

Pembelajaran dengan memanfaatan 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 Sudibyo (2018, hlm. 18) "*e-learning* adalah suatu sistem pendidikan yangg memanfaatkan teknologi informasi dalam proses KBM". Sistem ini digunakan dalam menilai kepuasan pembelajarn, 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.

Menurut Suartama (2014, hlm. 35) bahwa *"e-learning* ini dapat didefinisikan sebagai sebiah proses belajar yang difasilitasi dan didukung dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT atau ILT)". Definisi ini relatif tidak terbantahkan meskipun beberapa orang menginginkan untuk membatasi *e-learning* khusus dalam penggunaan teknologi berbasis komputer atau bahkan lebih sempit pada penggunaan 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* menurut Soekartawi, Haryono dan Librero (dalam Elyas, 2018) 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".* Pembelajaran daring merupakan 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 menggantiikan proses belajar mengajar

di dalam kelas menjadi proses belajar mengajar dengan menggunakan media daring. Suharyanto dan Mailangkay (2016) menyampaikan bahwa "*e-learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu belajar peserta didik. Pengaruh tersebut berada dalam kategori yang kuat". Semakin intensif *e-learning* dimanfaatkan, maka mutu belajar peserta didik akan semakin meningkat pula. Pemanfaatan *web e-learning* akan meningkatkan hasil belajar secara tidak langsung. Tujuan digunakannya *e-learning* dalam sistem pembelajaran adalah untuk memperluas akses pendidikan kemasyarakat luas, serta dalam rangka meningkatkan mutu belajar.

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.

b. Manfaat *E-Learning*

E-learning memiliki banyak manfaat, diantaranya Menurut Karwati (Nadziroh, 2017, hlm. 4), manfaat *e-learning* dapat dilihat dari 2 sudut, sebagai berikut:

1. Dari Sudut peserta didik (selaku pelajar) *e-learning* memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Dengan kondisi yang demikian ini, mahapeserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.
2. Dari Sudut guru (selaku pengajar), *e-learning* banyak memberikan manfaat bagi guru, 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 belajar peserta didik. Bahkan guru juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang.Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu.
d) Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

Rahmasari dan Rismiati (Sagita dan Khaerunnisa, 2019, hlm. 37) mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran *e-learning* memiliki beberapa manfaat, sebagai berikut:

a) Melalui *e-learning*, peserta didik dapat mengakses pengetahuan setiap saat takterbatas waktu dan tempat,
b) Melalui *e-learning*, peserta didik dapat menjalin komunikasi melalui internet sehingga lebih banyak lagi pengetahuan yang dapat mereka peroleh,
c) Melalui *e-learning*, peserta didik belajar lebih mudah dan menyenangkan.
d) Melalui *e-learning*, proses pembelajaran lebih interaktif dan inovatif, dan
e) Melalui *e-learning*, peserta didik didorong untuk bereksplorasi melalui *website-website* yang tersedia, sehingga kreativitas dan rasa keingin tahuannya terus bertambah.

E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan *e-learning* dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. Beberapa manfaat dari *e-learning* berdasarkan teori Rohmah (Sari dan Priatna, 2020, hlm. 109) berpendapat bagi dunia pendidikan secara umum, sebagai berikut:

a) Fleksibilitas tempat dan waktu, jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan peserta didik untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu, maka *e-learning* memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untukmengakses pelajaran.

b) *Independent learning*, *e-learning* memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya pembelajar diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan
c) menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu.
d) Biaya, banyak biaya yang bisa dihemat dari cara pembelajaran dengan *e-learning*. 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.
e) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, *e-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing peserta didik. Apabila peserta didik belum mengerti dan memahami modul tertentu, maka ia dapat mengulanginya lagi sampai ia paham.
f) Standarisasi pengajaran, pelajaran *e-learning* selalu memiliki kualitas samasetiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar.
g) Efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran *e-learning* dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih.
h) Kecepatan distribusi, *e-learning* dapat dengan cepat menjangkau ke seluruh penjuru, tim desain hanya perlu mempersiapkan bahan pelajaran secepatnya dan menginstal hasilnya di *server* pusat *e-learning*.
i) Ketersediaan *On-Demand*, *e-learning* dapat diakses sewaktu-waktu.
j) 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.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari *e-learning* ini dari segi peserta didik dengan adanya *e-learning* ini pembelajaran menjadi fleksibel dan tugas maupun materi dapat disimpan dengan melakukan proses belajar mengajar tidak ada batasan. Dari segi guru tersebut manfaat pembelajaran *e-learning* ini mudah untuk guru memberikan tugas dan materi dengan jadwal yang sudah ditentukan dan guru dapat melihat peserta didik yang mengumpulkan tugas.

c. Kelebihan dan Kekurangan *E-learning*

Menurut Tjokro (Simanihuruk dkk, 2019, hlm. 20) bahwa penggunaan *e-learning* dalam pendidikan memiliki banyak kelebihan yaitu, sebagai berikut:

1. E-learning mencakup unsur-unsur multimedia sepertigambar, teks, animasi, audio dan video sehingga sehingga peserta didik dapat lebih cepat memahami materi pembelajaran.
2. Lebih efekti, artinya peserta didik tidak perlu pergi ke gedung belajar karena dapat dijalankan dimana saja, kapan saja dan sangat mudah untuk diperbanyak.
3. Lebih efisien karena dapat mempelajari bahan ajar secara langsung karena tidak perlu mengikuti prosedur pembalajar.
4. Materi ajar bisa dikuasai sesuai dengan kondisi peserta didik seperti semangat dan daya serap peserta didik, bisa dimonitor dan bisa diuji dengan *e-test*.

Sedangkan menurut teori Hadisi dan Muna (2015, hlm. 130) berpendapat bahwa keuntungan dalam *e-learning* adalah ekonomis, mudah diakses, efisien, interaktif dan kolaboratif, konsisten, fleksibel, kreatif, dan mandiri. Adapun kelebihan yang ditawarkan *e-learning* ini sebagai berikut:

1. Biaya, kelebihan dalam *e-learning* ini adalah mengurangi biaya pelatihan. Dengan itu terdapat semua kebutuhan dalam pembelajaran dalam *e-learning*.
2. Fleksibilitas Waktu, dengan menggunakan *e-learning* ini dapat menyesuaikan waktu belajar kapanpun.
3. Fleksibilitas Tempat, *e-learning* ini membuat peserta didik menjadi mudah mengakses pembelajaran dimana saja.

4. Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing peserta didik.
5. Efektivitas Pengajaran, belajar dengan *e-learning* menjadi lebih efektif dan mudah memahami materi.
6. Ketersediaan *On-demand*, dengan menggunakan *e-learning* ini dapat diakses kapanpun sehingga dapat dianggap sebagai "buku saku" yang mudah untuk diakses dimanapun dan kapanpun.

Dengan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *e-learning* ini memberikan biaya yang murah, fleksibel dimanapun dan kapanpun, lebih efektif dalam kondisi pembelajaran, dan materi yang diberikan dapat mudah dipahami dan dapat diulang kembali.

