

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh pengindraan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indra atau bisa disebut proses sensoris. Namun proses itu tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya disebut proses persepsi. Proses tersebut mencakup pengindraan setelah informasi diterima oleh alat indra, informasi tersebut diolah dan diinterpretasikan menjadi sebuah persepsi yang sempurna.

Sarwono (2009, hlm. 24) berpendapat persepsi secara umum merupakan proses perolehan, penafsiran, pemilihan dan pengaturan informasi indrawi. Persepsi berlangsung pada saat seseorang meniram stimulus dari dunia luar yang ditangkap oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk ke dalam otak.

Persepsi merupakan salah satu aspek kognitif manusia yang sangat penting, yang memungkinkannya untuk mengetahui dan memahami dunia sekelilingnya Desmita (2012, hlm. 117) Persepsi merupakan proses yang didahului oleh pengindraan, yaitu suatu stimulus yang diterima oleh individu melalui alat reseptor yaitu indera. Alat indera merupakan penghubung antara individu dengan dunia luarnya. Persepsi merupakan stimulus yang diindra oleh individu, diorganisasikan kemudian diinterpretasikan sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diindra. Jadi, persepsi merupakan proses pemberian arti terhadap lingkungan oleh individu. Oleh karena itu, setiap individu memberikan arti kepada stimulus secara berbeda meskipun objeknya sama.

Khairani (2013, hlm. 62) Persepsi adalah tanggapan seseorang tentang suatu objek yang dilihatnya. Persepsi pada dasarnya menyangkut hubungan antara siswa dengan lingkungannya, bagaimana ia mengerti dan

menginterpretasikan rangsangan yang ada di lingkungannya dengan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya. Setelah siswa menginderakan objek dilingkungannya, kemudian ia memproses hasil pengindraannya itu sehingga timbul makna tentang objek itu. Desmita (2012, hlm. 118). Persepsi siswa merupakan proses perlakuan atau tanggapan siswa terhadap informasi tentang suatu objek dalam hal ini kegiatan praktikum biologi yang dilakukan di laboratorium yang ada di sekolah melalui pengamatan dengan indera yang dimiliki, sehingga siswa dapat memberi arti serta menginterpretasikan objek yang diamati.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Sarwono (2010, hlm. 103-106) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu:

- 1) Perhatian, biasanya tidak menangkap seluruh rangsang yang ada disekitar kita sekaligus, tetapi memfokuskan perhatian pada satu atau dua objek saja. Perbedaan fokus perhatian antara satu dengan orang lain akan menyebabkan perbedaan persepsi.
- 2) Kesiapan mental seseorang terhadap rangsangan yang akan timbul.
- 3) Kebutuhan merupakan kebutuhan sesaat maupun menetap pada diri individu akan mempengaruhi persepsi orang tersebut. Kebutuhan yang berbeda akan menyebabkan persepsi bagi tiap individu.
- 4) Sistem nilai, yaitu sistem nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat juga berpengaruh pula terhadap persepsi.
- 5) Tipe kepribadian, yaitu dimana pola kepribadian yang dimiliki oleh individu akan menghasilkan persepsi yang berbeda. Sehubungan dengan itu maka proses terbentuknya persepsi dipengaruhi oleh diri seseorang persepsi antara satu orang dengan yang lain itu berbeda atau juga antara satu kelompok dengan kelompok lain.

c. Proses Terbentuknya Persepsi

Proses persepsi dimulai dari proses menerima rangsangan, menyeleksi, mengorganisasi, menafsirkan, mengecek dan reaksi terhadap rangsangan.15

Rangsangan dari proses persepsi dimulai dari penangkapan indera terhadap objek persepsi. Ada dua jenis proses persepsi, yaitu:

1) Proses fisik

Proses persepsi dimulai dari pengindraan yang menimbulkan stimulus dari reseptor yang dilanjutkan dengan pengolahan data pada syaraf sensorik otak atau dalam pusat kesadaran. Proses ini disebut juga dengan proses fisiologis.

2) Proses psikologis

Proses pengolahan data pada syaraf sensorik otak akan menyebabkan reseptor menyadari apa yang dilihat, didengar, atau apa yang diraba.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich dalam Rusman (2018, hlm. 161) “media merupakan alat saluran komunikasi.” Heinich mencontohkan “media ini seperti film, televise, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), computer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*”). Rusman (2018, hlm. 162) mengemukakan, “Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.”

