

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan dalam proses yang direncanakan, sistematis, dan logis untuk mendorong manusia ke proses pendewasaan berdasarkan kebutuhan kehidupan di lingkungan mereka. Melalui pendidikan, diharapkan juga suatu negara dapat mengatasi kebutuhan kemajuan saat ini yang semakin berkembang pesat (Gesa dan Yuli, 2019). Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan metode pengembangan dan proses pembelajaran ini juga mengalami banyak perkembangan. Media pembelajaran telah mulai berubah yang awalnya konvensional menjadi modern, dengan menggunakan berbagai jenis aplikasi yang dapat dengan mudah diakses oleh guru dan siswa

Dunia pendidikan terus berkembang, dan guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang digunakan juga harus lebih baik dari sebelumnya, terutama melalui pemanfaatan perkembangan teknologi yang semakin kompleks dalam proses pembelajaran. Agar siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, sekarang peran guru telah berubah dari satu-satunya sumber pengetahuan di kelas menjadi fasilitator belajar bagi siswa. Perkembangan teknologi yang semakin maju harus dimanfaatkan semaksimal mungkin, siswa dan guru dapat menggunakan sarana *internet* untuk menunjang daya guna proses pembelajaran. (Ramlah, 2018).

Salah satu isu yang sedang dihadapi seluruh dunia saat ini adalah dampak dari pandemi Covid-19 atau virus corona, yang kini telah memasuki dunia pendidikan. Selain itu, dalam rangka upaya pemerintah untuk menghentikan aktivitas seluruh kegiatan di dunia pendidikan, pemerintah juga membatasi aktivitas masyarakat di luar rumah, guna memutus mata rantai penularan virus corona ini. Sesuai pedoman yang dikeluarkan pemerintah, sekolah melaksanakan kegiatan belajar mengajar jarak jauh atau pembelajaran daring. Sesuai dengan instruksi Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud) dengan Surat Edaran No. 04. 2020 tentang Penerapan Kebijakan Pendidikan di Masa Darurat Penyebaran Covid19 telah diterbitkan pada 24 Maret 2020. Karena pembatasan sosial, saat ini sedang dilaksanakan belajar online atau di rumah bagi semua siswa untuk memutuskan mata rantai penyebaran virus corona. Dalam hal ini, baik guru maupun siswa pembelajaran jarak jauh harus dapat menggunakan teknologi untuk kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Perkembangan ilmu pengetahuan menuntut kemajuan yang berkesinambungan dalam dunia pendidikan di segala bidang. Untuk itu, upaya peningkatan mutu pendidikan telah menjadi kesepakatan nasional, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Nasional. Pembangunan pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, guna mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, dan sejahtera berdasarkan Pancasila. Peradaban didasarkan pada UUD 1945 perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah meningkat secara signifikan. Khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, konsep dan mekanisme pengajaran teknologi informasi tidak dapat dihindari. Kemajuan teknologi telah menyebabkan beberapa media yang berguna dalam pendidikan, beberapa media tersebut dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang sangat menarik (Supriadi & Mustafa, 2019). Seorang pendidik memimpin dalam membina siswanya menjadi ahli di bidangnya, tetapi jika hanya mengandalkan guru tanpa inovasi, pendidikan tidak akan jauh berbeda dengan pendidikan tradisional yang dapat memaksimalkan pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut. Kemudian pendidik harus memiliki literasi dan keahlian yang profesional dibidangnya masing-masing, serta pengalaman di bidang digital untuk mengikuti laju perkembangan zaman, namun untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan sarana penunjang yaitu pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi. (Hamzah B. Uno, 2016, hal. 59).

Salah satu media pembelajaran *online* yang saat ini sedang dikembangkan dan digunakan yaitu *Google Classroom*, adalah aplikasi pembelajaran online khusus yang dapat diselesaikan dari jarak jauh, yang memudahkan guru untuk membuat, mengelompokkan, dan membagikan pekerjaan rumah. Siswa dapat melakukan aktivitas belajar melalui *Google Classroom* kapan saja dan dimana saja. *Google Classroom* adalah aplikasi yang dikembangkan oleh Google yang dapat digunakan sendiri oleh guru dan siswa. Aplikasi *Google Classroom* sendiri dapat diunduh secara gratis di ponsel masing-masing siswa. Proses pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* sangat sederhana, karena guru hanya perlu mengirimkan file/dokumen untuk memberikan pekerjaan rumah dan menghemat banyak waktu. Selain itu, meskipun siswa tidak lagi berada di kelas, mereka masih dapat mengakses materi yang disediakan. Dengan cara ini, karena kemajuan teknologi yang semakin kompleks ini, pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif.