E-learning ini selain memiliki kelebihan pasti terdapat kekurangan, menurut Efendi (Simanihuruk dkk, 2019, hlm 22) menyatakan kekurangan dari *e-learning* ini yaitu, sebagai berikut:

1. Interaksi secara tatap muka yang terjadi antara peserta didik dengan pengajar atau antara peserta didik dengan peserta didik menjadi minim.
2. Pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung ke pelatihan bukan pendidikan.
3. Aspek bisnis atau komersial menjadi lebih berkembang dibandingkan aspek sosial dan akademik.
4. Pengajar dituntut lebih menguasai teknik pembelajaran dengan penggunaan ICT.
5. Belum meratanya fasilitas internet yang tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telepon dan komputer.
6. Sumber daya manusia yang memiliki keahlian mengoprasikan komputer masih kurang.
7. Bahasa komputer yang belum dikuasai.
8. Perasaan terisolasi dapat terjadi pada peserta didik.
9. Terjadinya variasi kualitas dan akurasi informasi oleh sebab itu diperlukan panduan pada saat menjawab pertanyaan.
10. Kesulitan mengakses grafik, gambar dan video karena peralatan yang dipakai tidak mendukung sehingga menyebabkan peserta didik menjadi frustasi.

Sedangkan menurut teori Hadisi dan Muna (2015, hlm. 131) berpendapat bahwa kekurangan *e-learning* ini sebagai berikut:

1. Kurangnya interaksi antar guru dan peserta didik bahkan antar peserta didik itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar mengajar.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.
3. Proses belajar dan mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan
4. Perubahannya peran guru dan yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajran yang menggunakan ICT (*informational and communication technology*).
5. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
6. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah ketersediaan listrik, telepon, ataupun komputer).
7. Kurangnya penguasaan teknologi seperti komputer ataupun laptop.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari e-learning itu sendiri adalah kurangnya pengetahuan dalam penggunaan e-learning, kurangnya interaksi guru dan peserta didik maupun peserta didik dan peserta didik lain, dan proses pembelajaran menjadi lebih ke bentuk pelatihan bukan pemberian materi pendidikan.

2. *Google Classroom*

a. Pengertian *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* berfungsi sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh

guru dan peserta didik untuk membuat kelas online atau kelas secara virtual. Guru dapat menyajikan presentasi dan tugas peserta didik yang diterima secara langsung (*real time*). Untuk *Google Classroom*, sistem yang digunakan tidak hanya website, tetapi juga bentuk aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone* dan akun dari peserta didik yang menggunakan selalu login sehingga guru dapat memberikan materi, tugas atau pengumuman, peserta didik dapat menerima notifikasi secara otomatis.

Al-Maroof (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. Sedangkan menurut Nurfalah (2019, hlm. 49), "*Google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah sistem *e-learning* berbasis *virtual class* sebagai bentuk pembelajaran jarak jauh yang dilakukan melalui media internet secara virual di dunia maya".

Penggunaan aplikasi google classroom bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan *Google Classroom* memudahkan guru untuk mengatur pembelajarannya dan menyampaikan informasi kepada peserta didik secara akurat dan komperhensif. Melalui pembelajaran blended learning, peserta didik merasa nyaman dan aktif dalam membangun pengetahuan ilmunya. Guru dapat memanfaatkan berbagai akses ke banyak fitur yang disediakan di *Google Classroom* seperti tugas, penilaian, komunikasi, biaya waktu, arsip kursus, aplikasi seluler, dan privasi. Menurut Fauzan (2019, hlm. 276) "Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan solusi terhadap metode yang telah diterapkan di kelas yaitu dengan metode konvensional dimana dosis mendominasi kegiatan pembelajaran baik dengan metode ceramah maupun metode penugasan".

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, mahapeserta 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, teknologi dan dapat diakses oleh siapa saja dengan akses internet. Seperti ruang kelas fisik, seorang pendidik dapat membuat kelas untuk kursus dan mengundang pendidik dan peserta didik lainnya bergabungdi kelas. Setelah bergabung, mereka semua akan menjadi anggota atau warga kelas virtual dan dapat memiliki akses langsung dan terhubung. Platform ini memungkinkan peserta didik dan guru untuk berkolaborasi dalam satu forum dan menggabungkan kelas yang berbeda dalam satu. Pengguna pada platform juga dapat berbagi atau mengintegrasikan video, file PDF, 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. Google classroom* ini merupakan sebuah *platform* yang didirikan oleh *google* sebagai sarana dalam media pembelajaran untuk ruang lingkup pendidikan yang relatif mudah untuk digunakan.

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 mengkases tugas dan informasi dari guru.

b. Fitur-Fitur *Google Clasroom*

Google classroom ini memiliki fitur yang dapat digunakan oleh guru saat melaksanakan proses belajar mengajar yaitu *assigment, grading, time-cost, communication, privacy, archive course,* dan *mobile application* (Gunawan dan Sunarman, 2017)

Iftakhar (2016, hlm. 13) juga berpendapat bahwa:

> *"Features of google classroom are reuse post, create question, create assigment and create announcement. A teacher can keep all files save in google drive. He or she can grade, attach you tube or any link for intructional purpose. From google classroom a teacher can send mail to all student at a time."*

Menurut Nurfalah (2019, hlm. 50) mengungkapkan bahwa *google classroom* ini memiliki fitur-fitur sebgaia berikut:

1) Forum, tempat untuk berinteraksi antara guru dan peserta didik. Ketika guru membagikan bahan ajar, tugas, maupunpernyataan maka akan muncul pemberitahuan di forum tersebut.
2) *Google* kalender, dengan adanya kalender ini guru bisa membuat jadwal pada fitur *google classroom*.
3) *Folder drive* kelas, *file* yang sudah di upload akan tersimpan dalam *google drive*.

4) Tugas, merupakan tempat untuk guru membuat tugas, membagikan tugas, dapat berupa *microsoft word, power point,* atau format multimedia lainnya.
5) Kuis, guru dapat membuat kuis dengan bantuan modul *google form*, berupa pilihan ganda ataupun uraian. Fitur ini juga mencakup informasi batas waktu pengerjaan. Sehingga apabila peserta didik sudah mengerjakan maka sistem akan mencatat waktu pengerjaan secara otomatis.
6) Pertanyaan, guru dapat membuat pertanyaan secara online dan setiap peserta didik dapat memberikan jawaban pada pertanyaan tersebut.
7) Bahan ajar, guru dapat membagikan bahan ajar kepada peserta didik.

Selain fitur-fitur tersebut, menurut Mahalina dan Rika (2018, hlm. 60-62) fitur-fitur yang dimiliki *google classroom* yaitu sebagai berikut:

1. *Assigmenments* (tugas)

   Penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas *google* yang memungkinkan kolaborasi antara guru dengan peserta didik atau peserta didik kepada peserta didik. Dokumen yang ada di google drive peserta didik dengan guru, *file* di-*host* di *drive* peserta didik dan kemudian diserahkan untuk penilaian. Guru dapat memilih *file* yang kemudian dapat diperlakukan sebagai template sehingga setiap peserta didik dapat mengedit salinannya sendiri dan kemudian kembali ke nilai kelas alih-alih membiarkan semua peserta didik melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Peserta didik juga dapat menentukan untuk melampirkan dokumen tambahan dari *drive* mereka ke tugas.

2. *Grading* (pengukuran)

   Google classroom mendukung berbagai skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki pilihan untuk melampirkan *file* ke tugas yang dapat dilihat, diedit, atau mendapat salinan oleh peserta didik secara individual. Jika guru belum membuat Salinan file, peserta didik dapat membuatnya dan menempelkannya ke dalam tugas. Guru memiliki kemampuan untuk memantau kemajuan tugas setiap peserta didik dan dapat mengomentari dan meninjaunya. Berbalik tugas dapat dinilai, dikomentar, dan dikembalikan oleh guru agar peserta didik dapat merevisi tugas dan masuk kembali. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh guru kecuali jika guru mengembalikan tugas masuk.

