

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses perkembangan atau transisi tingkah laku ke arah positif yang dimiliki siswa setelah siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa akan terlihat ketika sudah selesai mengikuti kegiatan evaluasi. Hasil belajar juga sering dipakai sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar secara umum dapat diartikan sebagai suatu prestasi yang diperoleh peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar bersamaan dengan perubahan perilaku yang ditunjukkan dalam sebuah simbol huruf ataupun kalimat (Ilmiyah, dkk., 2019, hlm. 47). Hasil belajar merupakan kompetensi yang siswa miliki setelah memperoleh pengalaman belajar. Belajar dapat dikatakan berhasil dengan ditandai perubahan perilaku positif yang memiliki jangka waktu panjang pada manusia (Wahjudi, 2015).

Menurut Jihad dalam (Triana, 2021, hlm. 14), hasil belajar merupakan peningkatan dari bentuk perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan kompetensi seorang siswa yang telah mengalami transmisi dan dapat divisualisasikan dari perilakunya. Di sekolah hasil belajar dapat dinilai dari kemampuan peserta didik terhadap mata pelajaran yang ditempuhnya (Komariyah, dkk., 2018, hlm. 57)

Sedangkan menurut Nurhasanah & Sobandi (2016, hlm. 130) hasil belajar juga dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal yang mempengaruhi

hasil belajar siswa adalah minat belajar, minat belajar memiliki efek positif pada proses pembelajaran. Minat sendiri merupakan karakteristik dari kepribadian individu. Menurut Nawawi dalam (Bungalangan, 2020, hlm. 192) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat pencapaian siswa pada materi pembelajaran yang dinyatakan dalam skor dari hasil tes terhadap sejumlah mata pelajaran tertentu.

Dari berbagai definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari kegiatan yang dilakukan oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran di kelas yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. hasil belajar siswa dapat terlihat setelah siswa mengikuti suatu pembelajaran sebagai tolak ukur kemampuan dalam mempelajari suatu pelajaran meliputi tes awal dan tes akhir. Maka dengan adanya hasil belajar siswa dapat mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang dipahami dan dimiliki pada materi pelajaran tertentu. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan perilaku seseorang yang dapat dilihat atau diamati dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan

b. Tipe-tipe Hasil Belajar

Hasil belajar di golongan menjadi tiga bagian, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

1) Tipe Hasil Belajar Kognitif

Menurut Benyamin Bloom dalam Panggabean dan Sumardi (2018, hlm. 92) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

- a) Mengingat, yaitu proses memperoleh pengetahuan yang diperlukan dari memori jangka Panjang. Proses kognitif yang termasuk dalam kategori memori adalah mengenali dan mengingat kembali;
- b) Memahami, yaitu membangun makna materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambar oleh guru. proses-proses kognitif yang termasuk memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan,

mengklarifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan;

- c) Mengaplikasikan, berarti menggunakan atau menerapkan prosedur tertentu, mengajukan pertanyaan latihan dan selesaikan masalah;
- d) Mengannalisis, ini melibatkan proses memecah bahan menjadi komponen-komponennya dan menentukan hubungan antara masing-masing bagian dan keseluruhan struktur atau tujuan. Kategori proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasikan dan mengatribusikan;
- e) Mengevaluasi, Diartikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa dan mengkritik;
- f) Mencipta, ini melibatkan proses menempatkan elemen dalam keseluruhan yang koheren dan fungsional.

2) Tipe Hasil Belajar Afektif

Tipe hasil belajar afektif bagi siswa yang melakukan berbagai tindakan seperti perhatian terhadap kelas, kedisiplinan, motivasi belajar, rasa hormat terhadap guru dan teman sekelas, Ranah afektif menurut Amaliah, Fadhil dan Narulita (2018, hlm. 122) terdiri dari:

- a) Penerimaan (*receiving/attending*);
- b) Sambutan (*responding*);
- c) Penilaian (*valuing*);
- d) Pengorganisasian (*organization*)
- e) Karakterisasi (*characterization*).

3) Tipe Hasil belajar psikomotorik

Sudjana dalam Hutapea (2019, hlm. 156) mengemukakan tipe hasil belajar psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan untuk bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini adalah tahap lanjutan dari hasil belajar afektif yang baru tampak pada kecenderungan-kecenderungan siswa untuk berperilaku. Tipe psikomotorik memiliki lima tahap perkembangan, kelima tersebut yaitu:

a) Tahap menirukan

Ketika perilaku yang dapat diamati pada tingkat ini diterapkan pada siswa, siswa mulai meniru perilaku itu hingga ke tingkat sistem otot dan dipandu oleh implus jantung;

b) Tahap manipulasi

Pada tahap ini, siswa dapat menunjukkan tindakan seperti yang diajarkan dan tindakan yang juga tidak hanya seperti yang diamati.

c) Tahap keseksamaan

Tahap ini terdiri dari kemampuan untuk menunjukkan kemampuan meningkatkan peningkatan reproduksi kegiatan tertentu dengan kemampuan untuk menunjukkan keterampilan siswa.

d) Tahap artikulasi

Tahapan ini memiliki unsur utama, singkatnya, siswa mampu mengoordinasikan serangkaian tindakan dengan menetapkan urutan yang benar antara berbagai tindakan.

e) Tahap naturalisasi

Ketika siswa mampu secara alami melakukan suatu tindakan atau serangkaian tindakan, mereka mencapai kemampuan tertinggi mereka untuk melakukan dan menunjukkan bahwa tindakan itu dilakukan dengan konsumsi energi yang minimal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tipe hasil belajar membutuhkan pengukuran dari segi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. ketiga ranah tersebut sangat penting untuk ditemukan dalam kegiatan belajar mengajar guna mengetahui kemampuan peserta didik dalam pencapaiannya selama proses pembelajaran

