

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar yaitu sebuah kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan dirinya dengan tujuan untuk mempelajari apa yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa, tidak tahu menjadi tahu, contohnya seperti yang sebelumnya tidak bisa membaca menjadi bisa membaca. Dengan belajar kita juga dapat memperoleh suatu perubahan tingkah laku hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Belajar adalah proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kearah yang baik maupun tidak baik, tergantung setiap individu memaknainya karena perubahan perilaku merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat terus menerus, fungsional, positif, aktif, dan terarah (Desi Pebiyanti, Sri Buwono, 2013)

Sedangkan menurut Azhar (2010:1) dalam (jayaningrat susanti, 2020) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Pembelajaran yaitu suatu bentuk bantuan yang diberikan pendidik agar individu mendapatkan proses perolehan ilmu dan pengetahuan, keterampilan, watak, serta membentuk sikap yang mempunyai rasa percaya diri. Pembelajaran adalah suatu proses agar membantu peserta didik belajar dengan lebih baik. Menurut (Lestari Wiji, 2021) mengatakan Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar terkait pendidikan yang melibatkan peserta didik dan tenaga pengajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan pengertian diatas bahwa belajar dan pembelajaran memiliki hubungan hubungan satu dengan lainnya,

karena merupakan bentuk kegiatan yang mempengaruhi keberhasilan individu dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dengan kegiatan belajar dan pembelajaran yang baik maka akan memberikan pengalaman yang sangat bermakna bagi peserta didik.

2. Pembelajaran dalam Jaringan (DARING)

Pada tahun 2019 akhir diramalkan kemunculan akan virus baru yaitu *Corona Virus Disease (Covid-19)*. wabah ini mulai melanda hampir keseluruhan dunia, sehingga mengakibatkan beberapa kegiatan terbatas dan terhambat karena untuk mengantisipasi penularan virus pemerintah mulai mengeluarkan berbagai kebijakan, seperti isolasi, *social and physical distancing* hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi inilah mengakibatkan warga harus berdiam diri dirumah atau *stay at home* dari mulai bekerja, beribadah termasuk juga belajar dirumah.

Kondisi dimasa pandemi ini menjadi tantangan dan menuntut hampir semua lembaga, terutama pada lembaga pendidikan untuk mencari solusi dalam melakukan pembelajaran. Salah satu solusi yaitu dengan melakukan pembelajaran online atau pembelajaran dalam jaringan (DARING). Pembelajaran dalam jaringan atau biasa kita sebut dengan daring yaitu kegiatan belajar yang dilakukan dengan dibantu oleh jaringan internet sebagai akses belajar. Sadikin (2020:216) dalam (Lestari Wiji, 2021) menyebutkan pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi, telekomunikasi dan internet.

Menurut (Syarifudin, 2020) mengatakan melalui pembelajaran virtual atau pembelajaran daring, pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Interaksi antara guru dan siswa berlangsung kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran daring menjadi keuntungan tersendiri bagi guru dan siswa yang dapat menjadikan siswa semakin aktif dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan. Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam.

Pembelajaran daring dapat membuat siswa menjadi lebih mandiri dalam mengerjakan tugas dengan begitu meningkatnya kemandirian siswa dalam belajar akan membuat mereka bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan. Menurut

(Lestari Wiji, 2021) mengatakan dengan melakukan pembelajaran daring mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik dengan ketersediaan fitur-fitur serta tampilan yang menarik yang disediakan oleh aplikasi. Dengan berbagai bentuk aplikasi yang mendukung dalam melaksanakan pembelajaran daring tentu akan sangat membantu peserta didik maupun guru dalam mengakses berbagai informasi yang siap dan harus diterima oleh peserta didik.