3. *Communication* (komunikasi)

   Pengumuman dapat diposkan oleh guru ke arus kelas dan dapat dikomentari oleh peserta didik. Hal ini memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Peserta didik juga dapat memposting ke *feed* kelas, tapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh seorang guru dan dapat dimoderasi. Peserta didik dapat berbagi konten dengan melampirkan berbagai jenis media produk *Google* seperti file video *youtube* dan *google drive*. Gmail juga menyediakan opsi email bagi guru untuk membagikan email ke satu dan beberapa peserta didik melalui antarmuka *google classroom. Google classroom* dapat diakses di *website* atau melalui seluler *Android* dan iOS *Classroom*.

4. *Time-Cost* (hemat waktu)

   Guru dapat menambahkan peserta didik dengan mereka kode untuk bergabung dengan kelas. Guru yang mengelola beberapa kelas dapat menggunakan pengumuman yang dibuat di kelas lain sebagai tugas atau pertanyaan. Guru juga dapat berbagi tulisan artikel di beberapa kelas dan mengarsipkan artikel untuk peserta didik di kelas masa depan. Pekerjaan peserta didik, tugas,

pertanyaan, nilai, komentar semua dapat diatur oleh satu atau semua kelas, atau diurutkan menurut apa yang perlu dikaji.

5. *Archive Course* (arsip program)

   Kelas memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir masa jabatan atau tahun. Saat kursus diarsipkan, situs tersebut dihapus dari beranda dan ditempatkan di area arsip kelas sehingga guru dapat mempertahankan kelas mereka saat ini. Ketika kursus diarsipkan, guru dan peserta didik dapat melihatnya, tetapi tidak dapat membuat perubahan apapun sampai dipulihkan.

6. *Mobile Application* (aplikasi dalam telepon genggam)

   Diluncurkan pada Januari 2015, Aplikasi seluler *google classroom* tersedia untuk perangkat iOS dan android. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengambil foto dan menempelkannya ke dalam aktivitas tugas mereka, berbagi *file* dari aplikasi lain, dan mendukung akses *offline.*

7. *Privacy* (privasi)

   Berbeda dengan layanan konsumen *Google, Google Classroom* merupakan bagian dari *G Suite for Education*, tidak menampilkan iklan apa pun di antarmuka untuk peserta didik, fakultas, dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

   Fitur-fitur yang ditawarkan dari *Google Classroom* adalah menyediakan ruang kelas tanpa adanya kertas, akses ke produk *Google* lainnya seperti *Gmail, Google Drive, Google Form*, serta kolaborasi antara guru dan peserta didik diluar kelas, mudah untuk diatur, menghemat biaya, dan bagi guru dapat melacak kemajuan peserta didik dengan lebih baik (Betterbuys, (Nurhayati, Az-Zahra, dan Herlambang, 2019, hlm. 3773)).

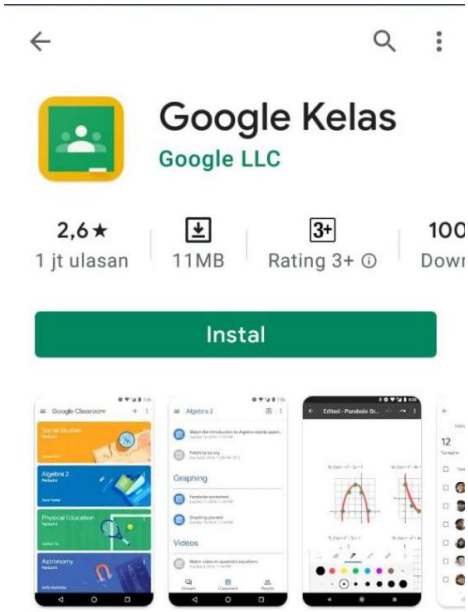
Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat beberapa fitur yang tersedia dan dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik diantaranya memberikan dan membuat tugas, membuat pertanyaan sekaligus untuk berkomunikasi antara guru dan peserta didik, memberikan

pengumuman, memberikan penilaian, pemberian materi ajar dan arsip penyimpanan tugas atau materi ajar yang nantinya dapat langung tersimpan di *google drive,* pemberian dan pengerjaan kuis dengan bantuan *google form, google calender* untuk pembuatan *time schedule time*, memiliki privasi, dan merupakan aplikasi *mobile*.

c. Langkah-Langkah Penggunaan *Google Classroom*

Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam menggunakan *google classroom* seperti yang telah dikemukakan oleh Ernawati (2018, hlm. 16) yaitu sebagai berikut:

1. Buka situs https://classroom.google.com di komputer maupun laptop atau buka gmail.com, lalu *login* akun dan pilih kotak dipojok kanan atas kemudian klik *google classroom*. Bisa juga di akses melalui *Smartphone* dengan mengunduh aplikasi *google classroom* terlebih dahulu. Saat halaman *google classroom* muncul, klik buku *Classroom* untuk membuka ruang kelas baru.