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar pada setiap individu berbeda. Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak

terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terlibat didalamnya.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Yasmin & Santoso (2019, hlm. 135), diantaranya adalah faktor sosial, faktor ekonomi, faktor keluarga, faktor psikologis, faktor lingkungan, faktor pribadi, faktor cara mengajar guru, faktor harga diri, faktor motivasi, kepercayaan diri, pendekatan belajar, dan fasilitas belajar. Sedangkan menurut Kurniawan, dkk., (2017, hlm. 157) terdapat dua faktor yang dapat dikelompokkan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang masih dalam tahap belajar, sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Kedua faktor ini dapat menjadi sebuah penghambat ataupun pendukung belajar siswa.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar juga dikemukakan oleh Suwardi (2012), hal ini menunjukkan bahwa terdapat lima faktor yang terdiri dari faktor psikologis siswa, faktor lingkungan masyarakat, faktor lingkungan keluarga, faktor pendukung belajar, dan faktor waktu sekolah. Menurut Sugihartono dalam (Apridasari, 2016, hlm. 233) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dalam diri siswa yang belajar meliputi faktor jasmaniah juga faktor psikologis dan faktor eksternal dari luar siswa yang belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, serta faktor masyarakat.

Menurut Slameto dalam (Raresik, dkk., 2016, hlm. 10) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor dalam diri individu yang belajar (intern) dan faktor dari luar individu yang belajar (ekstern). *Pertama*, faktor intern yang terdiri dari faktor fisiologis seperti kondisi kesehatan dan tubuh, serta faktor psikologis seperti perhatian, minat, bakat, dan kesiapan.

- 1) Faktor fisiologis yang mempengaruhi hasil belajar seperti: a) kondisi kesehatan, yang berarti peserta didik ada dalam keadaan yang baik seluruh badan terbebas dari penyakit sehingga dapat belajar dengan baik; b)

kondisi tubuh, salah satu bagian dari faktor jasmaniah yang merupakan bagian cacat tubuh dari bawaan maupun kesehatan. Keadaan cacat tubuh juga dapat mempengaruhi hasil belajar.

- 2) Faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar seperti: a) perhatian, guna untuk membuktikan hasil belajar yang baik sehingga peserta didik harus memiliki perhatian terhadap materi yang akan dipelajarinya. Jika tidak mendapat perhatian maka akan muncul rasa bosan yang membuat siswa tidak lagi ingin mengikuti pembelajaran; b) minat, merupakan gaya atau mode yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang suatu aktivitas; c) bakat, merupakan keterampilan untuk belajar dan akan diwujudkan menjadi keahlian yang nyata sesudah belajar; d) kesiapan, merupakan kesanggupan untuk memberi jawaban atau reaksi. Kesiapan peserta didik disini dapat diartikan sebagai pengetahuan awal yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Kedua, faktor ekstern yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya meliputi kurikulum, metode mengajar, relasi warga sekolah, disiplin, alat peraga, fasilitas, dan perpustakaan.

- 1) Kurikulum didefinisikan sebagai rangkaian aktivitas yang mengalokasikan kepada siswa. Aktivitas tersebut menyediakan bahan ajar agar siswa dapat menguasai dan mengembangkan materi dari bahan ajar itu.
- 2) Metode mengajar, yang berarti suatu metode yang dilakukan dalam mengajar. Jika cara mengajar guru kurang baik akan berpengaruh pada pembelajaran siswa.
- 3) Relasi warga sekolah, hal ini merupakan suatu jembatan komunikasi antara guru dengan siswa. Jika relasi terjalin dengan baik, maka siswa akan menyukai mata pelajaran yang diajarkan dan siswa akan berusaha untuk memahami pelajaran dengan baik.
- 4) Disiplin di sekolah, di lingkungan sekolah sangat penting. Erat kaitannya terhadap rajinnya siswa ketika belajar. Agar siswa belajar lebih giat, maka patut disiplin dalam belajar di rumah maupun di sekolah.

- 5) Alat pelajaran, hal ini berhubungan dengan cara belajar siswa guna memudahkan siswa untuk memahami materi ajar yang akan diajarkan.
- 6) Keadaan gedung, merupakan kelayakan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan fasilitas atau keadaan gedung yang baik dan memadai akan memberikan kenyamanan bagi siswa dalam menjalankan aktivitas belajarnya.
- 7) Perpustakaan, merupakan suatu tempat yang memberikan banyak informasi bagi guru dan siswanya. Didalamnya terdapat berbagai buku dan bahan bacaan dari macam-macam sumber pengetahuan yang bisa dimanfaatkan oleh siswa untuk menambah ilmu pengetahuan.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdapat dua faktor, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan pengaruh dari dalam diri siswa yang terdiri dari minat, bakat, kejiwaan, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal merupakan pengaruh dari luar diri siswa yang terdiri dari lingkungan sekitar baik di sekolah maupun di rumah.

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut teori Bloom yang dijelaskan oleh Nabillah & Abadi (2019, hlm. 660) terdapat tiga indikator penting, diantaranya:

- 1) Ranah kognitif merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada psikologis. Proses pembelajaran meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Tingkat hasil belajar kognitif diawali dari hal yang termudah dan sederhana, yaitu hafalan hingga yang paling tinggi dan kompleks adalah evaluasi.
- 2) Ranah afektif merupakan hubungan dengan nilai yang selanjutnya akan dikaitkan dengan sikap dan perilaku. Dalam ranah afektif ini hasil belajar juga disusun dari yang paling rendah hingga tertinggi.

- 3) Ranah psikomotorik, dalam ranah ini hasil belajar disusun dari yang paling mudah dan sederhana hingga paling tinggi. Hal ini dapat tercapai jika siswa telah menguasai dan memahami hasil belajar yang paling rendah.

Sedangkan indikator hasil belajar menurut Straus, dkk. dalam (Fauhah & Rosy, 2021, hlm. 327) diantaranya:

- 1) Ranah kognitif, yang menumpukan bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pengajaran ataupun penyajian informasi
- 2) Ranah efektif, hal ini ada keterkaitan dengan sikap, nilai, serta keyakinan yang memiliki fungsi penting dalam perubahan perilaku.
- 3) Ranah psikomotorik, merupakan peningkatan diri yang dipakai pada keahlian keterampilan maupun praktek dalam perluasan penguasaan keterampilan.