Menurut (Wulandari, 2021) mengatakan Ada beberapa tantangan pembelajaran daring terkait Pandemi *Covid-19* yaitu sebagai berikut :

- 1) Pandemi *Covid-19* mengubah gaya hidup dan kondisi perilaku keseharian, termasuk belajar dan bekerja.
- 2) Bekerja daring adalah satu strategi pembelajaran pada kondisi saat ini.
- 3) ketersediaan sumber belajar dan sarana pendukung (jaringan/kesiapan materi digital, dll).
- 4) Kesiapan mental, utamanya siswa, guru, orang tua dan kepala sekolah untuk memastikan setiap siswa tetap belajar dalam kondisi yang nyaman pada berbagai situasi dan kondisi yang ada

Maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa pembelajaran daring sangat menjadi solusi agar lembaga pendidikan dapat melakukan pembelajaran ketika dimasa pandemi *Covid-19* ini. Adapun media komunikasi yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam melakukan pembelajaran daring yaitu seperti *smartphone*, *tablet*, dan komputer yang sudah terkoneksi dengan internet.

3. Media Pembelajaran dalam Jaringan (DARING)

Untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar dan mengajar agar dapat memotivasi minat peserta didik untuk belajar yaitu dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi sebuah alat bantu yang akan mempermudah suatu kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat berupa media cetak maupun berupa teknologi.

Menurut (Ruth Lautfer, 1999) dalam (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian

siswa dalam proses pembelajaran. media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa.

Adapun fungsi media pembelajaran seperti menurut Selain itu Rusman (2018, hlm.164) menyebutkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran
- b. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.
- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran
- d. Sebagai pembangkitkan semangat dan motivasi peserta didik.
- e. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran
- f. Sebagai alat yang efektif dalam menjelaskan pesan yang disampaikan.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.

Adanya media pembelajaran menjadi suatu komponen yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat memperjelas, mempermudah, menciptakan kreatifitas untuk menarik minat belajar peserta didik dalam menyampaikan pesan dan informasi. Terutama pembelajaran ditengah Pandemi *Covid-19* ini media pembelajaran sangat membantu peserta didik maupun pengajar.

Dalam pembelajaran daring media yang di pilih pun harus sesuai yang memenuhi prinsip pembelajaran daring, yang dapat mempermudah peserta didik maupun pengajar dalam mengakses sebuah informasi agar terjalin suatu komunikasi yang baik dengan tujuan yang ditetapkan meski dalam keadaan jarak jauh.

Pembelajaran daring (online) dapat menggunakan teknologi digital, ada banyak media yang digunakan untuk belajar daring, berbagai platform sudah lama menyediakan jasa ini, seperti *Google Clasroom*, Rumah Belajar, Edmodo, Ruang Guru, Zenius, *Google Suite for Education*, *Microsoft Office 365 for Education*, Sekolahmu, Kelas Pintar. Selain itu penggunaan *WhatsApp* juga merupakan teknologi aplikasi pesan *Instant Messaging* seperti penggunaan SMS (Lestari Wiji, 2021)

Dari penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa pembelajaran dalam jaringan atau daring yaitu semua perangkat lunak atau alat virtual berbasis media sosial yang dapat digunakan peserta didik maupun pengajar dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat mempermudah untuk mendapatkan akses informasi dalam menyampaikan materi yang telah disusun dan direncanakan. Namun untuk saat ini aplikasi yang sangat mudah dan banyak digunakan dalam pembelajaran daring untuk mengakses dan mendapatkan materi yaitu dengan menggunakan *Google Classroom*

4. *Google Classroom*

a. Pengertian

Google Classroom merupakan aplikasi berbasis internet yang dirancang oleh perusahaan teknologi yang sangat dikenal oleh kebanyakan orang yaitu oleh perusahaan *Google*. Aplikasi ini bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran dalam jaringan atau pembelajaran daring. Dengan melalui *Google Classroom* akan mempermudah komunikasi peserta didik dengan pendidik untuk berbagi informasi mengenai pelajaran yang harus di pahami ataupun mengakses tugas-tugas yang harus di kerjakan oleh peserta didik. Guru dapat menambahkan murid kedalam ruang diskusi yang sudah di sediakan oleh aplikasi. Guru juga bisa mengatur kapan terakhir tugas harus dikumpulkan, peserta didikpun bisa mngerjakan dan menggunakan aplikasi ini dimanapun dan kapanpun.