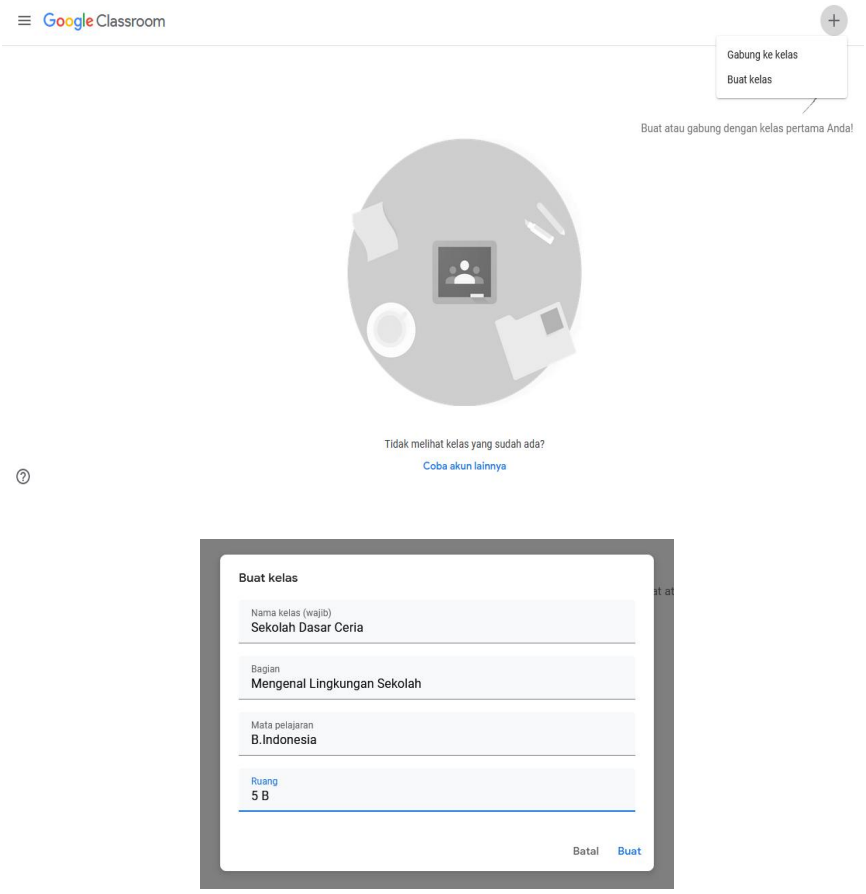


Gambar 2.1
Halaman awal *google classroom* pada *handphone*

2. Klik *get started* untuk memulai membuat ruang kelas baru dengan menggunakan *google classroom.*

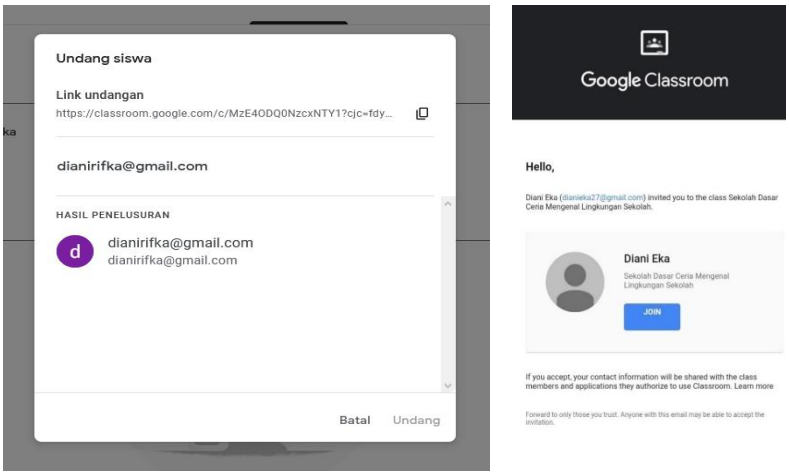
Gambar 2.2
Langkah awal membuat kelas

3. Kemudian untuk memulai membuat ruang kelas digital pilih tanda (+) lalu *create class*, selanjutnya tuliskan nama kelas, kemudian klik *create class* untuk memulai ruang kelas baru.



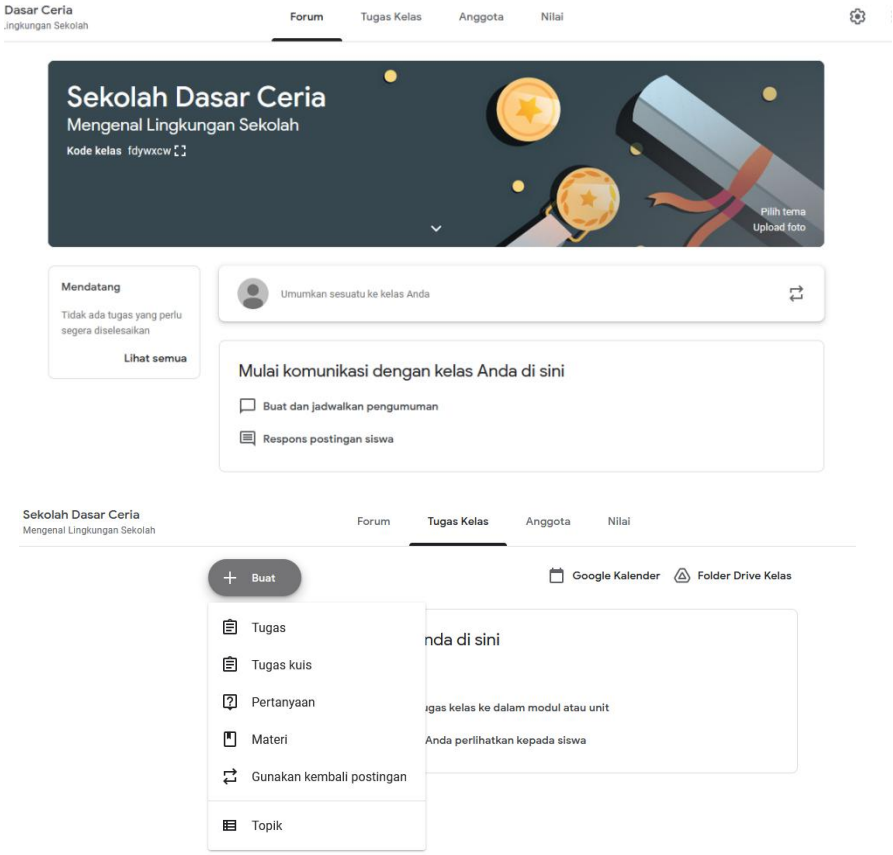
Gambar 2.3
Tampilan membuat kelas baru

4. Undang peserta didik agar bergabung ke kelas melalui kode kelas maupun melalui *e-mail.* Undangan kemudian dikirim ke *e-mail* peserta didik dan peserta didik meng klik join untuk bergabung dengan kelas yang sudah di buat.



Gambar 2.4
Tampilan mengundang peserta didik dengan kode kelas dan *email*

5. Jika kelas sudah siap dan peserta didik bisa bergabung ke dalam kelas yang sudah dibuat. Langkah selanjutnya guru bisa membuat tugas, memberikan materi, menghimpun tugas, serta melakukan ujian atau ulangan harian di dalam *google classroom.*



Gambar 2.5
Fitur-fitur yang dapat digunakan oleh guru dalam *google classroom*

d. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Menurut Hikmatiar, Sulisworo, dan Wahyuni (2020, hlm. 81), kelebihan dalam menggunakan *google classroom* adalah guru dapat mengelolah beberapakelas sekaligus, mememudahkan dalam memberikan pengumuman tentang pelajaran dan lebih mudah diakses maupun dijangkau peserta didik dan guru, waktu yang dimiliki guru dan peserta didik dalam berkomunikasi lebih banyak, bisa mengirim tugas (*file* atau *vidio*).

Adapun kelebihan *google classroom* yang dikemukakan oleh Pratama (dalam Utami, 2019, hlm. 498-499), yaitu sebagai berikut:

1. Menyiapkan aplikasi *Google Class* sangat sederhana, guru dapat langsung menambahkan peserta didik atau membagikan kode kelas untuk berpartisipasi.
2. Penghematan waktu, proses pengumpulan tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan guru untuk dengan memberi dan menilai tugas dengan cepat.
3. Dapat meningkatkan pengorganisasian, peserta didik dapat secara otomatis melihat semua tugas dan dokukmen yang tersimpan dalam folder *Google Drive.*
4. Meningkatkan komunikasi, memungkinkan guru untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung di *platform*.
5. Hemat biaya, *google classroom* tidak mengandung iklan, tidak menggunakan atau data peserta didik untuk iklan dan bersifat gratis.

Iftakhar (2016, hlm. 13) juga berpendapat bahwa terdapat kelebihan dalam penggunaan google classroom ini, sebagai berikut:

1. *Easy to use*, desain *google classroom* dibuat sederhana untuk digunakan memberikan dan mengirim tugas, komunikasi, memberikan pengumuman.
2. *Cloud-based, google classroom* menghadirkan teknologi yang profesional untuk digunakan di linkungan belajar.
3. *Saves time*, dirancang untuk menghemat waktu dalam pembelajaran, pembagian materi ajar, dan penilaian.
4. *Free*, karena mengaksesnya hanya dengan mendaftar penggunaan akun *google*.
5. *Flexible*, mudah untuk di akses dan digunakan oleh siapapun dilingkungan belajar tatap muka maupun secara *virtual.*
6. *Mobile-friendly*, mudah untuk digunakan pada perangkat seluler apapun.