Menurut Ricardo & Meilani (2017, hlm. 194) menyebutkan bahwa indikator hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini digunakan sebagai tolak ukur kompetensi siswa selama proses belajar. Hasil belajar ini tidak hanya mengenai aspek kognitif saja (pengetahuan), melainkan hasil belajar juga menilik aspek afektif (perubahan perilaku) yang lebih baik dari diri siswa, dan memiliki aspek psikomotorik (skill atau keterampilan) yang mumpuni, walaupun aspek kognitif menjadi ranah umum yang menjadi aspek utama untuk menentukan nilai hasil belajar. Sedangkan indikator hasil belajar menurut Moore (2014) terdiri dari tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, dalam ranah kognitif terdiri dari pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, dan evaluasi
- 2) Ranah afektif, didalam ranah afektif meliputi penerimaan, menjawab, serta menentukan nilai

- 3) Ranah psikomotorik, dalam ranah ini terdiri dari *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinate movement*, *creative movement*.

Terdapat indikator hasil belajar menurut Muhibin Syah (2011, hlm. 39-40), yang disajikan berupa tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1.	Ranah Kognitif a. Ingatan, pengetahuan <i>(knowledge)</i> b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>) c. Penerapan (<i>application</i>) d. Analisis (<i>Analysis</i>) e. Menciptakan, membangun <i>(synthesis)</i> f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukan kembali 2.1 Dapat menjelaskan 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri 3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat 4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan/memilah 5.1 Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru 5.2 Dapat menyimpulkan 5.3 Dapat Menggeneralisasikan (membuat prinsip umum) 6.1 Dapat menilai 6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan 6.3 Dapat Menyimpulkan

2.	Ranah Afektif a. Penerimaan (<i>receiving</i>) b. Sambutan c. Sikap menghargai (<i>internalisasi</i>) d. Pendalaman (<i>internalisasi</i>) e. Penghayatan (<i>karakterisasi</i>)	1.1 Menunjukkan Sikap menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak 2.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2.2 kesediaan memanfaatkan 3.1 Menganggap penting dan bermanfaat 3.2 Menganggap indah dan harmonis 3.3 Mengagumi 4.1 Mengakui dan meyakini 4.2 Mengingkari 5.1 Melembagakan atau meniadakan 5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
3.	Ranah Psikomotor a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	1.1 kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya. 2.1 kefasihan melafalkan/mengucapkan 2.2 kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti simpulkan bahwa indikator hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga aspek, diantaranya adalah aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (perubahan perilaku), dan aspek psikomotorik (keterampilan). Ketiga ranah tersebut berkaitan dengan hasil belajar yang dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku peserta didik dengan meliputi perilaku, kemampuan, serta keterampilan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil belajar dapat diketahui dengan nilai yang diperoleh seseorang dengan kapasitas maksimal setelah mengikuti materi tertentu dari mata pelajaran berupa data kuantitatif.

2. *Google Classroom*

a. *Pengertian Google Classroom*

Google classroom adalah aplikasi yang memungkinkan anda untuk membuat ruang kelas di dunia maya. Aplikasi ini dikembangkan oleh *google* untuk sekolah dan penggunaannya gratis. Selain itu, *google classroom* adalah cara untuk mendistribusikan tugas, menyerahkan tugas, dan menilai tugas yang akan dikirimkan. Aplikasi ini bisa membantu siswa dan guru untuk melakukan proses belajar mengajar dengan lebih luas dan matang. *google classroom* dipersiapkan untuk mempermudah komunikasi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada guru untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru mempunyai waktu yang panjang untuk memberikan tugas kepada siswa, juga dapat membuka forum diskusi bagi siswa secara *online*. Tetapi penggunaan aplikasi *google classroom* membutuhkan akses internet yang memadai (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019).

Mudahnya proses berbagi file antara guru dan siswa merupakan salah satu tujuan awal adanya *google classroom*. Namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi untuk kebutuhan pendidikan maka *google classroom* ini tidak hanya digunakan untuk berbagi file antara guru dan siswa saja, tetapi bisa juga untuk proses pembelajaran secara *online* atau daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring ini merupakan salah satu metode pengganti pembelajaran yang dilakukan dalam kelas ketika pembelajaran di kelas tidak memungkinkan untuk dilaksanakan.

Menurut Abdul Barir Hakim (2016) menyatakan bahwa *google classroom* merupakan layanan berbasis Internet yang diberikan *google* berupa sistem *e-learning* atau metode pembelajaran dengan pemanfaatan perangkat elektronik agar mempermudah proses pembelajaran. *Google classroom* diciptakan untuk membantu pendidik membuat dan membagikan tugas kepada pelajar tanpa menggunakan kertas. Sedangkan menurut Etherington dalam (Akib & Uluelang, 2019) menyatakan bahwa *google classroom* merupakan

aplikasi rancangan *google* dengan tawaran kerangka kerja virtual berlandaskan aplikasi *web* dimana pendidik dapat menyuguhkan dan memantau tugas yang diberikan kepada pelajar melalui sistem.

Siapa saja yang memiliki akses dengan kelas tersebut maka aplikasi *google classroom* sudah dapat digunakan. Kelas pada *google classroom* ini merupakan kelas yang sudah dibuat oleh guru dan didalamnya sudah sesuai dengan kelas nyata di sekolah. Dengan adanya aplikasi ini juga dapat meminimalisir penggunaan kertas, karena siswa dapat langsung menuliskan jawabannya di dalam aplikasi tersebut atau di dalam forum diskusi. Pemanfaatan *google classroom* ini dapat digunakan melalui komputer atau perangkat seluler. Pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah dan bermakna melalui aplikasi ini. Oleh karena itu, *google classroom* memudahkan guru untuk mengelola pembelajaran dan menyampaikan secara ringkas dan tepat (Mulatsih, 2020).

b. Manfaat *Google Classroom*

Pemanfaatan *google classroom* ini dapat digunakan melalui berbagai program yaitu dengan komputer dan telepon genggam. Karena penggunaan aplikasi ini tidak dipungut biaya sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai keinginan atau kebutuhan, guru dan siswa dapat menyesuaikan penggunaan *google classroom* dengan waktu yang dapat diatur sendiri. Menurut Wicaksono, dkk., (2016) aplikasi ini dapat dijangkau oleh semua orang dengan hanya menggunakan *google* perseorangan. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran karena tidak diperlukan kerjasama secara resmi dengan *google* karena pemanfaatannya dilakukan secara terbuka.