Google Classroom dianggap sebagai salah satu *platform* terbaik untuk meningkatkan alur kerja guru. Aplikasi ini menyediakan satu set fitur canggih yang menjadikan *tools* yang ideal untuk digunakan bersama siswa. Aplikasi ini membantu guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa. (jyaningrat susanti, 2020)

Wahyuni (2018, hlm.11) dalam (jyaningrat susanti, 2020) mengemukakan bahwa *Google Classroom* didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator.

- 1) Bagi pengajar dapat digunakan untuk membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (*real time*).

- 2) Bagi siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung.
- 3) Bagi wali dapat digunakan untuk mendapat ringkasan email terkait tugas siswa.
- 4) Bagi administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas di semua kelas di domainnya.

Menurut (Nurjanah & Kusuma, 2018) pemakaian aplikasi *Google Classroom* pun mempunyai kelebihan dan kekurangannya tersendiri yaitu sebagai berikut :

b. Kelebihan

- 1) Mudah digunakan melalui *smartphone*, laptop, komputer ataupun *tablets*;
- 2) Efektif dalam berkomunikasi dan menyalurkan berbagai materi ataupun informasi;
- 3) Kita bisa dilatih disiplin untuk mengerjakan atau mengumpulkan tugas tepat waktu.

c. Kekurangan

- 1) Terbatasnya pilihan integrasi dengan *googel classroom calendar* sehingga sulit untuk mengorganisir materi dan deadline;
- 2) Guru terlalu asik memberikan tugas sehingga lupa untuk menerangkan pelajarannya tersebut;
- 3) Peserta didik terlalu asik bermain dengan internet ketika selesai mengerjakan tugas tersebut.

5. Hasil Belajar

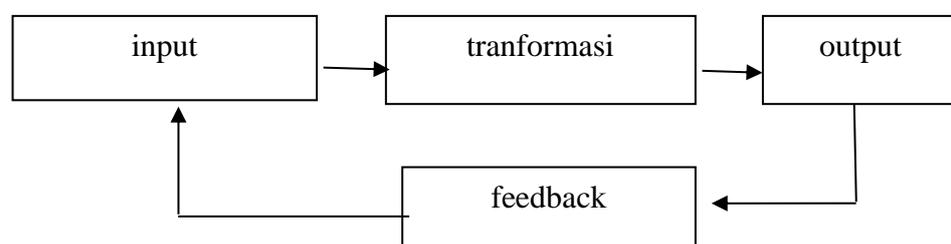
Hasil belajar adalah suatu hal penting dalam pembelajaran karna hasil belajar langsung berhubungan dengan setiap kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yaitu sebagai hasil yang telah dicapai seorang siwa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dan di gunakan untuk mengadakan evaluasi dari proses belajar yang telah dilakukan, Hasil belajar mencakup 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotoris.

Purwanto dalam Abdullah (2015, hlm.169) “Hasil belajar adalah untuk mengukur tujuan pelajaran yang telah diajarkan atau mengukur kemampuan siswasetelah mendapatkan pengalaman belajar suatu mata pelajaran tertentu”. Menurut Nawai dalam Yulianti et al (2015,hlm 3) “Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, sikap, dan perilaku dalam diri seseorang yang dapat dilihat dalam bentuk pengetahuan dan sikap.

a. Tujuan penilaian Hasil Belajar

Evaluasi atau penilaian banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain bimbingan dan penyuluhan supervisi, seleksi, dan pembelajaran. Setiap bidang atau kegiatan tersebut mempunyai tujuan yang berbeda. Pada proses pembelajaran penilaian ditinjau dari hasil belajar siswa. Ibadullah Malawi (2016, hlm. 2) mengatakan “sekolah adalah wadah yang berfungsi untuk mengolah atau memproses bahan mentah agar diperoleh hasil atau lulusan (output) yang sesuai tujuan yang telah ditetapkan sekolah itu.” Jika digambarkan dalam bentuk diagram akan terlihat seperti ini:



Gambar 2.1 Proses Pembelajaran Penilaian Ditinjau Dari Hasil Belajar

Sumber: Buku Evaluasi Pembelajaran (2016, hlm.2)

Berdasarkan pada gambar 2.1 di atas penulis menjelaskan bahwa:

1. Input adalah bahan mentah (siswa) yang harus diproses ke dalam. Sebelum memasuki suatu tingkat sekolah, calon siswa itu dinilai terlebih dahulu kemampuannya, dengan tujuan ingin diketahui apakah siswa memiliki kemampuan mengikuti pelajaran dan melaksanakan tugas-tugas yang di berikan
2. Transformasi adalah mesin pengubah bahan mentah menjadi bahan jadi. Dalam dunia Pendidikan sendiri terdiri dari beberapa mesin yang menyebabkan berhasil atau gagalnya sebagai transformasi. Bahan jadi yang diharapkan yaitu lulusan ditentukan oleh beberapa faktor akibat bekerjanya unsur unsur yang ada. Unsur tersebut meliputi: (1) guru dan personal lainnya, (2) bahan pelajaran, (3) metode mengajar dan system evaluasi, (4) saran penunjang, (5) system administrasi.
3. Feedback adalah segala informasi baik yang menyangkut output maupun informasi. Umpan balik ini diperlukan sekali untuk memperbaiki input maupun transformasi.

Adapun tujuan pembelajaran menurut Arifin (2013, hlm.23) adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.
2. Untuk mengetahui kecakapan motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran.
3. Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
4. Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dalam dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bimbingan.
5. Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis Pendidikan tertentu.
6. Untuk menentukan kenaikan kelas.
7. Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Dapat dinyatakan mengenai tujuan penilaian hasil belajar merupakan definisi dari percakapan belajar siswa, dari hal tersebut kita bisa mengetahui keberhasilan belajar siswa di sekolah agar bisa menentukan Langkah selanjutnya dalam proses pembelajaran.

b. Macam Pengukuran Hasil Belajar

Nilai acuan patokan (kriteria) menurut Ilyas dalam Erlina Noviyanti (2020, hlm.273) “Dalam pengukuran ini, siswa dikomparasikan dengan kriteria yang telah ditentukan terlebih dahulu dalam tujuan intruksional, bukan dengan penampilan siswa yang lain. Keberhasilan dalam prosedur acuan petokan tergantung pada penguasaan materi atas kriteria yang telah dijabarkan dalam item-item pertanyaan guna mendukung tujuan intruksional”.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa penilaian acuan norma adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam suatu kelompok dalam metode penilaian ini beranggapan bahwa kemampuan seseorang dalam tiap kelompok berbeda-beda. Sedangkan penilaian acuan patokan (kriteria) adalah penilaian yang dilakukan oleh seorang guru berdasarkan kriteria yang sudah dibuat sebelumnya.

c. Aspek pengukuran Hasil Belajar

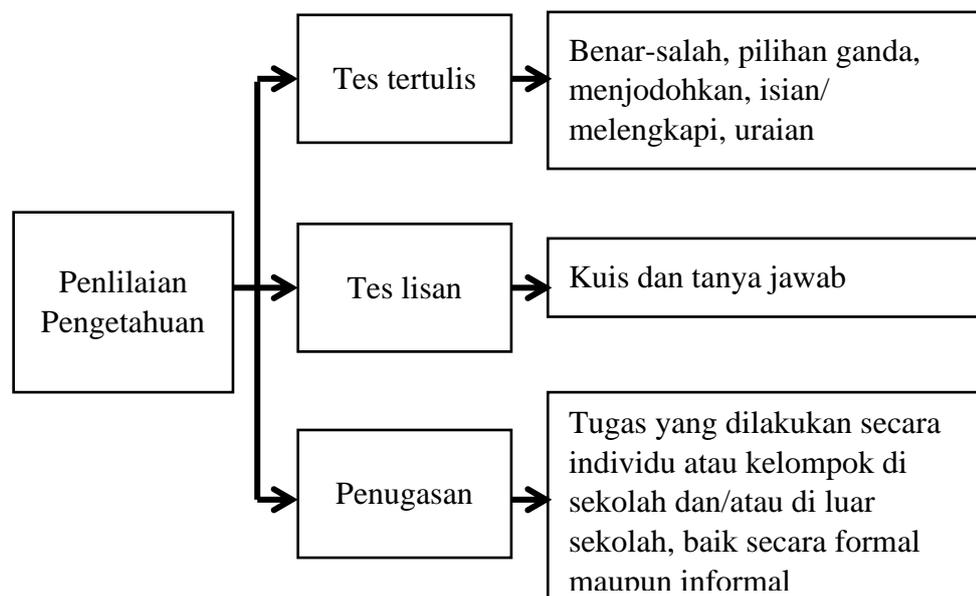
1. Penilaian Sikap (Ranah Afektif)