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pencapaiannya media pembelajaran dapat dilaksanakan dalam keadaan lingkungan dan kebutuhan siswa, dalam hal ini memilih media pembelajaran guru harus memperhatikan relevansi dengan pencapaian tujuan pengajaran yang diterapkan.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Media pembelajaran sebaiknya dapat dimanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha untuk menghindari hambatan-hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran seperti dengan adanya pandemi *Covid-19*. Isi dan bentuk dalam penyajiannya bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Sehingga dapat berfungsi membantu pelaksanaan tugas-tugas guru dalam proses pembelajaran. Menurut yang diutarakan oleh (Daryanto, 2015) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa.
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya video harimau di hutan.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- 4) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
- 5) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam (Daryanto, 2015) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Memotivasi minat dan tindakan.

- 2) Menyajikan informasi.
- 3) Memberi instruksi.

c. **Kriteria Media Pembelajaran**

Untuk mengetahui kriteria dalam model pembelajaran dari aspek media dan materi menggunakan kriteria kualitas multimedia dari Rayandra Asyhar dalam (Daryanto, 2015), sebagai berikut:

- 1) Jelas dan rapi

Media pembelajaran yang baik harus jelas dan rapi dalam tampilannya. Mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Ini penting dalam proses penarikan sikap siswa dalam proses belajar sehingga manfaat media itu sendiri maksimal dalam perbaikan pembelajaran.

- 2) Bersih dan menarik

Bersih dalam artian tidak ada gangguan yang tak perlu dalam tampilan media pembelajaran. Mencakup pada teks, gambar, suara dan video. Media yang tidak menarik akan menurunkan motivasi siswa dalam proses belajar.

- 3) Cocok dengan sasaran

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan jumlah sasaran. Karena media pembelajaran yang diperuntukkan untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan dengan kelompok kecil atau perorangan.

- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan

Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan sesuai dengan kebutuhan dari siswa itu sendiri.

- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai atau mengarah ke tujuan pembelajaran. Tujuan intruksional dalam pembelajaran media ditetapkan

yang secara umum mengacu pada salah satu dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

6) Praktis, luwes dan tahan

Media pembelajaran harus bersifat fleksibel. Artinya media dapat digunakan oleh siapapun dan dimengerti oleh siapa saja.

7) Berkualitas baik

Kriteria media pembelajaran harus berkualitas baik. Kualitas ini mencakup pada semua aspek pengembangan baik visual baik gambar fotografi. Misalnya visual pada slide harus jelas tidak terganggu oleh elemen lain, misalnya layout.

8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi atau kondisi dari lingkungan atau tempat media akan digunakan. Misalnya di kelas yang sempit tidak cocok untuk media yang berukuran besar karena akan membuat pembelajaran tidak kondusif.

Berdasarkan pengertian diatas untuk melihat aspek tersebut perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran untuk suatu topik tertentu yang sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu dikembangkan pula instrumen penelitian yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Oleh karena itu media pembelajaran yang ada perlu diseleksi media pembelajaran mana yang paling efektif dan efisien untuk mengajarkan materi yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan model pembelajaran membutuhkan suatu pertimbangan-pertimbangan tertentu.

3. *Google classroom*

a. Pengertian google classroom

Menurut Hakim (2016, hlm. 2), "*Google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*". Herman dalam Hammi (2017, hlm. 26) mengatakan bahwa *google classroom* dapat menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai

tugas-tugas yang dikumpulkan. Hal ini sejalan dengan Hardiyana dalam Darmawan (2019, hlm. 4) bahwa penggunaan *google classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan penyampaian informasi secara cepat dan akurat kepada siswa. Dengan demikian dengan aplikasi ini, baik guru maupun siswa dapat merasa terbantu karena pengerjaan tugas dan pendistribusian tugas dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Google classroom merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh *google for education* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Penggunaan ruang kelas dengan aplikasi *google classroom* merupakan cara yang sederhana dan ramah lingkungan, hal ini karena untuk tugas yang dipengumpulkan tidak lagi menggunakan kertas.

Dari uraian di atas pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah pembelajaran yang mengandalkan jejaring internet dengan memanfaatkan *google classroom* sebagai aplikasi untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar.

b. Tujuan pembelajaran daring *google classroom*

Secara umum pembelajaran daring melalui *google classroom* yaitu untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas (Bilfaqih & Qomarudin. 2015, hlm. 4).

Tujuan pembelajaran daring melalui *google classroom* Tim Direktorat Pembelajaran, (2019, hlm. 18)

- 1) Membantu siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi siswa.
- 3) Menumbuhkembangkan kemampuan belajar mandiri siswa
- 4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk secara langsung otonom berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar.

- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi melalui “*self assessment*”.

Pintaro (<http://pintaro.id/kelas-maya/>) pembelajaran daring melalui *google classroom* bertujuan untuk:

- 1) Dapat membuat siswa lebih nyaman dalam belajar, karena proses pembelajaran bisa dilakukan dimana saja.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi.
- 3) Dapat membuat siswa belajar dengan maksimal, karena tidak merasa bosan dengan suasana belajar yang monoton.

Berdasarkan uraian diatas pembelajaran daring melalui *google classroom* bertujuan untuk meningkatkan akses pembelajaran dan menjangkau lebih banyak peserta didik secara lebih luas, sehingga dapat membuat peserta didik lebih leluasa dalam belajar karena proses belajar dapat dilakukan dimana saja.

c. Manfaat *Google classroom*

Berdasarkan *website* resmi *Google* dalam penelitian Afrianti (2018) ada beberapa manfaat dari *Google classroom*:

- 1) Proses *setting* yang mudah dan cepat. *Set up* pada *Google classroom* sangat mudah dan cepat. Penggunaan dimulai dari dosen menambahkan daftar mahasiswa atau berbagi kode unik yang dapat memungkinkan mahasiswa masuk ke kelas *online*. Pengajar yang telah mengakses aplikasi *Google classroom* sudah bisa memulai membagikan tugas-tugas dan materi belajar. Aplikasi ini lebih mudah dan sederhana untuk digunakan.
- 2) Hemat waktu dan *paperless*. Pengajar hanya perlu mendistribusikan *softfile* tugas untuk peserta didik secara *online*. Semuanya dilakukan secara *paperless*. Pengajar dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian menggunakan *Google classroom*. Sehingga ada potensi untuk menghemat waktu bagi kedua pihak.

- 3) Pengelolaan yang lebih baik. Peserta didik dapat melihat tugas di halaman tugas, pengajar juga dapat membuat alur kelas melalui *Google Calender*, dan semua materi tersimpan secara otomatis dalam folder *Google Drive*.
- 4) Meningkatkan komunikasi. Pengajar dapat memberikan pemberitahuan informasi kepada Peserta didik tanpa harus bertatap muka. Sebaliknya peserta didik dapat berkomunikasi dengan pengajar jika menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran.
- 5) Dapat digunakan dengan aplikasi yang sering dipakai. (contoh: *Google Apps for Education*).
- 6) Aman dan terjangkau. *Google classroom* dapat di gunakan oleh orang yang hanya memiliki akses masuk dan dapat di gunakan secara gratis.

d. Komponen dalam pembelajaran daring *google classroom*

Komponen-komponen pembelajaran dalam jaringan (daring) melalui *google classroom* dikembangkan bertujuan untuk memudahkan peserta didik belajar lebih mudah (Laelasari, dkk. 2016, hlm. 10).

Komponen-komponen tersebut antara lain:

- 1) Informasi, disampaikan dibuat menarik dengan memperhatikan penggunaan gambar dan animasi, komposisi tampilan, serta komunikasi yang mudah.
- 2) Materi, dikemas menarik sehingga materi mudah diserap oleh peserta didik. Materi dapat dalam bentuk e-book, simulasi, animasi.
- 3) Penilaian, soal-soal dikembangkan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Penilaian dilaksanakan dalam bentuk latihan soal, quiz, ulangan harian, UTS dan UAS. Pelaksanaan penilaian dapat dilakukan dengan cara terbuka dan tertutup. Terbuka dalam pengertian penilaian dilakukan dimanapun selama dapat mengakses internet dan tertutup dalam pengertian penilaian dilakukan di suatu lokasi tertentu untuk menghindari kemungkinan soal-soal yang dikerjakan orang lain.

- 4) Interaksi dalam pembelajaran, dikembangkan untuk meningkatkan wawasan peserta didik. Interaksi ini dapat dikembangkan melalui forum diskusi.

Ichsan (2016, hlm. 3) menjelaskan komponen pendukung Pembelajaran daring melalui *google classroom* antara lain:

- 1) Infrastruktur Pendidikan Daring, berupa *personal computer* (PC) atau *smartphone*, jaringan komputer dan internet.
- 2) Sistem dan Aplikasi Daring, berupa sistem perangkat lunak yang menjalankan proses virtualisasi belajar mengajar konvensional, seperti manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, sistem ujian *online*.
- 3) Konten Daring, berupa konten dan bahan ajar berbentuk multimedia interaktif atau berbentuk teks. Konten tersebut disimpan dalam sistem atau aplikasi yang telah disediakan oleh pihak lembaga sekolah, sehingga siswa dapat mengakses konten tersebut kapan saja dan dimana saja.

