

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Aplikasi *Google Classroom*

##### 1. Pengertian *Google Classroom*

Teknologi dan informasi dari dunia pendidikan saat ini semakin maju bahkan ada di seluruh dunia, salah satu perusahaan besar *Google* merupakan situs yang saat ini banyak diakses di belahan dunia mulai mengembangkan alat bantu yang mampu memudahkan pembelajaran dalam hal ini untuk melakukan penyampaian materi pembelajaran dengan media internet. Inovasi yang paling menarik yang di ciptakan *Google* adalah *Google Apps for Education* ini merupakan aplikasi yang diciptakan sebagai sarana guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada tanggal 12 Agustus 2014 *Google* memperkenalkan *Google Classroom*, salah satu aplikasi besutanya untuk pembelajaran. Setelah dirilis di tahun 2014 aplikasi ini justru baru banyak di minati dan digunakan pada pertengahan tahun berikutnya yaitu di tahun 2015. Dalam hal ini Corbyn tahun 2019 mengungkapkan bahwa *google classroom* merupakan sarana pembelajaran yang mampu memudahkan guru untuk membuat dan memberikan tugas dalam dunia pendidikan.

Aplikasi *Google Classroom* ini sangat banyak di minati untuk membantu proses pembelajaran karena penggunaan yang sangat mudah serta dapat terhubung dengan aplikasi *Google Apps for Education* lainnya. Bender dan Waller (2014:37) menjelaskan bahwa *google classroom* diciptakan untuk pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan internet agar mempermudah guru dalam memberikan pengajaran kepada siswanya. Dalam *google classroom* guru bisa mentransfer pengetahuan yang dimilikinya serta memberikan tugas secara mandiri kepada siswa diwaktu kapanpun. Tidak hanya itu guru juga dapat membuat ruang diskusi bagi siswa - siswanya secara online. *Google classroom* ini dapat digunakan oleh setiap siswa yang bergabung di kelas yang sudah dirancang dan disesuaikan dengan kelas yang sebenarnya di sekolah.



## Google Classroom

Gambar 2.1 Icon Google Classroom

Aplikasi *Google Classroom* sendiri adalah aplikasi pembelajaran *e-learning* yang menggunakan sistem *WebCT*, yang dimana aplikasi ini mampu menciptakan ruang kelas di dunia maya, atau dalam jaringan internet. Aplikasi ini diharapkan bisa memberi perubahan dan memudahkan pada bidang pendidikan karena dapat diakses kapanpun, dimanapun, serta bisa menghubungkan guru dengan siswa ketika di dalam ataupun diluar kelas. Aplikasi ini juga dapat digunakan guru dan siswa sebagai sarana pendistribusian tugas, pengumpulan tugas dan memberikan penilaian kepada hasil tugas yang di kerjakan siswa. Dalam hal ini Holmes et al (2015:19) menjelaskan bahwa kelas yang diciptakan pada aplikasi *google classroom* dapat membantu memudahkan guru membagikan materi, membagikan tugas, serta membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, selain hal tersebut *google classroom* juga mampu menyimpan materi dari guru dan dipelajari kembali oleh siswa.

Salah satu guru asal *New York Rosemarie DeLoro* dalam Biantoro,2014, mengungkapkan bahwa selama 60 tahun beliau menjadi pengajar tidak pernah sekalipun menggunakan komputer. Dia baru mengajar dengan computer setelah memiliki *Chromebook* dan *google classroom* dia dapat dengan mudah memberikan tugas rumah digital kepada murid-muridnya serta memberikan tanggapan secara langsung diwaktu kapanpun.

### **2.Tujuan Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom***

Tujuan pembelajaran sejalan dengan bagaimana pelaksanaan dan proses kegiatan belajar mengajar didalamnya. Tujuan dari pembelajaran merupakan tujuan yang mencakup pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang

harus dimiliki oleh siswa sebagai hasil pembelajaran yang tunjukan dalam bentuk tingkah laku yang bisa diamati dan diukur (H. Daryanto ,2005).