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

2. Penilaian pengetahuan (Ranah Kognitif)

Penilaian pengetahuan merupakan penilaian untuk mengukur kemampuan peserta didik berupa pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan

metakognitif, serta kecakapan berfikir tingkat rendah sampai tingkat tinggi. Penilaian ini berkaitan dengan kecapaian KD yang telah 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 :



Gambar2.2 Skema Penilaian Ranah Kognitif

Sumber: Direktorat Pembinaan SMA Dijen 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. Instrument tes tertulis dapat berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Kedua, tes lisan merupakan pemberian soal atau pertanyaan yang menuntut peserta didik menjawab secara lisan, dan dapat diberikan secara klasikal Ketika pembelajaran. Jawaban peserta didik dapat berupa kata , frase, kalimat maupun paragraph. Ketiga, penugasan adalah pemberian tugas kepada peserta didik untuk

mengukur dan atau meningkatkan pengetahuan. Penugasan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan (assess of learning) dapat dilakukan setelah proses pembelajaran sedangkan penugasan yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan (assessment of learning) diberikan sebelum dan atau selama proses pembelajaran. Penugasan dapat berupa proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

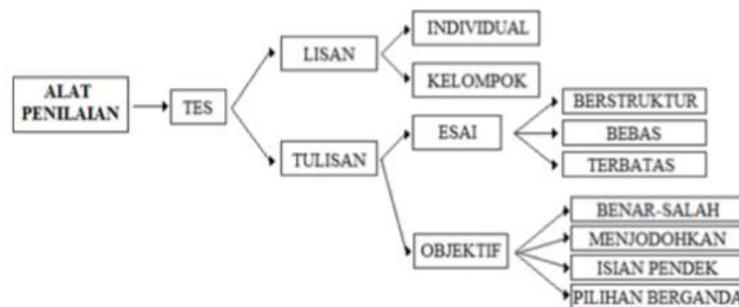
Berikut Langkah-langkah pembuatan instrument tes menurut buku panduan penilaian Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2018, hlm. 24) yang akan ditetapkan pada penelitian ini:

1. Menerapkan tujuan tes, yaitu apakah untuk seleksi, penempatan, diagnostic, formatif, atau sumatif.
2. Menyusun kisi-kisi, yaitu spesifikasi yang digunakan sebagai acuan menulis soal. Kisi-kisi membuat rambu-rambu tentang kriteria soal yang akan ditulis, meliputi KD yang akan diukur, materi, indicator soal, level kognitif, bentuk soal, dan nomor soal. Dengan adanya kisi-kisi, penulisan soal lebih teratah sesuai dengan tujuan tes dan proporsi soal per KD atau materi yang hendak diukur lebih tepat.
3. Menulis soal berdasarkan kisi-kisi dan kaidah penulisan butir soal.
4. Menyusun pedoman penskoran atau kunci jawaban.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa aspek penilaian hasil belajar dalam penelitian ini adalah penilaian hasil belajar berdasarkan pengetahuan (kognitif) dan penilaian sikap sehari-hari serta budi pekerti siswa.