Dari uraian di atas bahwa terdapat beberapa komponen yang diperlukan dalam pembelajaran daring melalui *google classroom* yaitu sistem dan aplikasi daring, perangkat keras (komputer, tablet, handphone), jaringan internet, materi pembelajaran dan strategi komunikasi yang akan digunakan oleh pendidik kepada peserta didik.

e. Langkah Penggunaan *Google classroom*

Penggunaan *Google classroom* tidak perlu melakukan proses instalasi yang rumit, setelah seorang *administrator* melakukan *set up account Google* yang dilengkapi dengan *Google Apps for Education* untuk sebuah sekolah, maka pengajar dan pelajar bisa menggunakan *Google classroom* dengan akun email *Google* masing-masing. Pengajar membuat kelas baru di *Google classroom*. Setelah itu pengajar dapat mengundang pelajar untuk bergabung dengan menyebarkan kode yang didapatkan ketika pendaftaran kelas baru. Karena terintegrasi dengan akun *email Google*, penyebaran kode dapat dilakukan dengan mudah, baik secara *online* maupun *offline*. Pengajar bisa membuat pengumuman dan berbagi dokumen secara paperless, karena setiap *file* yang di-*upload*

terintegrasi dengan fasilitas *Google Drive* dari *Google*. Sehingga setiap pelajar bisa membaca pengumuman tersebut dan *men-download file* yang dibagikan oleh pengajar. Pengajar juga bisa memberikan tugas kepada pelajar disertai dengan informasi batas waktu. Berdasarkan tugas tersebut, pelajar bisa mengerjakan tugas dalam sebuah *file*, kemudian mengumpulkan tugas dengan *meng-upload file*. Sistem akan mencatat waktu pengumpulan tugas oleh pelajar dan pengajar bisa melihat status pengumpulan tugas oleh pelajar, apakah terlambat atau tepat waktu. Selanjutnya pengajar bisa memberikan penilaian terhadap tugas yang dikumpulkan oleh pelajar. Selain itu untuk masing-masing pelajar, pengajar bisa berkomunikasi secara *online* mengenai tugasnya, Fardiatun (2017).

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

Adapun Langkah-langkah dalam penggunaan *google Classroom*. menurut Ginanjar (2016): Masuk Untuk Pertama Kalinya

1. Buka aplikasi perambahan website (browser) pada komputer desktop Anda. Masuk ke laman *google classroom*.
2. Login menggunakan akun google.
3. Pilih tombol “Siswa”
4. Untuk selanjutnya Anda akan diarahkan ke laman Beranda *Classroom*.
5. Lakukan pendaftaran (gabung).
6. Bila berhasil Anda akan diarahkan pada laman Beranda *Classroom*.
7. Klik “Judul Kelas” untuk masuk ke laman dashboard kelas Anda.
8. Untuk memulai mengerjakan tugas, klik tombol “Buka” pada item judul tugas.
9. Setelah tugas siap untuk dikumpulkan, klik tombol “Serahkan” untuk mengumpulkan tugas.

10. Apabila terdapat kesalahan dalam pengiriman, Anda dapat membatalkan pengumpulan tugas dengan dengan mengklik tombol “Batalkan Pengiriman”.
11. Perhatikan status pada item tugas yang terdapat pada menu “*stream*” atau aliran, apabila terjadi perubahan status dari “*Done*” atau “Selesai” menjadi “*Returned*” atau “Dikembalikan” maka itu artinya tugas anda sudah selesai dilakukan penilaian.
12. Setiap perubahan baik informasi maupun pembaharuan tugas oleh guru/tutor, notifikasi akan dikirimkan melalui email di *smartphone* anda.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), belajar adalah berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan mengajar. Dari sisi guru, mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar.

Menurut Sudjana dalam Hartatik (2017, hlm. 71) “Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”.

Suprijono dalam Hidayat R & Ristinofa S (2017, hlm. 48) juga menyebutkan hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Menurut Gagne dan Briggs dalam Nurrita (2018, hlm. 175) “Hasil belajar

adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu”.