Adapun beberapa manfaat *google classroom*, diantaranya adalah dapat dipersiapkan dan mudah digunakan oleh peserta didik dan pendidik, dapat menghemat dan menyesuaikan waktu dan alat tulis, dimana pendidik membuat kelas, memberikan pembelajaran, berinteraksi dalam satu tempat. *Google classroom* juga memberikan fasilitas yang dapat dipakai dengan

Gmail, Drive, Google Dokumen, dan Formulir, pemakaian pada *google classroom* terjamin aman dan fasilitas ini diberikan gratis untuk pembelajaran di sekolah. Dimana *google classroom* tidak terdapat iklan dan tidak menjual data pengguna baik peserta didik dan pendidik sebagai maksud tujuan periklanan dalam dunia maya (Ali & Zaini, 2020).

Menurut Durahman (2018, hlm. 216) menyatakan bahwa didalam *google classroom* terdapat beberapa manfaat, yaitu:

1) Persiapan yang mudah

Persiapan yang dilakukan tidak memakan waktu yang lama. Guru dapat dengan mudah memasukkan siswa secara langsung atau dengan berbagi kode ketika kelas akan dimulai agar dapat bergabung.

2) Hemat waktu

Membuat pembelajaran menjadi lebih efisien untuk melaksanakan proses pembelajaran. Proses pengerjaannya pun mudah dan tanpa kertas yang akan membuat pendidik lebih mudah membuat, melihat hasil, dan menilai tugas dengan cepat pada satu tempat.

3) Meningkatkan pengorganisasian

Siswa dapat mempelajari kembali materi yang sudah diberikan oleh guru yang disimpan kedalam pengelolaan di *google drive* dan juga dapat melihat semua tugas mereka di halaman tugas.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Saeful (2019) juga menyatakan bahwa terdapat manfaat *google classroom* sebagai berikut:

- 1) Dapat disiapkan dengan mudah, di halaman tugas dapat berbagi informasi tugas, materi, dan pertanyaan. Guru dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa.
- 2) Pengelolaan yang lebih baik, siswa dapat membuat kelas, memberikan tugas di halaman tugas atau kalender tugas. Semua materi kelas akan otomatis disimpan ke dalam *google drive*.
- 3) Menghemat waktu dan kertas, contohnya dalam pemberian tugas dan pengumpulan tugas dapat dengan mudah dikumpulkan semua kedalam satu tempat. Penggunaan kertas dalam pengumpulan tugas akan membuat tugas tidak tertata dan seringkali hilang.

- 4) Terjangkau dan aman, *classroom* disediakan gratis untuk sekolah, perorangan, dan lembaga nonprofit. Didalam *google classroom* ini tidak terdapat iklan dan konten yang guru buat dalam *google classroom* tidak digunakan untuk iklan/promosi.
- 5) Penyempurnaan komunikasi dan masukan, siswa dapat berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui *email*. Guru juga dapat melihat dengan cepat sisapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta dapat langsung memberikan nilai.

Dapat disimpulkan manfaat *google classroom* adalah memberikan siswa fleksibilitas pembelajaran dimana dan kapan saja, mampu memahami materi secara maksimal dan memudahkan interaksi, sedangkan bagi guru memudahkan memperbaharui bahan ajar, dapat mengontrol kegiatan pembelajaran siswa serta melakukan evaluasi secara mudah.

c. Fitur-fitur *Google Classroom*

Google classroom dapat membantu tenaga pendidik dalam memberikan pembelajaran dengan fitur-fitur yang tersedia pada media *google classroom*. Fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *google classroom* menurut Wijoyo, dkk. (2020) diantaranya yaitu:

- 1) Penugasan. Penugasan ini disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas *Google* yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari *Drive* mereka ke tugas.
- 2) Komunikasi. Pengumuman dapat diposting oleh guru ke pengumuman kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting pengumuman kelas tetapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh guru dan dapat dimoderasi. Berbagai jenis media dari produk *Google* seperti video *YouTube* dan *file Google Drive* dapat dilampirkan ke pengumuman untuk berbagi konten. Kelas dapat diakses diweb atau melalui aplikasi seluler *google classrom* untuk Android dan iOS.
- 3) Undang siswa untuk belajar. Ada dua cara yang dapat dipilih dalam mengundang siswa: Pertama, menggunakan kode kelas. Kode kelas terdapat di bawah judul atau nama kelas, berupa kombinasi angka dan huruf. Kode kelas ini kemudian diberikan kepada siswa. Peserta yang menerima kode kelas, memasukkan kode tersebut pada dashboard *Google*

Classroom sehingga dapat bergabung dengan kelas. Cara ini efektif digunakan apabila pengajar tidak tahu alamat *email* siswa. Kedua, tentunya mengirim undangan lewat *e-mail*. Cara ini, yaitu agar peserta bisa bergabung di kelas dengan mengirim undangan lewat email. Caranya, pilih halaman “*People* atau Anggota” di bagian atas dashboard. Setelah itu, muncul jendela berisi dua opsi: mengundang orang lain sebagai “*Teachers* atau Pendidik” atau sebagai “*Students* atau peserta didik.”