Sedangkan menurut Hidayat dan Sudibyo (2018, hlm. 18) bahwa *Google classroom* memiliki sejumlah keunggulan seperti manajemen penilaian, kecepatan pemprosesan, dedokumentasi, dan banyak lagi yang mendorong banyak penyelenggara pendidikan menggunakan layanan pendidikan tersebut. Fungsi yang dibagikan tenaga pengajar mirip dengan kelas konvensional dari proses mengajar (*post*), kuis (*create question*), memberikan tugas (*create assignment*), serta membuat pengumuman (*make announcement*). *Google Classroom* juga menyediakan layanan multimedia (*video streaming*) sebagai contoh untuk membantu peserta didik memahami materi.

Disamping kelebihan penggunaan *google classroom* ada beberapa kekurangan penggunaan *Google Classroom* pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Hikmatiar, Sulisworo, dan Wahyuni (2020, hlm. 81), penggunaan *google classroom* sulit mengontrol peserta didik untuk menanggapi tanggapan respon yang diberikan guru, hasil pengerjaan tugas rentan terhadap *Plagiarisme* (ketidak jujuran akademis), tidak semua sekolah dapat menggunakan *Google Classroom* karena masalah jaringan, kecepatan jaringan menjadi sebuah kendala penggunaan *google classroom*, *file* sering hilang saat diunggah, tidak mudah bagi pengguna yang berasal dari pedesaan yang kurang memahami teknologi.

Adapun menurut Ernawati (2018, hlm. 19) mengemukakan kekurangan penggunaan *google classroom* yaitu sebagai berikut:

1. *Google classroom* mengharuskan peserta didik dan guru untuk selalu terkoneksi dalam jaringan internet untuk mengaksesnya.
2. Pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* ini digunakan secara individual sehingga mengurangi rasa sosialisme peserta didik.
3. Adapun peserta didik kurang kristis dan terjadi kesalahan materi yang akan berdampak pada pengetahuan yang dimilikinya.

4. Dalam penggunaannya membutuhkan *hardwere*, *softwere* dan jaringan internet yang tinggi.

Selanjutnya, adapula menurut Nurhusna (2020, hlm. 56) kekurangan *google classroom* sebagai berikut:

1. Kesulitan melakukan diskusi secara virtual, fitur video ini belum terdapat pada *google classroom* sehingga menjadi kendala untuk mengadakan diskusi secara langsung.
2. Kesulitan mengedit hasil ujian, sehingga peserta didik harus teliti dalam pengerjaan ujian agar tidak salah dalam pengerjaannya.

Penggunaan *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran online memudahkan guru untuk mempersiapkan kelas, menghemat waktu pengumpulan tugas secara sederhana dan tanpa kertas, dapat memudahkan peserta didik dalam mengatur, menyerahkan tugas dan materi yang telah diberikan, sehingga terjalin komunikasi dengan baik, tidak memerlukan banyak uang pada saat menggunakan *Google Classroom* dikarena *Google Classroom* tidak berbayar. Selain kelebihan tersebut terdapat kekurangan dalam menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran, seperti tidak semua guru dan peserta didik tahu cara menggunakan *Google Classroom*, membutuhkan koneksi internet yang cukup dan kuat agar tidak terhambat saat pembelajaran berlangsung, materi pembelajaran yang dikasih ke peserta didik bersifat individual, jika terjadi kesalahpahaman suatu materi maka berdampak kepada pengetahuan peserta didik, dan dapat terjadinya plagiat dalam pengerjaan tugas.

e. Karakteristik Pembelajaran Menggunakan *Google Classroom*

Menurut Hasbi (2016, hlm. 9) menyatakan bahwa komponen-komponen dalam pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* diantaranya:

1. Memanfaatkan media komputer seperti media digital dan jaringan computer.

2. Menggunakan layanan teknologi informasi elektronik, untuk memperoleh informasi dan komunikasi dengan cepat dan mudah.
3. Menggunakan materi pembelajaran untuk diperoleh secara mandiri (*self learning materials*)
4. Materi pelajaran dapat disimpan di komputer sehingga guru dan peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja.
5. Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajar tentang hasil belajar dan manajemen pendidikan dan dapat berbagai informasi dari berbagai sumber yang dapat ditampilkan di computer setiap saat.

Menurut Tung (Mustofa, chodzirin dan Sayekti, 2019, hlm. 154) menyatakan bahwa pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Materi yang disajikan dalam bentuk grafik, teks, dan multimedia lain.
2. Materi ajar relatif mudah dipengaruhi.
3. Meningkatkan interaksi antar guru dan peserta didik.
4. Komunikasi dilakukan secara serentak seperti *video conference*, *chats rooms*, atau *discussion forums*.
5. Dapat menggunakan sumber belajar yang luas di internet.

Selanjutnya menurut Rosenberg (Setiawan, 2020) menyatakan bahwa karakteristik dari penggunaan *e-learning* berbasis *google classroom* di antaranya yaitu, bersifat jaringan, sharing pembelajaran dan juga informasi, menyimpan atau juga memunculkan kembali dan mendistribusikan.

Dari hasil pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik penggunaan *e-learning* berbasis *google classroom* ini bersifat dalam jaringan internet, memanfaatkan teknologi informasi yang sudah dikembangkan, pembelajaran bersifat individu, materi pelajaran dapat disimpan dan dilihat kembali, dan dapat menggunakan sumber belajar dari internet.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian 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 terjadi pada diri peserta didik, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai hasil dari kegiatan pembelajar". Nawawi (dalam Bungalangan, 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 dan hasil belajar. Hasil belajar adalah penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Dengan hasil belajar diharapkan dapat melatih orang-orang yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik, mengubah pola piker dan menciptakan perilaku kerja yang lebih baik.

Lestari dkk (2021, hlm. 844) mengemukakan bahwa "hasil belajar adalah proses yang dilakukan oleh guru pada akhir kegiatan pembelajaran atau pada akhir program untuk mengukur hasil belajar peserta didik". Rasyid (dalam Rumini, 2016, hlm. 24) berpendapat bahwa "jika di lihat dari aspek proses pengukurannya, kemampuan seseorang dapat dinyatakan dengan angka". Dengan demikian guru dapat melihat hasil belajar peserta didik dapat diperoleh guru dengan terlebih dahulu memberikan seperangkat tes kepada peserta didik untuk menjawabnya. Hasil tes nilai 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 pembelajaran”. Hasil belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat menginformasikan kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan pembelajaran.

Nugraha dkk (2020, hlm. 270) mengungkapkan “hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan belajarnya”. Dengan belajar, seseorang dapat melakukan proses untuk mendapatkan perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar didefinisikan sebagai keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Purwanto (dalam Rahmawati dan Agustina, 2020, hlm. 1038-1039) “hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didikakibat belajar”. Menurut Nawawi (dalam Susanto, 2014, hlm. 5) menyatakan bahwa “hasil belajar dapat pahami sebagai tingkat keberhasilan (prestasi) peserta didik dalam mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Bloom (dalam Thobroni, 2015, hlm. 25) menyatakan bahwa “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 pembelajaran”. Hasil belajar akan direkapitulasi sehingga menunjukan adanya peningkatan hasil proses pemebalajran yang dilakukan oleh peserta. 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 pemahaman, dan (c) sikap dan cita-cita”. Masing-masing jenis hasil belajar tersebut dapat

diisi dengan materi yang sudah ditetapkan dalam kurikulum. Menurut teori Oliver (dalam Nugraha dkk, 2020, hlm. 270) berpendapat bahwa "rincian hasil belajar dibagi menjadi lima jenis kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal (linguistic), (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris".