Saat anak belajar menggunakan ponsel, peran orang tua menjadi sangat penting karena anak bisa fokus pada aplikasi *Google Classroom*. Tidak hanya belajar anak yang harus diawasi, orang tua juga harus dilibatkan agar bisa melaporkan perkembangan anak kepada guru. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam mendukung pembelajaran anak di rumah, dan kedua belah pihak harus bersinergi untuk memaksimalkan kegiatan belajar anaknya. Dapat dikatakan bahwa wabah sedang memulihkan karakter orang tua. Keluarga adalah lingkungan utama anak. Dalam lingkungan keluarga, anak menerima pendidikan dasar dan prasekolah. Tugas utama keluarga adalah meletakkan dasar bagi pendidikan moral, agama, dan karakter anak.

Banyak permasalahan yang muncul saat melakukan kegiatan belajar di rumah. Misalnya pembagian waktu antara belajar dan bermain bagi anak yang kebanyakan anak lebih sering bermain ketimbang belajar. Ini mungkin karena anak lebih nyaman di rumah dan melihatnya sebagai area kendalinya. Oleh karena itu, perlu dirumuskan aturan belajar yang jelas dan konsensual dengan orang tua dan anak tanpa harus menghukum atau menekan anak (Selfi dan Mardiyana 2020). Dukungan orang tua terhadap pembelajaran keluarga akan berdampak pada hasil belajar anak. Tercapainya hasil belajar menentukan nilai prestasi anak di sekolah. Hasil belajar yang dicapai siswa

merupakan hasil unjuk kerja yang disebabkan oleh faktor-faktor yang saling mempengaruhi. Faktor utama yang dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa adalah faktor internal (faktor dari siswa) dan faktor eksternal (faktor dari lingkungan keluarga, metode pembelajaran, sumber belajar, dll). (Ira Miranti, dkk. 2017).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa, yang dapat diamati dan diukur melalui pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran, karena merupakan indikator yang dapat dijadikan acuan untuk menentukan kemajuan belajar siswa, sebagai umpan balik untuk perbaikan proses pembelajaran, guna mencapai tujuan pembelajaran yang diberikan. keterampilan atau kemampuan tertentu. Siswa setelah belajar.

Pada tahun 2020 Isma Asfarina melakukan penelitian yang terkait dengan judul “Penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar IPA kelas X di SMAN 12 Enrekang” penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan eksperimen *pretes-posttest non equivalent kontrol grup Design* dengan sample sebanyak 40 orang siswa dipilih secara purposive, yaitu kelas eksperimen 20 orang siswa dan kelas kontrol 20 orang siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Google classroom* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa hal tersebut diperoleh dari $t_{hitung} = 2,762$ dengan $t_{tabel} = 1,685$ dan $df = 38$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan tingkat kepercayaan 95% diperoleh $t_{tabel} = 1,685$. Maka diperoleh $2,762 > 1,685$. Yang berarti hipotesis alternative diterima atau terdapat perbedaan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Dengan demikian terdapat perbedaan skor rata-rata *posttest* kelas kontrol dan eksperimen yang signifikan.

Pada tahun 2020 Edo Arruji melakukan penelitian yang terkait dengan judul “pengaruh media *Google classroom* terhadap hasil belajar pada konsep sistem gerak” penelitian ini menggunakan metode penelitian Quasi Eksperimen. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian yang pertama berjumlah 36 siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media

Google Classroom. Sampel yang kedua berjumlah 36 siswa untuk kelas kontrol dengan menggunakan media konvensional. Perolehan nilai rata-rata postes kelas eksperimen sebesar 79,13 dan kelas kontrol sebesar 73,21. Hasil hipotesis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 0,05 diperoleh *sig* (2-tailed) sebesar 0,002, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima karena $0,002 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Google Classroom* terhadap hasil belajar biologi pada konsep sistem gerak.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan penelitian studi kepustakaan dengan judul “Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD melalui Pembelajaran Jarak Jauh Platform *Google Classroom*” dengan harapan penggunaan *Google Classroom* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Konsep Pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan Platform *Google classroom*?
2. Bagaimana Konsep Hasil belajar siswa di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Hasil Belajar siswa SD yang menggunakan *Google Clasroom*?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan konsep pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan Platform *Google classroom*.
2. Untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan konsep hasil belajar siswa SD.