Dalam undang-undang no 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik bersama pendidik dengan menggunakan materi belajar yang dilangsungkan dalam sebuah lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang sebagai sebuah proses interaksi yang mengikutsertakan komponen-komponen utama dalam hal ini peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam sebuah lingkungan belajar.

Aplikasi *Google Classroom* merupakan salah satu media pembelajaran daring yang dapat membantu mempermudah proses kegiatan belajar mengajar dengan tujuan melalui proses berbagi file materi pembelajaran atau bahan ajar antara guru dan siswa (Rohman,2021:2).

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan diatas proses pembelajaran adalah sistem komponen kesatuan yang saling berinteraksi satu sama lainnya dengan tujuan agar mencapai hasil yang diharapkan secara maksimal dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *google classroom*.

### **3. Manfaat *Google Classroom***

Afrianti (2018) menjelaskan bahwa ada beberapa manfaat dari aplikasi *google classroom* antara lain:

- 1) Pengelolaan yang lebih baik.
- 2) Proses penyetingan pada aplikasi *google classroom* relatif mudah dan cepat. Penggunaan diawali dengan guru menambahkan daftar siswanya sehingga siswa dapat dengan mudah bergabung ke dalam kelas online di aplikasi.ketika guru telah mengakses aplikasi *google classroom* maka guru bisa memulai membagikan tugas-tugas dan materi belajar. Aplikasi ini sangat memudahkan sehingga guru dan siswa yang belum pernah menggunakan aplikasi dapat dengan mudah mengikuti pembelajaran, selain itu aplikasi *google classroom* juga *paperless* dan menghemat waktu pembelajaran. Pada apliaksi ini juga guru hanya perlu mendistribusikan *softfile* tugas untuk siswa dan siswa dapat mengerjakan

langsung. Selain itu pada aplikasi ini guru bisa menentukan peringkat, mengkoreksi tugas yang diberikan, dan memberikan penilaian secara langsung

- 3) Proses *setting* yang mudah dan cepat.
- 4) Pada aplikasi *google classroom* siswa dapat melihat tugas pada halaman tugas, selain itu guru juga bisa mengatur jadwal pembelajaran di kelas melalui *Google Calender*, dan setiap materi yang sudah diberikan otomatis tersimpan pada folder *Google Drive*. Guru juga bisa menyampaikan materi kepada siswa tanpa harus bertatap muka, begitupun siswa juga bisa langsung berkomunikasi dengan guru pada aplikasi jika menemukan kesulitan.
- 5) Lebih Aman serta terjangkau.
- 6) *Google Classroom* juga memiliki fitur keamanan tersendiri dan dalam hal penggunaannya dapat di akses secara gratis tanpa harus membayar sehingga penggunaannya pun sangat mudah dan terjangkau bagi sekolah yang belum memiliki *e-learning* tersendiri.

Menurut Brock (2015) menbebelaskan berapa kegunaan dari *google classroom* antara lain:

- 1) Mudah dalam membuat kelas kelas *online*
- 2) Menghemat waktu serta kertas karena mengerjakan tugas dengan *microsoft office*, disini guru juga bisa menciptakan kelas, memberikan tugas tanpa kertas, serta bisa berkomunikasi langsung dengan siswa
- 3) Pada *google classroom* siswa dapat melihat dan mengerjakan tugas pada menu tugas, pada menu aliran kelas, maupun dikalender kelas dan Semua materi tersimpan otomatis pada folder *google drive*.
- 4) Pada *google classroom* Guru juga dimudahkan dalam membuat tugas, memberikan materi, pengumuman, serta berdiskusi secara langsung dengan muridnya. Siswa juga bisa berbagi materi pembelajaran dengan siswa lain, mengumpulkan tugas tidak terlambat sehingga Guru bisa langsung memeriksa dan memberikan nilai.
- 5) *Google classroom* juga dapat digunakan bersamaan dengan *google mail*, *google formulir*, *google document*, *google drive*, serta *google calendar*.