- 4) Menggunakan Ruang Kelas *Google Classroom* terdiri dari 4 bagian yaitu *Stream* (Forum), *Classwork* (Tugas Kelas), *People* (Anggota), dan *Grades* (Nilai). Forum atau *Stream* adalah halaman aktivitas yang menampilkan Pengumuman, Pertanyaan (diskusi), Materi (Bahan Pengajaran) dan Tugas yang diberikan guru. Di halaman ini, guru dan siswa bisa langsung saling berinteraksi. *Classwork* (Tugas Kelas) adalah halaman yang digunakan untuk membuat tugas atau membuat materi pengajaran. Sedangkan *Grades* atau Nilai adalah halaman untuk mengatur penilaian dari setiap tugas yang diberikan.

Selanjutnya fitur *google classroom* menurut Durahman (2018, hlm. 217) yaitu:

- 1) Tugas (*Assigments*)

Tugas yang dibuat dan diberikan oleh guru akan disimpan lalu dievaluasi dalam pengaturan aplikasi *google*, hal ini akan menciptakan kerjasama, baik antara guru dan siswa atau siswa dan siswa. Arsip yang berada di *google drive* guru dan siswa selanjutnya akan diserahkan untuk dievaluasi. Guru akan memilih file mana saja yang nanti akan digunakan sebagai formatnya, agar setiap siswa dapat mengubah file mereka sendiri lalu akan dinilai. Hal ini juga dapat meminimalisir semua siswa untuk melihat, menduplikat, atau mengubah file yang sama. Siswa juga dapat memutuskan sendiri file mana saja yang akan ia lampirkan sebagai file tambahan didalam drive mereka untuk tugasnya.

- 2) Pengukuran (*Grading*)

Google classroom memiliki berbagai macam ide pengevaluasian. Guru dapat memilih untuk melampirkan file ke tugas yang dapat dilihat, mengubah file, atau disalin secara pribadi oleh siswa. Jika salinan file tidak dibuat oleh guru, siswa dapat membuat file dan melampirkan ke

dalam tugasnya. Guru mempunyai hak untuk melihat perkembangan tugas yang siswa kerjakan, siswa juga dapat berkomentar dan mengubahnya. Setelah siswa mengerjakan tugasnya, guru akan menilai dan mengembalikan tugasnya untuk melakukan perbaikan pada tugas yang sudah dinilai. Tugas ini hanya dapat diubah oleh guru.

3) Komunikasi (*Communication*)

Guru dapat memposting pengumuman ke aliran kelas dan siswa dapat mengomentarnya, hal ini dapat membangun komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting ke aliran kelas meskipun bukan kebutuhan utama seperti pengumuman guru dan mungkin perlu ada moderasi. Contoh jenis media lainnya yang diberikan oleh *google* seperti *file video youtube* dan *Google Drive* dapat dilampirkan pada pengumuman dan diposting untuk berbagi konten. *Gmail* juga memberikan pilihan email kepada guru untuk mengirim email ke satu atau beberapa siswa didalam *google classroom*. Kelas tersedia melalui situs atau melalui aplikasi portable Android dan iOS.

4) Hemat waktu (*Time-Cost*)

Kode yang muncul pada aplikasi merupakan salah satu akses agar siswa dapat mengikuti kelas, guru dapat memberikan kodenya. Guru yang menangani kelas berbeda dapat menggunakan kembali pengumuman, penugasan atau pertanyaan dari ruang belajar sebelumnya. Selain itu, guru juga dapat membagikan catatannya pada berbagai kelas dan kelas selanjutnya di masa yang akan datang ada di ruang belajar. Tugas, pertanyaan, pekerjaan yang dilakukan oleh siswa, nilai dan komentar semua itu dapat diatur oleh satu atau semua kelas lalu dapat diurutkan apa saja yang perlu diidentifikasi.

5) Arsip Program (*Archive*)

Guru kelas dapat mengarsipkan kursus seperti tugas ketika menjelang akhir semester atau tahun. Ketika kursus didokumentasikan, situs tadi akan dihapus dari halaman depan dan dimasukkan ke dalam

arsip kelas, hal ini dapat membantu guru untuk melindungi kelas yang digunakan. Jika kursus sudah diarsipkan maka tidak dapat membuat perubahan didalamnya sampai dibuat kembali meskipun guru dan siswa dapat melihatnya.

6) Aplikasi dalam telepon genggam (*Mobile Application*)

Google Classroom pada aplikasi telepon genggam, dipublikasikan pada bulan Januari 2015 dan dapat digunakan untuk Android dan iOS. Siswa dapat mengambil foto dan menambahkannya pada tugas yang diberikan, berbagi dokumen pada aplikasi lainnya, dan mendukung akses lainnya.

7) Privasi (*Privacy*)

Pilihan layanan di *google classroom* tidak ada iklan pada antarmuka untuk siswa, sekolah, dan guru. Tidak diperlukan informasi pribadi untuk tujuan pengiklanan atau tujuan khusus lainnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *google classroom* memiliki fitur-fitur yang dapat mempermudah pendidik dalam mengelola kelas. Di mana pendidik dapat membuat absen, memberi materi dan tugas, membuka forum diskusi, mengumpulkan tugas, dan memberi penilaian secara terstruktur.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Kelebihan *google classroom* seperti penilaian dilakukan dengan mudah, pemrosesan cepat, tidak menggunakan kertas, dan fitur lainnya yang membuat layanan pendidikan ini lebih mudah digunakan. Kelebihan lainnya yaitu fungsi dari aplikasi yang diberikan kepada guru sudah seperti formasi/pembelajaran tradisional seperti yang dilakukan pada kelas di kehidupan nyata, mengadakan pertanyaan (*questioning*), pemberian tugas, dan didalamnya dapat membuat pengumuman. Bahkan *google classroom* juga menawarkan layanan multimedia (*video streaming/powerpoint*) sebagai contoh untuk menumbuhkan pemahaman siswa (Hidayat & Sudiby, 2018).