3. Untuk mengetahui, mendeskripsikan, dan menganalisis hasil belajar siswa SD yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *Google Classroom*.

D. Manfaat penelitian

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

1. Kegunaan penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis dan mengkaji penggunaan *Google Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya.
2. Manfaat dari segi kebijakan

Memberikan arahan kebijakan bagi perkembangan pendidikan anak sekolah dasar, khususnya kurikulum 2013, yang diharapkan dapat dilaksanakan lebih efektif sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan dan tujuan pembelajaran yang diterapkan di kelas.

3. Manfaat Praktis

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

- a. Sebagai bahan referensi untuk mengembangkan pengetahuan tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan *Google Classroom*.
- b. Media pendidikan *Google Classroom* yang lahir pada tahun ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan hasil belajar siswa.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi dalam pendidikan bagi siswa yang secara khusus menganalisis hasil belajar melalui pemanfaatan *Google Classroom*.
- d. Secara pribadi, penelitian ini merupakan salah satu cara untuk mengimplementasikan ilmu yang diperoleh penulis selama berkarir di Universitas Pasundan.

E. Definisi Variabel

Definisi variabel bertujuan untuk menyampaikan pandangan yang sama antara penulis dan pembaca agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini, dan definisi variabel bertujuan untuk meminimalisir kesalahan pada maksud dan tujuan yang ingin dicapai, maka disini adalah beberapa definisi dari beberapa variabel yang digunakan::

1. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Pembelajaran jarak jauh atau sering disebut PJJ merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik secara terpisah, artinya guru dan peserta didik tersebut tidak terikat ruang dan waktu. Dalam pelaksanaannya, PJJ menggunakan media agar guru dan peserta didik dapat terhubung satu sama lain. Media tersebut dapat berupa media elektronik contohnya Gadget.

2. *Google Classroom*

Google classroom Merupakan aplikasi gratis yang dikembangkan oleh google. Aplikasi ini digunakan untuk belajar mengajar pada kondisi pandemi seperti ini dan aplikasi ini dapat didownload oleh peserta didik secara gratis. Dengan aplikasi ini guru dan siswa dapat belajar, memberikan materi yang berbentuk dokumen, mengirim tugas dalam jarak jauh tanpa dibatasi ruang dan waktu.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhananya hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

F. Landasan Teori

1. Pembelajaran Jarak Jauh

a. Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh atau bisa disingkat menjadi PJJ belakangan ini sedang dilaksanakan diberbagai sekolah disetiap daerah di Indonesia, karena sejak munculnya wabah penyakit yaitu Covid-19, membuat pemerintah menghentikan kegiatan yang semula dilaksanakan dikantor kini harus dilaksanakan di rumah. Termasuk dibidang pendidikan yang biasanya belajar di sekolah kini harus belajar di rumah. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) yaitu pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik tidak bertatap muka secara langsung, dengan kata lain PJJ dimungkinkan antara pendidik dan peserta didik berbeda tempat, bahkan bisa dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh (Anggi dkk, 2020) dengan singkatnya bisa disebut yang semula belajar di sekolah kini pendidik dan peserta didik harus belajar di rumah masing-masing. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan pelatihan yang diberikan kepada peserta didik yang tidak berkumpul bersama pada suatu tempat secara rutin untuk menerima pelajaran secara langsung dari seorang pendidik.

Pada pelaksanaannya ada beberapa faktor penting yang harus diperhatikan agar sistem pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan baik yaitu perhatian dari orang tua, percaya diri seorang guru, pengalaman, dapat menggunakan teknologi, guru mampu kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, dan mampu menjalin komunikasi yang baik dengan peserta didik.