Hasil belajar secara umum dipandang sebagai perwujudan nilai-nilai yang diperoleh siswa melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar merupakan gambaran prestasi belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga dapat dikatakan belum atau sudah berhasil. Evaluasi yang menjadi tolak ukur keberhasilan adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan orang itu melakukan sesuatu atau memberikan prestasi tertentu.

Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar, maka didapat hasil belajar.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Dalyono berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

- 1) Faktor Internal
 - a) Kesehatan
 - b) Intelegensi dan Bakat
 - c) Minat dan Motivasi
 - d) Cara Belajar
- 2) Faktor Eksternal
 - a) Keluarga

- b) Sekolah
- c) Masyarakat
- d) Lingkungan Sekitar

c. **Klasifikasi Hasil Belajar**

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan Pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S. Bloom dalam Catharina Tri Anin secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif melibatkan siswa kedalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap, nilai perasaan dan emosi. Tingkatan-tingkatannya aspek ini dimulai dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai.

3) Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor berkaitan dengan kemampuan yang menyangkut gerakan-gerakan otot. Tingkatan-tingkatan aspek ini, yaitu Gerakan refleks keterampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang psik, gerakan-gerakan skil mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan yang kompleks

Tim Kementerian dan Kebudayaan dalam Kurikulum 2013, (2013, hlm. 6) mendefinisikan pengertian KD sebagai berikut:

Kompetensi dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada KI yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan

memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

Kompetensi dasar merupakan hal yang penting bagi setiap perangkat pendidikan, karena melalui kompetensi dasar, setiap proses pembelajaran dapat tersusun, dan terencana dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik pula. Selain itu KD dalam setiap mata pelajaran telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada umumnya, agar peserta didik dapat memahami secara baik.

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

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

Penilaian hasil belajar oleh pendidik di SMA dilaksanakan untuk memenuhi fungsi formatif dan sumatif dalam bentuk penilaian harian dan dapat juga

dilakukan penilaian tengah semester. Penilaian tengah semester merupakan penilaian yang dilakukan oleh pendidik yang cakupan materinya terdiri atas beberapa KD dan pelaksanaannya tidak dikoordinasikan oleh satuan pendidikan. Penilaian harian dapat berupa ulangan, pengamatan, penugasan, dan/atau bentuk lain.

d. Jenis-jenis Penilaian Hasil Belajar

Berdasarkan buku panduan penilaian oleh pendidik dan satuan pendidikan untuk sekolah menengah atas (Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2018, hlm. 4), berikut jenis-jenis penilaian belajar ditinjau dari penilaian pendidik:

1) Penilaian Sikap (Ranah Afektif)

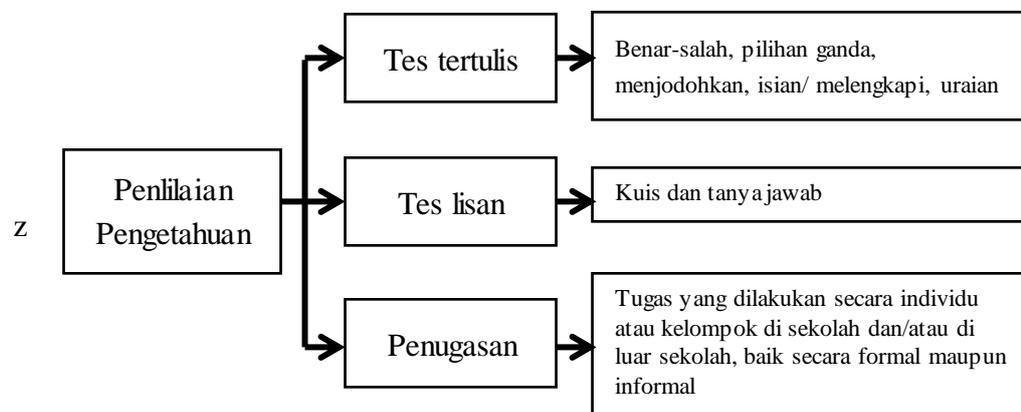
Penilaian sikap adalah penilaian terhadap kecenderungan perilaku peserta didik sebagai hasil pendidikan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Penilaian sikap memiliki karakteristik yang berbeda dengan penilaian pengetahuan dan keterampilan, sehingga teknik penilaian yang digunakan juga berbeda.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

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

2) Penilaian Pengetahuan (Ranah Kognitif)

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

Gambar 1.1
Skema Penilaian Ranah Kognitif



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

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

pembelajaran. Penugasan dapat berupa proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

Melihat dari penjelasan diatas, jenis penilaian hasil belajar dalam penelitian ini adalah penilaian hasil belajar pada pengetahuan atau ranah kognitif, dengan menggunakan teknik penilaian tes tertulis pada penilaian harian.