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah menerima pembelajaran dan hasil pembelajaran yang diperoleh dari guru, dan keterampilan dan penguasaan peserta didik dalam pembelajaran yang disampaikan.

b. Indikator Hasil Belajar

Pada dasarnya hasil belajar diukur dari kemampuan penguasaan materi peserta didik dalam belajar. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh peserta didik. Selain itu terdapat berbagai macam aspek hasil belajar peserta didik yang dikemukakan oleh Susanto (2016, hlm. 6) mengatakan "bahwa sampai saat ini aspek-aspek yang harus dinilai hanya meliputi aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik". Aspek-aspek hasil belajar tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Aspek kognitif (Pemahaman)

   Pemahaman itu dicapai melalui proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru di sekolah dan orang tua di rumah. Salah satu cara untuk mendapatkan pemahaman yang baik yaitu dengan rajin mencari informasi melalui berbagai sumber ilmu. Menurut Bloom (Susanto, 2016, hlm. 6) mengatakan bahwa "pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap makna materi atau bahan yang dipelajari". Tingkat kritis kemampuan seseorang peserta didik untuk menyerap, memahami dan menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru disebut pemahaman. Pemahaman ini juga cukup bagi peserta didik untuk memahami apa yang dibaca, dilihat dan dialami dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan indikator hasil belajar yang di ukur dalam aspek kognitif menurut Syah (Lasmanah, 2016, hlm. 19) yaitu sebagai berikut:

a) Pengamatan; dengan indikator dapat menunjukan, membandingkan dan menghubungkan.
b) Ingatan; dengan indikator dapat menyebutkan dan menunjukan kembali.
c) Pemahaman; dengan indikator dapat menjelaskan dan mendefinisikan dengan lisan sendiri.
d) Aplikasi/penerapan; dengan indikator dapat memberikan contoh dan menggunakan secara tepat.
e) Analisis; dengan indikator dapat menguraikan dan mengklasifikasikan.
f) Sintetis; dengan indikator dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi kesatuan baru, menyimpulkan dan menggeneralisasikan.

Dengan demikian, dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman hidup yang dapat dilihat dan dirasakan secara langsung. Indeks hasil belajar ini terdiri dari enam bagian yaitu, mengamati, mengingat, memahami, menngaplikasikan, menganalisis dan menciptakan. Apabila dalam tabel yang dibuat oleh Anderson disebut dengan C1-C6.

2. Aspek Psikomotor (Keterampilan)

Keterampilan peserta didik dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Menurut Usman & Setiawati (Susanto, 2016, hlm. 9) mengemukakan bahwa “proses keterampilan kompetensi yang mengarah pada pembangunan kemampuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai kekuatan pendorong untuk kemampuan unggul dalam diri individu”. Sedangkan menurut Endrayanto & Harimurti (2014, hlm. 52) menjelaskan bahwa “aspek psikomotor (keterampilan) adalah aspek pembelajaran yang berkaitan dengan fungsi sistem saraf dan otot, fungsi psikis mulai dari pergerakan refleks yang sederhana sampai yang kompleks”.

Indikator hasil belajar yang diukur dari aspek psikomotor yaitu keterampilan dengan kecakapan yang di kemukakan oleh Lasmanah (2016, hlm. 20) yaitu, sebagai berikut:

a) Keterampilan; segala gerakan, tindakan dan kecakapan yang dilakukan, diukur dengan indikator kecakapan dalam mengkoordinasi gerak anggota tubuh.
b) Kecakapan; segala ekspresi verbal maupun nonverbal diukur dengan dengan indikator kefasihan dalam pengucapan, membuat ekspresi atau mimik, dan gerakan yang dilakukan.

Dalam penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan suatu hal yang melibatkan fisik dalam kegiatannya. Indikator hasil belajar psikomotorik ini dapat diukur pada saat seeorang melakukan gerakan, tindakan, kecakapan dan keterampilan. Dan keterampilan peserta didik dapat muncul ketika peserta didik tersebut mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

3. Aspek Afektif (Sikap)

Pembentukan karakter yang baik sangat diperlukan agar peserta didik dapat menempuh standar kompetensi lulusan yang telah ditetapkan. Dengan pembentukan karakter tersebut terdapat sikap yang harus dirubah agar menjadi lebih baik. Menurut Rosa (2015, hlm. 25) mengungkapkan bahwa “ranah afektif merupakan hasil belajar yang tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi”. Sedangkan menurut Endrayanto & Harimurti (2014, hlm. 48) mengemukakan bahwa “aspek sikap atau afektif mencakup perasaan, minat, penghayatan, kepatuhan nilai moral dan emosi”.

Selain itu, menurut Lasmanah (2016, hlm. 20) indikator hasil belajar pada aspek afektif ini yaitu, sebagai berikut:

a) Penerimaan, dengan indikator bagaimana cara agar dapat menerima dan menolak permintaan.
b) Sambutan, dengan indikator kesediaan dalam berpartisipasi melakukan sesuatu dalam sebuah organisasi atau perwakilan kelas.
c) Apresiasi, dapat diketahui melalui bagaimana cara seeorang mengagumi, menganggap penting dan bermanfaat bagi orang lain.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan segala tingkah laku yang dilakukan oleh setiap individu. Dengan hasil belajar pada aspek afektif ini dapat diukur dengan adanya sikap yang baik saat pembelajaran berlangsung dengan materi yang dapat diterima, disambut dan diapresiasikan peserta didik dengan baik.

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Alias dan Ratih (2019, hlm. 70) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ini terbagi menjadi 2 yaitu, sebagai berikut:

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang ada pada diri peserta didik. Faktor internal terdiri dari faktor fisik (faktor kesehatan dan kecacatan tubuh) dan faktor psikologis (kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motif, kedewasaan dan kelelehan). Faktor internal tersebut antara lain ; kemampuan intelektual yang dimiliki oleh peserta didik, serta afeksi pada diri peserta didik seperti rasa percaya diri, kematangan peserta didik dalam belajar, usia, jenis kelamin, motivasi belajar peserta didik, daya ingat dan kemampuan indera yang meliputi menganalisis, merasakan, mendengarkan dan melihat.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar diri peserta didik. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dari

faktor eksternal adalah keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor tersebut dipengaruhi dari luar sehingga memberikan hasil belajar di bawah pengaruh lingkungan.

Pertama, lingkungan keluarga merupakan guru atau pendidik yang terbaik dan pertama bagi keluarganya, terutama bagi anak-anak yang merupakan peserta didik di sekolah. Dalam lingkungan keluarga, peserta didik dapat mengembangkan kepribadiannya dan membentuk karakter pribadi melalui pembinaan orang tuanya. Orang tua menjadi *role* model perlu memberikan contoh yang baik bagi anak-anaknya, karena naik turunnya proses *parenting* orang tua kepada anaknya sangat berpengaruh pada keberhasilan dan pencapaian hasil yang maksimal nya.