A. Bentuk pengukuran Hasil Belajar Kognitif

Sudjana (2016, hlm. 5) menyatakan bahwa “Dilihat dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan bukan tes. Tes dapat berupa lisan, tulisan ataupun Tindakan. Soal-soal yang diberikanpun dapat berupa objektif atau subjektif dan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner,



Gambar 2.3. Jenis Tes sebagai Alat Penilaian

Menurut Wardany (2015:539) “Instrumen penilaian yang dapat digunakan oleh guru dalam pengambilan nilai biasanya guru memberi stimulus pada siswa agar kritis menyelesaikan soal dengan menggunakan dari berbagai soal-soal HOTS. Soal yang disusun berupa soal uraian maupun Pilihan ganda yang diperoleh dari soal ulangan harian, UTS dan UAS”.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa bentuk kpenilaian hasil belajar kognitif dapat dilakukan dengan menggunakan tes tulis maupun tes lisan. Tes tulis dapat dilakukan berupa esai (Berstruktur bebas dan Terbatas) maupun objektif

(Benar-salah Menjodohkan pilihan ganda dan isian pendek) dan tes lisan dapat dilakukan secara individual maupun berkelompok.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Peneliti : Desi Febiyanti Judul Penelitian : Pengaruh Sikap Belajar Dan Minat Belajar Terhadap	1) Pendekatan menggunakan Pendekatan Studi Hubungan 2) Metode Penelitian Menggunakan	Berdasarkan analisis data terdapat pengaruh sikap belajar dan minat	1. Variabel yang diteliti sama yaitu minat belajar	Perbedaan Terletak Pada Metode Yang Digunakan, Metode

	<p>Hasil Belajar Dalam pembelajaran Ekonomi Siswa SMA</p>	<p>Metode Deskriptif</p>	<p>belajar terhadap hasil belajar, besarnya pengaruh tersebut sebesar 22,5%.Tingkat sikap belajar siswa SMA PGRI 02 Ella Hilir Kabupaten Melawi dalam kondisi baik dengan persentase 78,85 % sedangkan tingkat minat belajar siswa SMA PGRI 02 Ella Hilir Kabupaten Melawi dalam</p>	<p>2. Populasi yang diteliti sama yaitu pada siswa SMA</p>	<p>Pada Penelitian Ini Menggunakan Metode Deskriptif</p>
--	---	------------------------------	--	--	--

			kondisi baik dengan persentase sebesar 75%.		
2	<p>Peneliti : Siti Nurjanah, Arie Purwa Kusuma, Deswita</p> <p>Judul penelitian : Perbedaan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik melalui Virtual Classroom Menggunakan <i>Google Classroom</i> dan <i>Whatsapp Group</i> pada Materi Bilangan Bulat di Kelas VII SMP Al-khairiyah 1 Pagi Jakarta Utara</p>	<p>1.Pendekatan menggunakan eksperimen semu</p> <p>2.Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif</p>	<p>Berdasarkan perhitungan diperoleh data bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan <i>Google Classroom</i> memiliki rata-rata 76.7 simpangan baku 9.25 median 74.52 serta modus 73.66. Selanjutnya hasil belajar peserta didik yang menggunakan</p>	<p>1. Variabel Yang Diteliti Sama Yaitu Membahas Pembelajaran Melalui <i>Goggle Classroom</i> Dan <i>Whatsapp Grup</i></p> <p>2. Metode Yang Digunakan Sama Yaitu Dengan Menggunakan Metode Deskriptif</p>	<p>Perbedaan Nya Dilihat Dari Objek Yang Akan Diteliti Pada Penelitian Ini Melihat Hasil Belajar Pada Belajar Matematika</p>

			<p>an <i>Whatsapp</i> <i>Group</i> memiliki rata- rata 70.9 simpangan baku 9.08 median 70.5 serta modus 70.2. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung}=2.4$ $5 > t_{tabel}=2.$ 0021. Maka diperoleh kesimpulan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil</p>	Kuantita tif	
--	--	--	---	-----------------	--