Kelebihan *google classroom* menurut Iftakhar dalam (Maharani & Kartini, 2019) yaitu aplikasi ini mudah digunakan oleh pendidik maupun siswa, berbasis *cloud* atau pengolahan data melalui jaringan internet yang menghubungkan antara perangkat computer, gratis, mudah diatur atau fleksibel, dan semakin singkat waktu yang diperlukan. Sejalan dengan Mulatsih (2020) kelebihan dari pemilihan aplikasi ini juga dikarenakan memiliki pemrosesan yang cepat, penggunaan waktu yang singkat, peningkatan kolaborasi dan komunikasi, penyimpanan datanya terpusat di *google classroom*, mampu berbagi sumber daya dengan cepat, fleksibel, dan penggunaannya gratis. Selanjutnya menurut Janzen M & Mary dalam (Iftakhar, 2016, hlm. 13) menyatakan kelebihan dari *Google Classroom* antara lain yaitu:

- 1) Mudah digunakan: Sangat mudah digunakan. Desain *google* kelas sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan; komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email.
- 2) Menghemat waktu: Ruang kelas *google* dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi *google* lainnya, termasuk dokumen, *slide*, dan *spreadsheet*, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan dan disederhanakan
- 3) Berbasis *cloud*: *google classroom* menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *google* mewakili sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis *cloud* yang digunakan di seluruh angkatan kerja profesional.
- 4) Fleksibel: Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur dan peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan *online* sepenuhnya. Hal ini memungkinkan para pendidik

untuk mengeksplorasi untuk memengaruhi metode pembelajaran dan mengatur distribusi pengumpulan tugas.

- 5) Gratis: *google* kelas sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di Google kelas asalkan memiliki akun gmail dan bersifat gratis. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti *Drive*, dokumen, *Spreadsheets*, *Slides*, dll. Cukup dengan mendaftar ke akun *google*.
- 6) Ramah seluler: *google classroom* dirancang agar responsif. Mudah digunakan pada perangkat *mobile* manapun. Akses *mobile* ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar terhubung *web* saat ini

Adapun kekurangan *google classroom* seperti tidak terdapat layanan eksternal dimana soal dan obrolan secara pribadi antara siswa dan guru untuk mendapatkan tanggapan atau respon. Peninjauan terhadap *google classroom* masih dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (Wicaksono & Rachmadyanti, 2017). Kekurangan *google classroom* juga disampaikan oleh Pappas dalam (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016) menyatakan bahwa tidak ada layanan eksternal salah satunya adalah bank soal atau kumpulan dari butir tes secara otomatis dan forum diskusi secara pribadi antara guru untuk mendapatkan *feedback* (umpan balik) dari siswa. Selanjutnya menurut Nurdin, dkk. (2022, hlm. 214-215) menyatakan bahwa kekurangan *google classroom* adalah karena *google classroom* merupakan media berbasis internet maka kekurangannya ketika ada siswa yang memiliki keterbatasan paket internet, jaringan juga menjadi salah satu kendala yang muncul dan berpengaruh terhadap keterlambatan siswa dalam pengumpulan tugas melalui *google classroom* yang memiliki tenggat waktu sehingga guru harus memberikan keringanan pada siswa tertentu, dan gawai yang tidak mendukung penggunaan *google classrom* akan menjadi penghambat kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan dari kelebihan *google classroom* yaitu penggunaan aplikasi yang mudah bagi guru maupun siswa pada kegiatan pembelajaran, hematnya ruang dan waktu, meningkatkan kerja sama serta komunikasi antar siswa, peningkatan terhadap kedisiplinan siswa ketika tugas dikumpulkan, fleksibel, dan terjangkau bagi setiap kalangan. Kekurangan dari *google classroom* yakni:

- 1) Penggunaan aplikasi ini berdasarkan *web* yang membuat guru dan siswa harus terhubung ke internet. Hal ini dapat membuat siswa yang kesulitan jaringan internet akan kesulitan mengikuti pelajaran.
- 2) Pembelajaran dilakukan secara individu sehingga siswa kurang bersosialisasi atau mengenal teman sekelasnya. Siswa juga kurang mendapatkan pembelajaran sosial antar siswa sehingga dapat mengurangi rasa percaya diri.
- 3) Jika siswa kurang mengerti materi pembelajaran dan siswa tidak mau bertanya maka akan menghambat pengetahuannya dan kurang kritis.
- 4) Jika guru masih gagap teknologi maka akan menghambat berlangsungnya pembelajaran.
- 5) Selalu membutuhkan penjelasan berulang bagaimana cara menggunakan *google classroom* jika siswa kurang paham. Siswa yang kurang paham akan menghambat jalannya pembelajaran dan menghambat nilai yang didapatkan, karena ia tidak dapat mengirimkan tugas atau mengikuti pembelajaran dengan baik.

e. Langkah-langkah Penggunaan *Google Classroom*

Menggunakan *google classroom* tentu bukan tugas yang mudah bagi guru yang tidak memiliki pengetahuan di bidang teknologi informasi. Menurut Sewang (2017) pengaplikasian *google classroom* dapat dilakukan dengan memperhatikan langkah-langkah dibawah ini:

- 1) Masuk ke laman *google classroom* melalui tautan <http://classroom.google.com/>

- 2) Pastikan Anda memiliki akun *Google Suite (G-Suite)*. Pilih apakah Anda seorang guru atau siswa, lalu buat kelas atau bergabung ke kelas.
- 3) Guru dapat menambahkan anggota kelas secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Berarti sebelumnya di dalam kelas nyata (di sekolah) guru sudah memberitahukan kepada siswa bahwa kegiatan belajar akan menerapkan *google classroom* dengan syarat guru dan siswa menggunakan email yang diberikan.
- 4) Guru memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di *google drive*.
- 5) Selain memberikan tugas, pendidik juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata kuliah yang akan dipelajari oleh siswa di kelas nyata pada laman tersebut.
- 6) Siswa dapat bertanya kepada pendidik maupun kepada siswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh guru.
- 7) Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik. Pendidik dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan peninjauan yang penulis lakukan, terdapat beberapa penelitian yang memiliki kesamaan dengan yang peneliti lakukan, Adapun beberapa penelitian terdahulu diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nanda Denilasari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta pada tahun 2018 dari skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Respon Siswa Sebagai Media Pembelajaran”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *google classroom*