Kedua, lingkungan masyarakat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena masyarakat merupakan tempat dimana individu dapat menghabiskan waktu bersama teman sebaya dengan cara bergaul. Selain itu, kehidupan masyarakat sekitar peserta didik juga mempengaruhi prestasi dari hasil belajar peserta didik tersebut. Aspek positif dan negatifnya dari lingkungan masyarakat berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Ketiga, lingkungan sekolah merupakan faktor yang sangat penting yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena sekolah merupakan tempat dimana peserta didik menerima pembelajaran serta penanaman karakter yang baik dari guru. Dalam hal ini guru sebagai pendidik di sekolah harus mampu memberikan pelajaran yang terbaik kepada peserta didiknya. Guru perlu menjadi panutan peserta didiknya karena guru merupakan panutan yang digugu dan diteladani oleh peserta didik. Oleh karena itu guru perlu memberikan tindakan atau prilaku dan cerminan yang baik kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru-guru perlu memberikan

kemampuan pembelajaran yang dapat menarik perhatian mulai menggunakan media dan metode pembelajaran yang menyenangkan sejak awal.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Sudjana (Christina & Kristin, 2015, hlm. 223) mengungkapkan bahwa "faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal peserta didik. Faktor dari dalam diri peserta didik adalah perubahan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri dalam pembelajaran. Sedangkan faktor dari luar diri peserta didik yaitu lingkungan berupa kualitas pembelajarannya".

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor dari dalam dan luar. Faktor dari dalam ini didasarkan pada kemampuan dari peserta didiknya itu sendiri dalam pembelajarannya seperti kemampuan mengingat, kemampuan dalam mendengarkan, kemampuan memahami isi materi, keterampilan dalam membuat proyek, dan keterampilan lainnya dari dalam diri peserta didik. Sedangkan faktor dari luarnya berasal dari keluarga, sekolah dan masyarakat, sehingga keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat ditentukan oleh lingkungan dimana mereka berada. Faktor keluarga merupakan faktor yang utama dalam mendidik peserta didik yang dapat membentuk karakter peserta didik tersebut. Faktor selanjutnya adalah sekolah yang merupakan tempat peserta didik menuntut ilmu sehingga dapat memberikan hasil belajar yang baik. Faktor terakhir dari masyarakat yang merupakan peserta didik dapat belajar bersosialisasi dengan lingkungannya dan bisa membedakan cara berperilaku yang baik seperti sopan santun dalam berbicara.

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1
Penelitian yang Relevan

No.	Nama	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Maria Magdalena Saminem, 2021	Peningkatan Aktifitas Pembelajaran Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar di Masa Pandemi *Covid-19* Melalui *Whatsapp* Dan *Google Classroom*	Hasil peningkatan aktifitas belajar melalui jaringan online whatsapp dan google classroom di SD Negeri Kademangan 4 Kota Probolinggo terlaksana dengan baik. Keterlibatan peserta didik dalam aktifitasnya meningkat dengan media pembelajaran daring ini meskipun masih dibawah 100% dalam pemnggunaannya.	Variabel X yang digunakan media pembelajaran *google classroom*	a. variabel Y yang digunakan adalah peningkatan aktifitas pembelajaran b. subjek yang ambil dalam penelitian ini peserta didik SD Negeri Kademangan 4 Kota Probolinggo
2.	Gion Sartika,	Penggunaan *Google*	terdapat pengeruh	a. Variabel X yang	Subjek yang digunakan

	2021	*Classroom* Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar	positif signifikan dalam penggunaan *google classroom*, hasil belajar yang diperoleh dalam penggunaan google classroom ini terhitung dari tabel pertemuan 1-3 memberikan peningkatkan yang signifikan pada pertemuan 1 96,40%, pertemuan 2 96,40%, dan pertemuan 3 sudah terpenuhi 100%. Artinya dengan penggunaan *google classroom* ini dapat	digunakan media pembelajaran google classroom b. Variabel Y yang digunakan tersebut adalah hasil belajar peserta didik	dalam penelitian tersebut adalah peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Negeri 20 SKPI SP 5 Nobal Sungai Tebelian Sintang.

			meningkatkan hasil belajar peserta didik.		
3.	Wahyu Nuning Budiarti, 2019	Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia SD Menggunakan *Google Classroom*	Penggunaan *google classroom* ini memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Siklus dalam penggunaan google classroom ini yang pertama dalam aspek perhatian dan minat peserta didik memberikan peningkatan dari 8,71% menjadi 12,4%, aspek tugas meningkat dari	Variabel X yang digunakan adalah media pembelajaran *google classroom*	Variabel Y yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik

			11,73% menjadi 24,48%.		
4.	Sarah Adelia, Oktaviany Widyaningsih dan Maria Ulfa, 2020	Penerapan Online Learning Berbasis Aplikasi *Google Classroom* di Sekolah Dasar	Penerapan media pembelajaran *google classroom* ini sangat membantu proses pembelajaran berlangusng dan memberikan dampak positif dalam penggunaannya, memberikan pemahaman serta melatih penggunaan *google classroom* dan teknologi lainnya.	Variabel X yang digunakan adalah media pembelajaran *google classroom*	a. Variabel Y yang digunakan adalah penerapan media pembelajaran b. Subjek yang di ambil dalam penelitian ini adalah peserta didik SDN Kapuk Muara 03

C. Kerangka Pemikiran

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat cepat dari zaman ke zaman teknologi tersebut semakin canggih. Dengan mudahnya menggunakan teknologi informasi dan komunikasi ini membuat manusia menjadi ketergantungan dan kecanduan dengan teknologi yang semakin canggih ini. Teknologi ini dapat memberikan informasi yang sedang menjadi topik perbincangan ataupun informasi yang sedang kita cari. Semakin canggihnya dunia teknologi tersebut secara tidak langsung penggunaan teknologi informasi dan komunikasi ini dari zaman ke zaman semakin meningkat dengan pesat. Oleh karena itu, terjadinya perkembangan yang sangat pesat terhadap teknologi informasi dan komunikasi ini memberikan dampak yang sangat besar terhadp semua bidang khususnya di bidang pendidikan.

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi ini di bidang pendidikan menuntut para pendidik agar senantiasa menyesuaikan dengan mutu pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dan proses belajar mengajar berlangsung dengan baik. Arnanto dan Triyono (2014, hlm 319) "sudah selayaknya setiap sekolah perlu mulai memperhatikan teknologi informasi dan komunikasi serta internet". Hal ini karena dapat menjadi salah satu kunci dalam pendidikan yang baik di Indonesia. Selain itu dengan hadirnya teknologi dan internet memungkinkan sekolah dapat menerapkan model pembelajaran yang efektif untuk mengatasi kendala jarak dan waktu dalam mendapatkan informasi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sebagai seorang guru perlu menerapkan metode pembelajaran dan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman.

Salah satu penerapan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan adalah dengan adanya media pembelajaran daring (*online*). Media pembelajaran yang menerapkan sistem daring (*online*) atau bisa disebut dengan media *e-learning* dukungan media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Dimana menurut Nadziroh (2017, hlm. 2) menyatakan "*e-learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi berbasis web dan dapat

diaskes dari jarak jauh, sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan tkapam saka dan tiidak hanya berlangsung di dalam ruang kelas dan dalam jam tertentu saja namun dapat tetap dilakukan kapanpun dan dimanapun". Dengan menggunakan media pembelajaran daring (*online*) guru dapat mengatur dan mengorganisasikan berlangsungnya pembelajaran, memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses dan mencari informasi tentang materi yang akan dibahas. Selai itu memberikan kemudahan untuk berdiskusi, dan juga proses pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun.