B. Penelitian Terdahulu

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

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ernawati. (2018)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas	Hasil Penelitian ini yaitu penggunaan <i>google classroom</i> berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi XI MAN 1 Kota Tangerang Selatan. Hal ini ditunjukkan menggunakan regresi logistik ordinal diperoleh R^2 (<i>Nagelkerke</i>) sebesar 0.746, dan nilai	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah <i>google classroom</i> dengan variabel dependen hasil belajar.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah terdapat pada subjek penelitian dan variabel independennya.

		XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan.	estimate sebesar 0.892 yang dieksponensialkan menjadi 2.44 dengan signifikansi $0.016 < 0,05$.		
2.	Suci Pratiwi Agustin. (2019)	Pengaruh <i>Blanded Learning</i> Berbantuan <i>Google Classroom</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Pada Konsep Gerak Lurus.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran <i>blanded learning</i> berbantuan <i>google classroom</i> berpengaruh terhadap hasil belajar rata-rata tiap kelas eksperimen dengan perolehan N-gain sebesar 0.56 dan berpengaruh terhadap hasil belajar rata-rata per aspek kognitif dengan perolehan N-gain sebesar 0.45.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terdapat pada <i>google classroom</i> yang digunakan dan hasil belajar pada variabel dependen.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terdapat pada subjek dan variabel independen pada model pembelajaran yang dipakai.
3.	Yuda	Penggunaan	Hasil penelitian ini tidak	Persamaan penelitian	Perbedaan penelitian ini

	Darmawan. (2019)	Aplikasi <i>Google Classroom</i> Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS	menunjukkan meningkatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan presentase hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, pada pra siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 48% atau 14 siswa, meningkat 18% pada siklus I menjadi 66% atau 19. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat sebanyak 23% menjadi 89% atau 25 siswa. Dengan demikian penggunaan aplikasi <i>google classroom</i> dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas X IPS 3	ini dengan penelitian penulis adalah penggunaan media pembelajaran yaitu <i>google classroom</i> dan variabel dependennya yaitu hasil belajar.	dengan penelitian penulis adalah terdapat di subjek dan pada awal judul yaaitu pengaruh.
--	---------------------	---	--	--	--

			SMA Batik 2 Surakarta Tahun 2018/2019.		
--	--	--	---	--	--

C. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran saat ini sudah menggunakan berbagai macam media sebagai pendukungnya baik itu berupa buku, audio, video, dan lain-lain. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Tapi permasalahannya adalah belum tersedianya fasilitas secara menyeluruh yang memadai untuk mengakses media pembelajaran tersebut secara optimal.

Untuk mengetahui lebih jauh mengenai penerapan model pembelajaran jarak jauh melalui media *google classroom*, selanjutnya akan dijelaskan mengenai langkah-langkah dari penerapan model tersebut melalui media *google classroom*. Adapun langkah-langkah yang harus diikuti dalam menggunakan *google classroom* dalam pembelajaran jarak jauh menurut Ginanjar (2016): Masuk Untuk Pertama Kalinya

1. Buka aplikasi perambanan website (*browser*) pada komputer desktop Anda. Masuk ke laman *google classroom*.
2. Login menggunakan akun *google*. Selanjutnya masuk ke beranda
3. Pilih tombol “Siswa” untuk memulai menggunakan *Classroom*.
4. Untuk selanjutnya Anda akan diarahkan ke laman Beranda *Classroom*.
5. Lakukan pendaftaran (gabung) kelas dengan cara mengklik tanda “+” pada sisi pojok kanan atas dekat dengan informasi akun *Classroom* Anda dan klik “Gabung dengan kelas”, masukan kode kelas yang terdapat pada lembar jadwal tugas sesuai dengan kelas atau mata pelajaran yang akan didaftarkan (gabung).
6. Bila berhasil Anda akan diarahkan pada laman Beranda *Classroom*. Pada laman ini akan ditampilkan daftar kelas atau mata pelajaran yang telah Anda daftarkan di awal.
7. Klik “Judul Kelas” untuk masuk ke laman dashboard kelas Anda. Pada menu aliran Anda dapat melihat daftar tugas. Selain itu Anda dapat berbagi pesan atau memberi komentar pada item tugas dalam kelas kapan saja. Semua pos atau komentar muncul di bawah item dalam aliran. Pada laman dashboard ini, Anda juga dapat melihat informasi nama teman sekelas dan melakukan komunikasi langsung melalui email dengan mengklik ikon email pada sisi kanan nama teman Anda.
8. Untuk memulai mengerjakan tugas, klik tombol “Buka” pada item judul tugas yang akan dikerjakan, kemudian pilih opsi alat yang tersedia pada *Classroom* sesuai petunjuk yang tertera pada tugas. Anda dapat mengunggah atau menambahkan file yang telah di