terhadap respon siswa sebagai media pembelajaran dengan diketahui dari hasil signifikan korelasi, uji hipotesis korelasi *product moment* dan didapat nilai koefisien korelasi r sebesar 0.394 yang berarti terdapat hubungan yang kuat antar kedua variabel, selanjutnya dilakukan uji signifikansi hasilnya $0,017 < 0,05$ yang berarti terdapat hubungan yang signifikan diantara variabel X dengan variabel Y. Maka dari hasil di atas dinyatakan H_a di terima dan H_o di tolak. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang penyusun teliti dapat dilihat pada pengaruh penggunaan *google classroom*. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu meninjau pengaruh terhadap respon siswa sedangkan pada penelitian ini meninjau pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fathonah dan Purnomo di Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta pada tahun 2021 yang berjudul “Pemanfaatan *Google Classroom* pada Pembelajaran Daring Tingkat Sekolah Dasar Dimasa Pandemi Covid-19”, Penelitian ini disusun untuk mengetahui manfaat dari teknologi dalam kegiatan pembelajaran di jenjang sekolah dasar di masa pandemi covid-19. Hasil dari penelitian ini yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* pembelajaran daring di jenjang sekolah dasar dapat terlaksana dengan baik. Hal ini didukung dengan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *google classroom*, terutama fitur *due date* yang dapat meminimalisir keterlambatan siswa dalam mengumpulkan tugas yang guru berikan. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini dapat dilihat pada penggunaan *google classroom* sebagai variabel bebas. Perbedaannya yaitu peneliti meninjau pengaruh terhadap hasil belajar sedangkan penelitian terdahulu meninjau pemanfaatan *google classroom*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria dan Rosyid di PGSD, FKIP, Universitas Esa Unggul Jakarta pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VA SDN Kembangan Utara 012 Petang”, Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan uji parsial (t uji) adalah $3,655$ (thitung) $>$ $2,042$ (ttabel) dengan signifikansi

0,000 < 0,005. Hasil ini menunjukkan bahwa H1 diterima dan Ho ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar IPA kelas VA. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini dapat dilihat pada penggunaan *google classroom* sebagai variabel bebas. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran IPA sedangkan peneliti adalah Tema 1 Subtema 2.

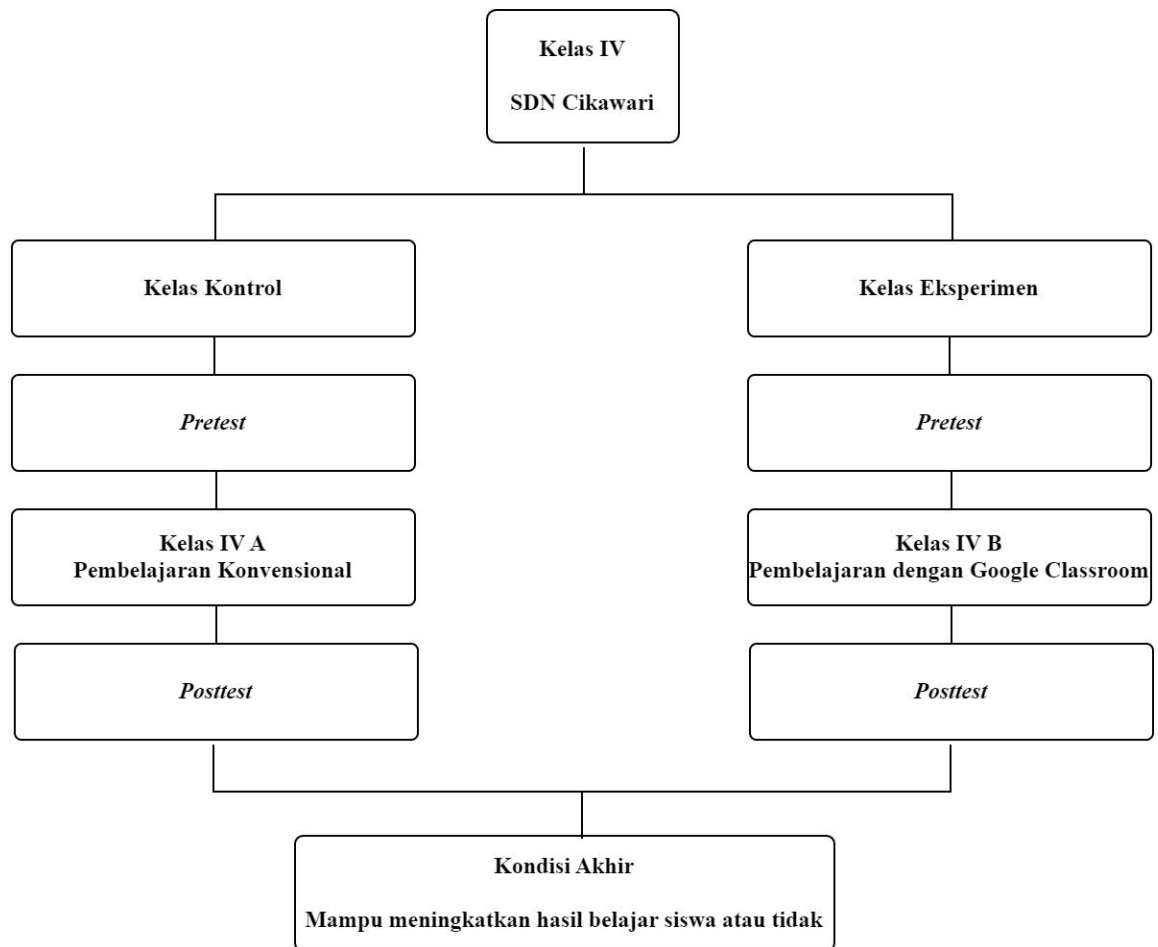
4. Penelitian yang dilakukan oleh Meenakshi Khapre, dkk., di Departemen Kedokteran Komunitas dan Kedokteran Keluarga, Institut Ilmu Kedokteran Seluruh India (*Community and Family Medicine, All India Institute of Medical Sciences*) pada tahun 2021 dari jurnal yang berjudul “*Effectiveness of Integrated Google Classroom, Reciprocal Peer Teaching and Flipped Classroom on Learning Outcomes of Research Methodology: A Natural Experiment*” atau “Efektifitas Terintegrasi *Google Classroom*, Pengajaran Rekan Timbal Balik dan Kelas Terbalik Terhadap Hasil Belajar Metodologi Penelitian: Eksperimen Alami”, hasil ini diperoleh dari 17 siswa yang mengikuti *pre-test* dan *post-test* dengan nilai rata-rata pengetahuan yang meningkat secara signifikan. Peningkatan dapat dilihat dari 26,4 (11,95) menjadi 33,64. Nilai rata-rata tes keterampilan meningkat secara signifikan, meningkat dari 17,88 (5,7) menjadi 62,76. Tidak ada siswa yang memiliki keuntungan negatif; oleh karena itu, perolehan normalisasi rata-rata kelas adalah 55,67% (n = 17). Penelitian ini menunjukkan efektifitas menggabungkan kelas terbalik dan *google classroom* untuk meningkatkan hasil pengetahuan dan keterampilan untuk kesehatan masyarakat. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang disusun peneliti dapat dilihat pada penggunaan *google classroom*. Perbedaannya adalah jika penelitian terdahulu meninjau keefektifan *google classroom* dengan penggabungan kelas terbalik terhadap hasil belajar sedangkan penyusun meninjau pengaruh *google classroom* terhadap hasil belajar siswa. perbedaan