2. *Google Classroom*

a. *Pengertian Google Classroom*

Google Classroom adalah aplikasi yang memungkinkan Anda membuat ruang kelas di dunia maya. *Google Classroom* juga dapat menjadi media belajar mengajar antara guru dan siswa, mengirimkan materi pelajaran, mengirimkan tugas, bahkan mengumpulkan tugas siswa. Dengan demikian, aplikasi ini memudahkan guru dan siswa untuk memperdalam proses pembelajaran. Hal ini karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan

tugas dan mengevaluasinya di rumah atau di tempat lain tanpa batas waktu. *Google Classroom* bertujuan untuk memudahkan interaksi guru dan siswa di dunia maya. Guru memiliki keluasaan waktu untuk membagikan materi pelajaran dan membagikan tugas mandiri kepada siswa. Selain itu, guru juga dapat membuka ruang kelas diskusi bagi para siswa secara online (Zedha, 2017). Pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* ini sebenarnya ramah lingkungan karena siswa tidak lagi menggunakan kertas saat mengumpulkan tugasnya. Aplikasi ini merupakan rancangan yang dikembangkan oleh Google dan merupakan bagian dari layanan *Google for education*, yang artinya *Google for education* diciptakan untuk memenuhi kebutuhan penggunanya dalam bidang pendidikan.

b. Fungsi *Google Classroom*

Google Classroom adalah salah satu produk *Google for education*, produk ini memiliki berbagai fasilitas seperti memeberikan pengumuman, memberikan tugas, mengumpulkan tugas, memberikan materi, berdiskusi antara guru dan siswa dan dapat melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas. *Google classroom* juga terhubung dengan semua layanan *Google for education* yang lainnya seperti *email, calender, drive, docs, sheets, slides*, dan *sites*. Dengan demikian guru dapat memanfaatkan produk-produk dalam *google for education* dalam proses pembelajaran. Sehingga saat guru menggunakan *Google classrrom* guru dapat memanfaatkan *Google calender* untuk mengingatkan siswa tentang jadwal tugas yang ada, sedangkan penggunaan *Google Drive* dapat digunakan sebagai tempat untuk menyimpan keperluan pembelajaran seperti *power point*, atau file yang perlu digunakan dalam pembelajaran. Dengan cara ini, *Google Classroom* dapat memudahkan guru dan siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran *online*, dan siswa juga dapat mengirimkan tugas terlepas dari lokasi dan waktu. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan hemat waktu serta tidak ada

lagi alasan bagi siswa untuk melupakan tugas dari guru. (Diemas dan Rina, 2017).

c. Kelebihan dan kekurangan *Google Classroom*

1. Kelebihan *Google Classroom*

Menurut *Google Classroom* Ernawati (2018) memiliki kelebihan, yaitu: a) Mudah digunakan, karena *Google Classroom* sengaja dirancang untuk menyederhanakan antarmuka pengajaran dan opsi untuk menyampaikan tugas. b) *Google Classroom* berbasis cloud menyediakan teknologi yang lebih profesional dan autentik untuk lingkungan belajar, karena aplikasi Google mewakili sebagian besar alat komunikasi bisnis berbasis cloud yang digunakan oleh pekerjaan profesional penuh waktu. c) Fleksibel, aplikasi mudah diakses dan dapat digunakan oleh pendidik dan siswa dalam lingkungan yang serba online. d) Di bidang mobile, *Google Classroom* dirancang agar responsif dan mudah digunakan di perangkat seluler apa pun.

2. Kekurangan *Google Classroom*

menurut Rozak dkk (2018) *Google Classroom* memiliki beberapa kelemahan yaitu: a) Membutuhkan jaringan yang baik. b) *Google Classroom* tidak memiliki sistem notifikasi. c) Siswa dituntut untuk memiliki peralatan yang kompleks

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah, dinyatakan dalam nilai yang diperoleh dari hasil tes pengetahuan sejumlah mata pelajaran tertentu. Secara sederhana, hasil belajar siswa mengacu pada kemampuan yang diperoleh anak setelah menyelesaikan kegiatan belajar. karena belajar itu sendiri adalah suatu proses dimana seseorang berusaha untuk mencapai suatu jenis perubahan perilaku yang relatif permanen. Dalam kegiatan pembelajaran, guru pada umumnya

menetapkan tujuan pembelajaran. Anak yang sukses adalah mereka yang mencapai tujuan belajar. Hasil belajar itu sendiri meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap (aspek afektif).

Pemahaman konsep (aspek kognitif) diartikan sebagai kemampuan menyerap arti dari berbagai materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman konsep ini merupakan seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang telah dibaca, yang dilihat, yang dialami, atau yang telah dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi yang ia lakukan.