buat sebelumnya, dengan cara mengklik tombol “Tambahkan” pilih “Unggah File”. Atau membuatnya langsung menggunakan alat pengolahan dokumen online yang tersedia pada *Classroom*, klik tombol “Buat” pilih “Dokumen”. Jika Anda ingin bertanya tentang tugas, Anda dapat langsung memberi komentar pada laman tugas tersebut. Komentar ini akan bersifat privat atau hanya dapat dilihat antara tutor dan Anda.

9. Setelah tugas siap untuk dikumpulkan, klik tombol “Serahkan” untuk mengumpulkan tugas.
10. Apabila terdapat kesalahan dalam pengiriman, Anda dapat membatalkan pengumpulan tugas dengan mengklik tombol “Batalkan Pengiriman”. Pembatalan hanya bisa dilakukan selama masa tenggat waktu pengumpulan belum berakhir atau selama tutor belum melakukan pemeriksaan dan penilaian tugas.
11. Perhatikan status pada item tugas yang terdapat pada menu “*stream*” atau aliran, apabila terjadi perubahan status dari “*Done*” atau “Selesai” menjadi “*Returned*” atau “Dikembalikan” maka itu artinya tugas Anda sudah selesai dilakukan penilaian. Untuk melihat nilai buka item tugas Anda. Apabila nilai sudah muncul, Anda tidak diperkenankan untuk melakukan pengiriman ulang tugas atau mentap tombol “*Resubmit*”, karena proses koreksi tugas yang diselenggarakan melalui *Classroom* hanya dilakukan satu kali.
12. Setiap perubahan baik informasi maupun pembaharuan tugas oleh guru/tutor, notifikasi akan dikirimkan melalui email di *smartphone* Anda. Pastikan untuk selalu melakukan pengecekan email untuk mengetahui informasi terbaru di *Classroom* Anda.

Secara umum pembelajaran daring melalui *google classroom* yaitu untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas (Bilfaqih & Qomarudin. 2015, hlm. 4).

Tujuan pembelajaran daring melalui *google classroom* Tim Direktorat Pembelajaran, (2019, hlm. 18)

- 1) Membantu siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi siswa.
- 3) Menumbuhkembangkan kemampuan belajar mandiri siswa

- 4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk secara langsung otonom berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar.
- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi melalui “*selfassessment*”.

Selain tujuan pembelajaran daring ada komponen-komponen dalam pembelajaran daring *google classroom* guna memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran daring berbasis *google classroom*.

Komponen-komponen pembelajaran dalam jaringan (daring) melalui *google classroom* dikembangkan bertujuan untuk memudahkan peserta didik belajar lebih mudah (Laelasari, dkk. 2016, hlm. 10).

Komponen-komponen tersebut antara lain:

- 1) Informasi, disampaikan dibuat menarik dengan memperhatikan penggunaan gambar dan animasi, komposisi tampilan, serta komunikasi yang mudah.
- 2) Materi, dikemas menarik sehingga materi mudah diserap oleh peserta didik. Materi dapat dalam bentuk e-book, simulasi, animasi.
- 3) Penilaian, soal-soal dikembangkan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Penilaian dilaksanakan dalam bentuk latihan soal, quiz, ulangan harian, UTS dan UAS. Pelaksanaan penilaian dapat dilakukan dengan cara terbuka dan tertutup. Terbuka dalam pengertian penilaian dilakukan dimanapun selama dapat mengakses internet dan tertutup dalam pengertian penilaian dilakukan di suatu lokasi tertentu untuk menghindari kemungkinan soal-soal yang dikerjakan orang lain.
- 4) Interaksi dalam pembelajaran, dikembangkan untuk meningkatkan wawasan peserta didik. Interaksi ini dapat dikembangkan melalui forum diskusi.