			<p>belajar matematika peserta didik melalui Virtual Classroom dengan menggunakan <i>Google Classroom</i> dan <i>Whatsapp Group</i> pada materi bilangan bulat di kelas VII SMP Al-khairiyah 1 Pagi Jakarta Utara.</p>		
3	<p>Peneliti : Susanti Jayaningrat</p> <p>Judul Penelitian: Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Dengan</p>	<p>1.Pendekatan menggunakan pendekatan eksperimen</p> <p>2.Metode penelitian menggunakan</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen</p>	<p>Variabel Yng Diteliti Sama-Sama Membahas Perbandingan Belajar</p>	<p>Perbedaan Nya Dilihat Dari Objek Yang Akan Diteliti Pada Penelitian Ini Melihat Hasil Belajar</p>

	<p>Menggunakan Aplikasi <i>Google Classroom</i> dan <i>Whatsapp Group</i> pada Pembelajaran e-learning di masa pandemi covid- 19 materi integral tak tentu siswa kelas xi ipa man 2 pati tahun pelajaran 2019/2020</p>	<p>n metode Kuantitatif</p>	<p>1 yaitu sebesar 19,12 dan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 2 yaitu sebesar 18,57. Sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 1 yaitu sebesar 37,32 dan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 2 yaitu sebesar 52,57. Selanjutnya dari hasil uji independent sampel t-test pada bagian</p>	<p>Dengan Menggunakan <i>Google Classroom</i> Dan <i>Whatsapps Group</i></p>	<p>Pada Belajar Matematika</p>
--	--	-----------------------------	--	--	--------------------------------

			<p>equal variances assumed diketahui nilai t hitung sebesar - 3,439 yang artinya nilai rata-rata pada kelas eksperimen 1 lebih rendah daripada nilai rata- rata kelas eksperimen 2. Hal ini menunjukka n bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang diajar dengan menggunak an aplikasi <i>Google Classroom</i></p>		
--	--	--	---	--	--

			dan <i>Whatsapp</i> <i>Group</i> pada pembelajaran e- learning di masa pandemi COVID-19 siswa kelas XI IPA MAN 2 Pati tahun pelajaran 2019/2020. Xix		
--	--	--	---	--	--

C. Kerangka Pemikiran

Belajar adalah proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kearah yang baik maupun tidak baik, tergantung setiap individu memaknainya karena perubahan perilaku merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Pada masa *pandemic covid-19* ini aktivitas belajar mengajar terhambat dan dibatasi karena adanya aturan pemerintah yang mengharuskan masyarakatnya untuk *stay at home* dimana segala kegiatan dilakukan dirumah saja termasuk kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu pemerintah mengadakan pembelajaran secara online atau biasa di sebut dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi, telekomunikasi dan internet. melalui pembelajaran virtual atau pembelajaran daring, pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Interaksi antara guru dan siswa berlangsung kapanpun dan dimanapun.

Dengan adanya pembelajaran daring seperti ini maka dari terdapat media pembelajaran yang mendukung pembelajaran daring dengan mudah karena media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Dijaman modern ini tekhnologi semakin canggih banyak perusahaan-perusahaan yang menciptakan aplikasi untuk mengakses informasi dengan mudah salah satunya *Google Classroom*. Aplikasi ini sangat mendukung pembelajaran daring karena dapat memudahkan peserta didik dan pengajar dalam berbagi dan mengakses informasi dengan efektif.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Dalam buku panduan penulisan KTI FKIP Unpas (2020, hlm. 23), Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat

pula berasal dari pemikiran peneliti. Rumusan asumsi berbentuk kalimat yang bersifat deklaratif, bukan kalimat pertanyaan, perintah, pengharapan, atau kalimat yang bersifat saran.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018, hlm. 63) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis mengajukan hipotesis untuk penelitian ini, yaitu:

$H_0 : u = 0$ = Tidak terdapat Hasil Belajar pada Penerapan Media belajar *google classroom* pada mata pelajaran Ekonomi

$H_a : \mu \neq 0$ = Terdapat Hasil Belajar pada Penerapan Media belajar *google classroom* pada mata pelajaran Ekonomi