Media pembelajaran daaring ini dimanfaatkan oleh sebagian sekolah yang menerapkan adanya blanded learning ataupun seperti dalam kondisi sekarang saat sedang terjadi pandemi *covid-19* yang tidak memungkinkan peserta didik untuk melakukan proses belajar mengajar secara tatap muka. Belajar harus dilaksanakan secara online, suka atau tidak suka agar proses belajar mengajar tetap terlaksana dan materi pembelajaran pun tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. *Google Classroom* adalah aplikasi diskusi kelas tentang pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan internet dalam pemnggunaannya dan sebagai sebuah sistem *e-learning* berbasis *virtual class* sebagai bentuk pembelajaran jarak jauh yang dilakukan melalui media internet secara *virtual*.

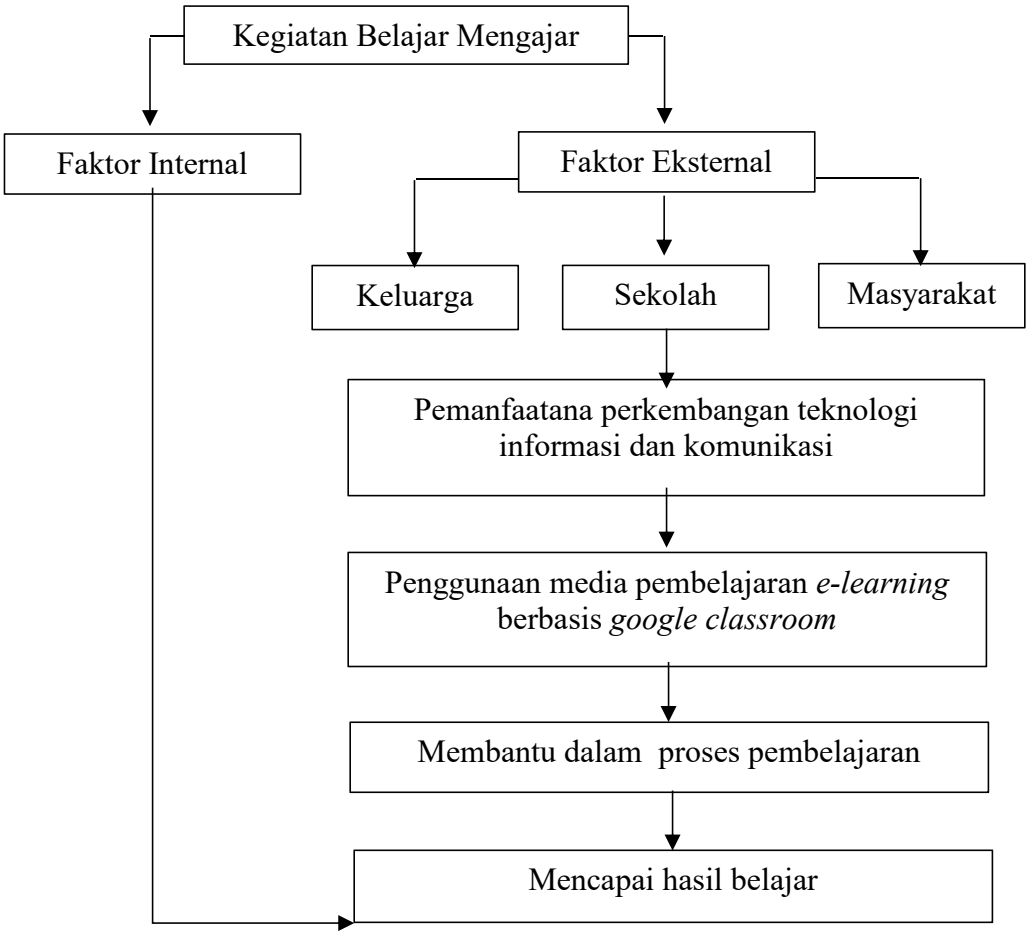
Sebagai media pembelajaran online, *Google classroom* memiliki keunggulan sebagai berikut; dapat membantu guru dalam menyiapkan kelas, menghemat waktu, pengumpulan tugas dengan lebih mudah, sederhana dan tanpa kertas (*paperless)*, memudahkan peserta didik dalam mengatur tugas dan materi yang telah diberikan, serta terjalin komunikasi dengan baik, tidak memerlukan dana yang banyak dalam penggunaannya karena *google classroom* disediakan tanpa berbayar sehingga guru dan peserta didik hanya membutuhkan jaringan internet untuk dapat mengkasesnya. Untuk mengakses *google classroom* ini dapat di akses melalui ponsel, komputer dan laptop dengan mengunjungi http://classroom.google.com atau mengunduh aplikasinya untuk menerima pembaruan informasi dan pemberitahuan dari guru. selain itu, *Google Classroom* memiliki fitur yang bisa dimanfaatkan

oleh guru dan peserta didik diantaranya memberikan dan membuat tugas, membuat pertanyaan sekaligus berkomunikasi antar guru dengan peserta didik, memberikan pengumuman, penilaian, penyampaian materi ajar dan arsip penyimpanan tugas atau materi ajar yang nantinya langsung dapat tersimpan di *google drive*, pemberian dan pengerjaan kuis dengan bantuan *google form*, *google calender* untuk pembuatan *time schedule time*.

Berbagai kelebihan dan kemudahan mengakses *google classroom* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang diberikan dengan menggunakan *Google Classroom*. Menurut Siradj (2016) "penggunaan *Google Classroom* dinilai lebih efektif dalam pencapaian materi dua kali lipat lebih dapat dibandingkan dengan tidak menggunakan google classroom". Disamping itu menurut Nguyen (dalam Habie, 2019, hlm. 34) "pembelajaran dapat dikatakan efektif bila tujuan pembelajaran tercapai dan prestasi peserta didik maksimal". Hasil belajar dapat ditandai dengan; perubahan perilaku peserta didik, proses pembelajaran yang komunikatif, respon positif peserta didik terhadap pembelajaran, dan pembelajaran yang tuntas dengan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Melalui media pembelajaran daring *Google Classroom* ini peserta didik tertarik dengan kegiatan pembelajarannya. Oleh karena itu, peserta didik sudah tertarik dengan bahan materi pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, maka kemampuan peserta didik akan berkembang secara optimal, dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang akan dicapainya dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan penjelasan konsep di atas, maka kerangka dalam penelitian ini dapat digambarkan kedalam bagan sebagai berikut:



Bagan 2.1
Kerangka Pemikiran

Dilihat dari pemaparan tersebut, dalam penelitian ini hubungan antar variabel peneliti dapat digambarkan seperti:

Bagan 2.2
Paradigma Pemikiran

Keterangan:
Variabel X = Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Google Classroom*
Variabel Y = Hasil Belajar Peserta Didik

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi dapat dikatakan juga sebagai anggapan dasar dalam penelitian, yang artinya merupakan suatu hal yang dapat diyakini kebenarannya oleh peneliti serta telah dirumuskan secara jelas. Maka asumsi dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Peserta didik dan guru memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* dalam kondisi pembelajaran jarak jauh dengan didukung sarana yang dimiliki setiap peserta didik dan guru.

b) Media pembelajaran e-learning berbasis google classroom ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi ajar, serta dapat juga memenuhi motivasi belajar peserta didik yang mana akan mengoptimalkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara atas permasalahan penelitian dimana memerlukan data untuk menguji kebenaran jawaban tersebut. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 99) menyatakan "hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan". Hipotesis dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan *e-learning* berbasis *google classroom* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.