6) Aman serta bisa lebih mudah dijangkau dan yang terpenting dapat diakses secara gratis tanpa iklan-iklan yang mengganggu pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan aplikasi *google classroom* bisa lebih memberikan kemudahan kepada siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran seperti pembagian kelas, pembagian materi memberikan penilaian pengumpulan tugas dan yang terpenting dapat dilakukan tanpa harus tatap muka untuk menghindari *penyebaran corona virus*.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom***

Pappas (2015) menjelaskan bahwa *google classroom* memiliki kekurangan dan kelebihan, kekurangan dan kelebihan yang dimaksud adalah:

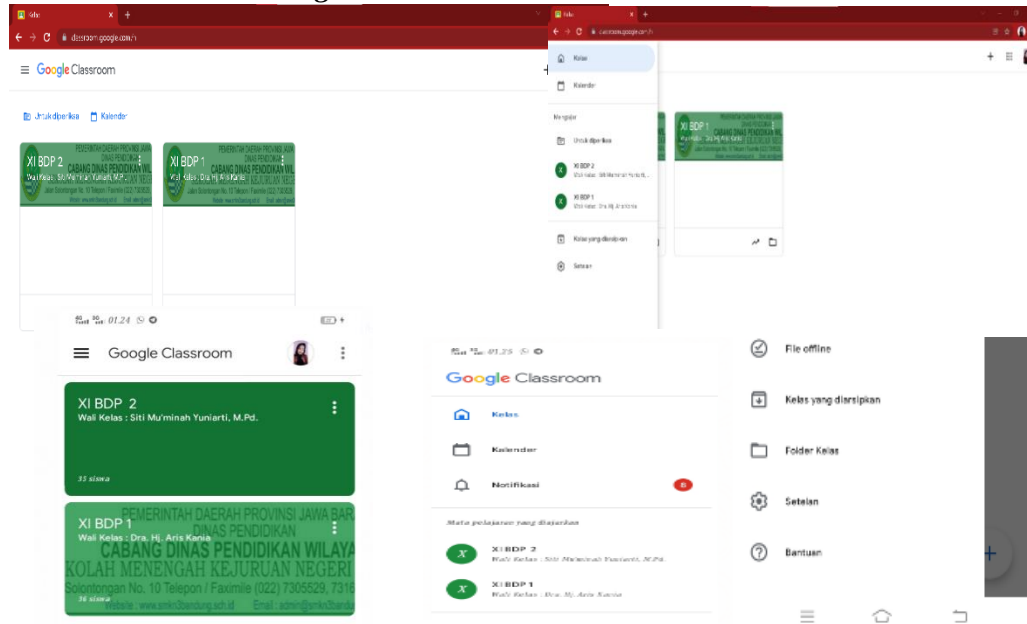
##### Kelebihan

- a) Bisa lebih mudah dibuka dengan *computer, tablet dan mobile phone*
- b) Dapat menghemat waktu saat pengumpulan tugas - tugas.
- c) Bisa memepermudah dalam berkomunikasi dan membagikan materi di kelas
- d) Dapat digunakan guru, tenaga pengajar ataupun dosen.
- e) Tidak perlu menggunakan ketrans dengan banyak
- f) Memiliki sistem komentar yang menarik
- g) Ramah serta aman dalam penggunaannya

##### Kekurangan

- a) Bagi yang baru pertama menggunakan mungkin akan sedikit kesulitan dengan fitur-fiturnya
- b) Dalam penggunaannya harus mempunyai akun *gmail apps for education* mungkin akan sedikit menyulitkan memanajemen akunnya.
- c) Belum ada pemberitahuan terkait pembaharuan mengenai tugas – tugas yang diberikan
- d) Sedikit kesulitan untuk berbagi tugas keteman yang lainnya.
- e) Tidak terdapat fitur kuis, tes secara otomatis ataupun bank soal dalam aplikasi.
- f) Belum memiliki *chat live* dan juga *video conference*.