Persepsi merupakan salah satu aspek kognitif manusia yang sangat penting, yang memungkinkannya untuk mengetahui dan memahami dunia sekelilingnya Desmita (2012, hlm. 117) Persepsi merupakan proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu suatu stimulus yang diterima oleh individu melalui alat reseptor yaitu indera. Alat indera merupakan penghubung antara individu dengan dunia luarnya. Persepsi merupakan stimulus yang diindera oleh individu, diorganisasikan kemudian diinterpretasikan sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diindera. Jadi, persepsi merupakan proses pemberian arti terhadap lingkungan oleh individu. Oleh karena itu, setiap individu memberikan arti kepada stimulus secara berbeda meskipun objeknya sama.

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

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

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai enam jenjang ranah kognitif menurut Majid (2014, hlm. 4-13).

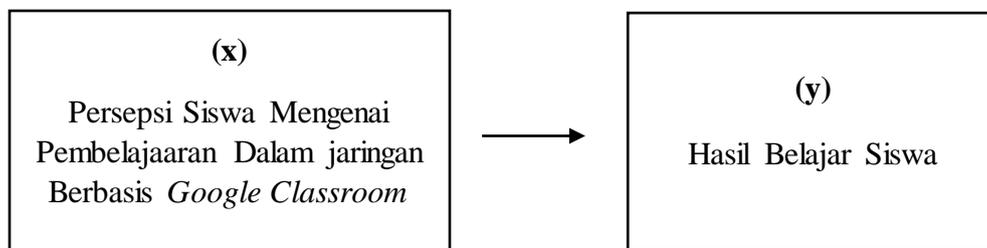
- 1) Mengingat (Remember) Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).
- 2) Memahami/ Mengerti (Understand) Memahami / mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami / mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang peserta didik berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. Mengklasifikasikan berawal dari suatu contoh atau informasi yang spesifik kemudian ditemukan konsep dari prinsip umumnya. Membandingkan

merujuk pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih objek, kejadian, ide, permasalahan, atau situasi. Membandingkan berkaitan dengan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari objek yang diperbandingkan.

- 3) Menerapkan (apply) Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan procedural (procedural knowledge). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (executing) dan mengimplementasikan (implementing).
- 4) Analisis (analysis) Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut peserta didik memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Tuntutan terhadap peserta didik untuk memiliki kemampuan menganalisis sering kali cenderung lebih penting daripada dimensi proses kognitif yang lain seperti mengevaluasi dan menciptakan. Kegiatan pembelajaran sebagian besar mengarahkan peserta didik untuk mampu membedakan fakta dan pendapat, menghasilkan kesimpulan dari suatu informasi pendukung.
- 5) Mengevaluasi (Evaluate) Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh peserta didik. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Perbedaan antar penilaian yang dilakukan 26 peserta didik dengan penilaian yang merupakan evaluasi adalah pada standar dan kriteria yang dibuat oleh peserta didik. Jika standar atau kriteria yang dibuat mengarah pada keefektifan hasil yang didapatkan dibandingkan dengan perencanaan dan keefektifan prosedur yang digunakan maka apa yang dilakukan peserta didik adalah kegiatan evaluasi.
- 6) Menciptakan (Create) Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dengan

yang sebelumnya. Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*). Menggeneralisasikan merupakan kegiatan mempresentasikan permasalahan dan penemuan alternative hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan ini berkaitan dengan berpikir divergen yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Memproduksi mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Memproduksi berkaitan erat dengan dimensi pengetahuan konseptual, pengetahuan procedural, dan pengetahuan metakognisi.

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



Keterangan:

(x) : Variabel independent

(y) : Variabel independent

(→): Garis pengaruh

D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi adalah dugaan atau anggapan sementara yang belum terbukti kebenarannya dan memerlukan pembuktian secara langsung. Memperkirakan keadaan tertentu yang belum terjadi juga termasuk ke dalam makna asumsi. Menurut Winarno Surakhmad dalam Suharsimi (2013, hlm. 104) anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Dikatakan selanjutnya bahwa setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda.

Penulis menentukan asumsi sebagai berikut ini:

- a. E-Learning *Google classroom* mudah di gunakan dalam pembelajaran.
- b. Guru memahami dan dapat menerapkan *Google classroom* dalam pembelajaran

- c. Siswa memahami aktivitas pembelajaran dengan menggunakan *Google classroom*

2. Hipotesis

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

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

- a. Persepsi siswa mengenai pembelajaran daring berbasis *google classroom* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA PGRI 1 Bandung Semester I TA 2020 – 2021
- b. Persepsi siswa mengenai pembelajaran daring berbasis *google classroom* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA PGRI 1 Bandung Semester I TA 2020 – 2021.