Keterampilan Proses (aspek psikomotor) menurut Lucia Hermin (2020) psikomotorik adalah domain yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang.

Menurut Sudirman (dalam Ahmad Susanto, 2016) Sikap (aspek afektif) merupakan kecenderungan untuk sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perubahan, perilaku, atau tindakan seseorang. Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka dominan sangat berperan adalah domain kognitif.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Ahmad Susanto (2016, hlm. 12) Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara terperinci,

maka uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut :

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, yang meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang tidak harmonis akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya faktor sekolah yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran disekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan pendekatan penelitian

Menurut peneliti, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang menyoroti peneliti sendiri sebagai sumber untuk menemukan fenomena yang diteliti dan kemudian mampu menggambarkan fenomena tersebut dengan kata-kata atau bahasa. Dan jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kepustakaan. Menurut Hardani (2020), kajian sastra mengacu pada kajian teoritis dan berbagai referensi yang tidak dapat dipisahkan dari karya sastra ilmiah.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah literatur atau berasal dari berbagai publikasi, antara lain buku, majalah, surat kabar, dokumen pribadi, dll. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber sekunder. Menurut

Yaniawati (2017), sumber sekunder adalah sumber data tambahan yang menurut peneliti mendukung data utama, yaitu buku/artikel yang menjadi penunjang buku/artikel primer untuk memperkuat konsep-konsep yang terkandung. dalam buku/artikel utama.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah pengumpulan data dari kepustakaan, yaitu bahan-bahan yang sesuai dengan topik bahasan yang bersangkutan. Menurut (Yaniawati, 2020) Data perpustakaan dikumpulkan dan diolah oleh:

- a. *Editing*, merupakan penelaahan kembali terhadap data yang diperoleh, terutama yang berkaitan dengan kelengkapan, kejelasan makna dan konsistensi makna satu sama lain.
- b. *Organize*, yaitu mengorganisasikan data yang diperoleh dengan kerangka yang dibutuhkan. Sumber-sumber yang diperoleh kemudian akan dikelompokkan menjadi sumber data primer atau sumber data sekunder, dan peneliti akan mengelompokkan sumber data tersebut menurut variabel penelitian yang terkait dan sesuai dengan permasalahan yang ada dalam penelitian.
- c. *Finding* ini adalah untuk memberikan analisis tambahan tentang hasil data organisasi dengan teori dan teori spesifik teori, sehingga kesimpulan tertentu diperoleh yang merupakan hasil dari respons formulasi masalah.

4. Analisis data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini digunakan secara deduktif. (Menurut Yaniawati, 2020) data deduktif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dengan cara mendeskripsikan hal-hal yang bersifat umum atau menafsirkannya untuk mencapai kesimpulan yang khusus.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika skripsi adalah bagian yang berisi tentang sistematika penulisan skripsi, yang menjelaskan tentang isi setiap bab, maka penulis menyusun sistematika penulisan ini sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, kajian teoritis, dan sistematika pembahasan analisis hasil belajar siswa SD platform *Google Classroom*.

2. Bab II Kajian konsep pembelajaran jarak jauh platform *Google classroom*.

Bab ini menganalisis kajian pada Masalah 1, yang didalamnya terdapat hasil penelitian berdasarkan studi kepustakaan, yaitu berupa pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan tentang konsep pembelajaran jarak jauh platform *Google Classroom*.

3. Bab III Kajian konsep hasil belajar siswa SD

Pada bab ini merangkum kajian pada Masalah 2, di mana hasil penelitian tersedia berdasarkan studi literatur pada Masalah 2, yaitu berupa pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan tentang konsep hasil belajar siswa SD.

4. Bab IV Kajian analisis hasil belajar siswa SD yang menggunakan platform *Google classroom*.

Bab ini menganalisis kajian Masalah 3, yang didalamnya terdapat hasil penelitian berdasarkan studi literatur pada Masalah 3, khususnya berupa pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan untuk menganalisis hasil masalah pembelajaran sekolah melalui platform *Google Classroom*.

5. Bab V Penutup kesimpulan dan saran

Pada bab ini berisi uraian jawaban atas rumusan masalah guna menarik kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan, serta saran mengenai pembelajaran jarak jauh platform *Google Classroom*