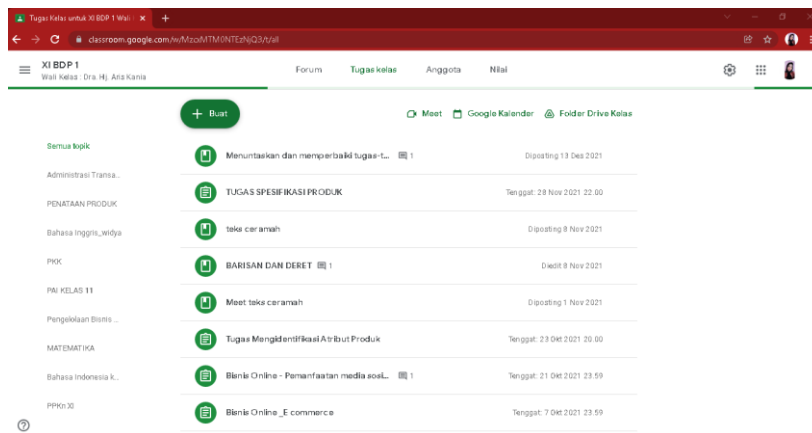
## 5. Fitur dalam *Google Classroom*



Gambar 2.2 Halaman awal aplikasi *Google Classroom* di *Handphone* dan *Computer*

Menurut Durahman (2018) beberapa fitur pada *google classroom* adalah sebagai berikut:

1) *Assignments* (tugas) dalam fitur ini semua tugas dibagikan untuk siswa pada fitur tugas, tugas bisa dilihat setiap siswa yang tergabung dalam kelas, kemudian siswa juga dapat langsung mengerjakan tugas terlebih dahulu sebelum mengirimnya melalui fitur tugas.



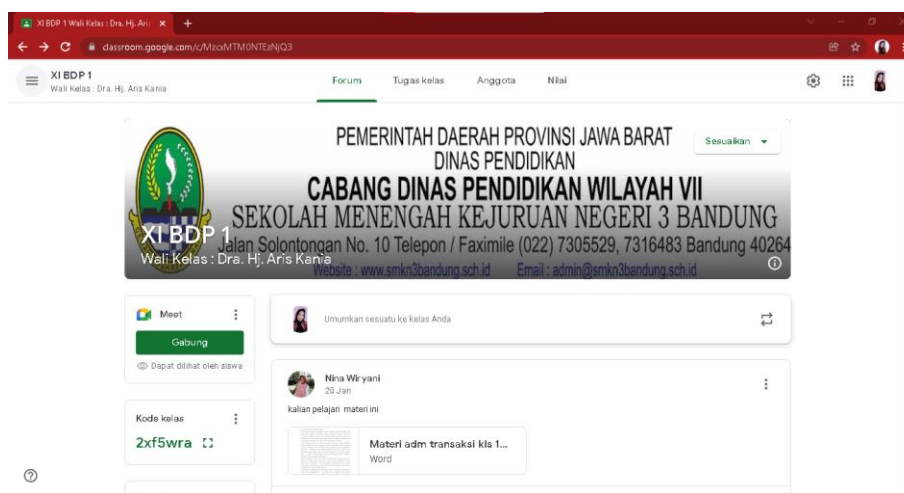
Gambar 2.3 Fitur *Assignments* (tugas) di *google classroom*

2) *Grading* (penilaian) pada fitur ini guru dapat melakukan penilaian tugas siswa secara langsung serta dapat langsung mengembalikan tugas yang sudah diberikan nilai ke setiap siswa, kemudian siswa juga dapat melihat nilai dan memperbaiki kesalahannya di fitur ini.