lainnya adalah penelitian terdahulu menggunakan eksperimen alami sedangkan peneliti menggunakan quasi eksperimen.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan sebuah gambaran konsep yang didalamnya mengidentifikasi antara hubungan variabel satu dengan variabel lainnya. Kerangka pemikiran ini lebih baik dibuat dalam bentuk diagram agar mempermudah untuk memahami data dari variabel yang diteliti pada tahapan selanjutnya (Hardani, dkk., 2020, hlm 329). Selanjutnya menurut Sekaran (dalam Pasolong, 2012, hlm. 83) menyatakan bahwa kerangka pemikiran merupakan metode terstruktur mengenai teori yang berkaitan dengan berbagai faktor yang telah ditemukan sebagai yang masalah penting. Sedangkan menurut Rahsel (2016, hlm. 213) kerangka pemikiran berfungsi sebagai pola pikir dan pondasi awal dalam merumuskan hipotesis yang telah ditetapkan.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kerangka pemikiran merupakan bentuk strategi konseptual yang mengkaitkan antara teori dengan dengan berbagai faktor permasalahan yang dianggap penting, sehingga lebih mengacu pada tujuan penelitian yang akan dilaksanakan. Penerapan proses pembelajaran dalam penelitian ini, dilakukan dengan dua tindakan yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Diawali dengan melakukan *pretest* (tes awal), selanjutnya pemberian materi yang akan dicapai dalam pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol. Setelah pemberian materi selanjutnya baru dilakukan *posttest* (tes akhir) yang bertujuan untuk mengetahui kondisi akhir mampu meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan suatu yang dipercaya kebenarannya oleh peneliti yang akan berguna sebagai hal-hal yang digunakan untuk tempat bertumpu bagi peneliti dalam melakukan penelitiannya. Menurut Mukhtazar (2020, hlm. 57) menyatakan bahwa asumsi merupakan prasangka sementara yang belum bisa dibuktikan kebenarannya dan memerlukan pembuktian secara langsung. Sedangkan menurut Firdaus dan Zamzam (2018, hlm. 59) bahwa asumsi adalah

hasil dari kajian teori yang dilakukan peneliti setelah meninjau dari teori relevan yang termasuk dari hasil penelitian terdahulu.

Menurut Tarjo (2021 hlm. 84) mengemukakan bahwa asumsi dapat diartikan sebagai keadaan yang bersifat terbatas pada asas awal dan membutuhkan pembuktian kebenaran. Sejalan dengan pendapat Sugeng (2022, hlm. 76) asumsi merupakan dugaan dasar terhadap sesuatu yang dipercaya kebenarannya. Selanjutnya menurut Fiantika, dkk (2022, hlm. 42) menyatakan bahwa asumsi adalah suatu fakta yang dianggap benar, namun belum didapati kebenarannya.

Berdasarkan uraian tersebut maka asumsi merupakan suatu pernyataan yang bisa diuji kebenarannya dengan melakukan percobaan dalam penelitian. Dalam penelitian ini memiliki asumsi bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan *google classroom* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Cikawari.

2. Hipotesis

Menurut Hardani, dkk., (2020, hlm. 329) menyatakan bahwa jawaban sementara pada rumusan masalah dalam penelitian merupakan hipotesis. Rumusan masalah dalam penelitian ini sudah berada dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis juga merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian hingga jawabannya akan terbukti melalui data yang terkumpul. Sedangkan menurut Pasolong (2012, hlm. 84) penggunaan hipotesis dalam suatu penelitian dapat didasarkan pada permasalahan penelitian dan atau tujuan penelitian. Hipotesis merupakan kesimpulan sementara, tetapi kesimpulan itu belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah sebuah jawaban sementara atau dugaan sementara dimana ada kemungkinannya benar dan ada kemungkinan salah. Hipotesis merupakan pernyataan dari suatu populasi yang harus dibuktikan kebenarannya dengan tahap pengujian hipotesis (Mufarrikh, 2019, hlm. 71).

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara yang berupa pernyataan. Dugaan tersebut

perlu dibuktikan kebenarannya, karena berasal dari teori yang relevan dan tidak didasari pada fakta yang dihasilkan melalui pengumpulan data. Hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho: Penggunaan *google classroom* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Ha: Penggunaan *google classroom* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.