	6 Okt 2021 Perbaikan PAS 2021 dari 100	29 Nov 20 TUGAS SPESIFIK... dari 100	29 Nov 20 Praktek Menyola... dari 100	18 Nov 20 TUGAS TEKS... dari 100	18 Nov 20 Tata Cara Perawat... dari 100	Tidak ada ... Quiz Sistem... dari 100	12 Nov 20... Tugas 5 Administ... dari 100	5 Nov 20 Tugas- Adminial dari 100
Rata-rata Kelas	91,52			94,57				
ADILAH RAHMAWATI	90	100 Selesai, terlam...	Tidak Ada	100	100	100	85 Draft	90 Draft
AFIFAH DWI	89	100	100	100	100	100	90 Draft	90 Draft
ALFIAGHMIA	90	100	Tidak Ada	90 Selesai, terlam...	100	100	85 Draft	80 Draft
ALYA DWI	92	100	100	100	100	100	90 Draft	90 Draft
ALYA PUTRI	90	100	100	100	100	100	85 Draft	90 Draft
ANNISA PUJA	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada		Tidak Ada	Tidak A

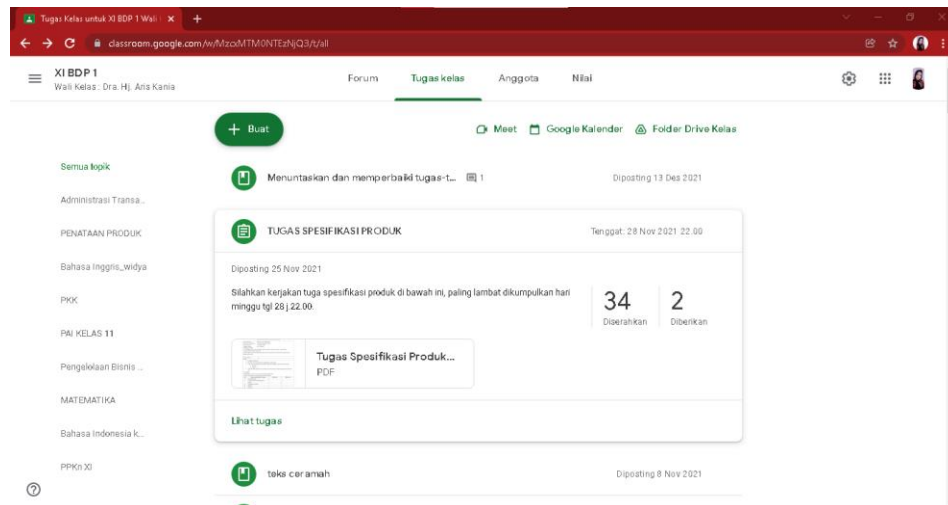
Gambar 2.4 Fitur *Grading* (penilaian) di *google classroom*.

3) *Communication* (komunikasi) dalam fitur ini guru dapat membagikan pengumuman atau pemberitahuan kepada siswa melalui fitur beranda komunikasi, begitu juga siswa dapat memberikan tanggapan dan komentar sehingga terjalin komunikasi antara guru dan siswa.



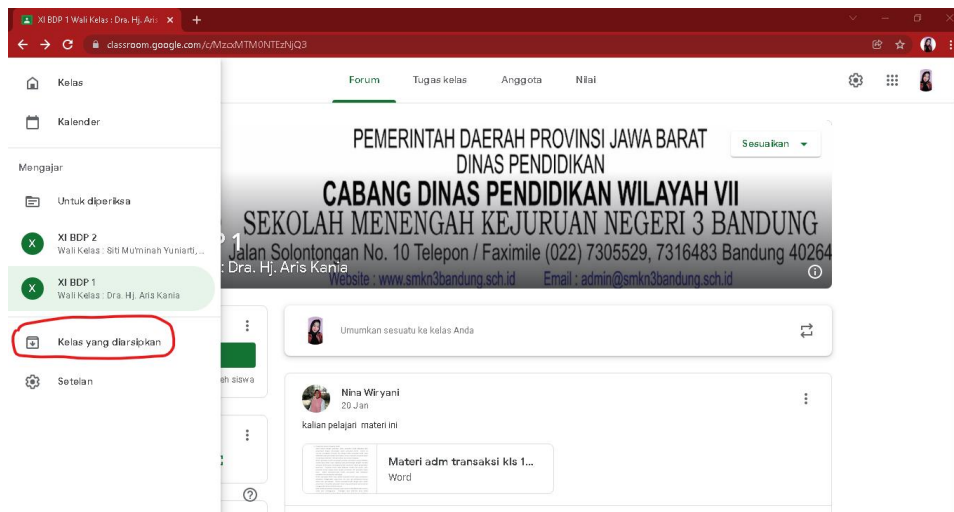
Gambar 2.5 Fitur *Communication* (komunikasi) di *google classroom*.

4) *Time-Cost* (hemat waktu) dalam pengumpulan dan pembagian tugas dapat menghemat waktu, karena guru dapat mengatur kapan tugas diberikan dan dikumpulkan. Siswa juga dapat menghemat waktu mengerjakan tugas kapan dan dimanapun.



Gambar 2.6 Fitur Pembagian Tugas dengan Tenggat Waktu yang sudah disetting di *google classroom*

5) *Archive Course* (arsip program) dalam fitur ini *google classroom* dapat menyimpan materi dan tugas yang sudah ada, maka bagi siswa ataupun guru memudahkan jika sewaktu-waktu membutuhkannya.



Gambar 2.7 Fitur *Archive Course* (arsip program) di *google classroom*

6) *Mobile Application* atau aplikasi bisa di buka pada telepon dengan cara mendownload pada *playstore dan app store*..

7) *Privacy* (privasi) aplikasi ini tidak menampilkan konten iklan sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran.



## 6. Karakteristik Pembelajaran dengan *Google Classroom*

Pembelajaran daring dalam hal ini adalah system pembelajaran memanfaatkan jaringan internet dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Isman (2016: 587) memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran daring menuntut siswa untuk menciptakan pengetahuan dengan cara mandiri (*constructivism*)
- 2) Siswa akan berkolaborasi dengan siswa lain untuk membangun pengetahuan serta memecahkan setiap masalah secara bersama ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung (*social constructivism*)
- 3) Pembelajaran daring membentuk sebuah komunitas pembelajar (*community of learners*) dengan inklusif
- 4) Pembelajaran daring menggunakan *website* pada media internet, dengan berbasis komputer, kelas virtual, serta kelas digital
- 5) Interaktivitas, pengayaan, kemandirian, dan aksesibilitas.

### B. Pembelajaran Daring

#### 1. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran menjadi suatu faktor penting dalam bidang pendidikan, salah satu mode pembelajaran adalah pembelajaran daring. Daring sendiri adalah sebuah singkatan yang berasal dari “dalam jaringan” artinya aktivitas online dalam jaringan internet.

Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang dikerjakan secara *online*, bisa menggunakan aplikasi pembelajaran ataupun dengan menggunakan media sosial. Pembelajaran daring sendiri merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet. Pembelajaran daring ini membuat siswa dalam belajar memiliki keleluasaan waktu, serta bisa belajar dimanapun dan kapanpun. Selain itu dalam metoda pembelajaran ini siswa dan guru dapat berinteraksi langsung tanpa bertatap muka dengan beberapa aplikasi seperti *video conference*, *classroom*, *zoom*, ataupun *live chat*.

## 2. Ciri-ciri Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring berdasar kepada kebijakan pemerintah, adanya perubahan sistem belajar dan mengajar harus berpindah ke kelas digital atau kelas *online*. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring siswa dapat mempunyai keleluasaan dalam hal waktu untuk belajar, dimana dalam hal ini siswa dapat melakukan kegiatan belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu tertentu. Selain itu guru dan siswa dapat berinteraksi dalam waktu yang bersamaan pada kelas digital atau *online*, misalkan dengan menggunakan *video call* atau *live chat*. Metoda Pembelajaran daring ini disediakan secara elektronik dengan menggunakan forum atau *message* yang sudah di sediakan sebagai sarana pembelajaran pengganti ruang kelas.

Among Guru (2015) sebuah Pembelajaran dapat dikatakan pembelajaran daring apabila memiliki persyaratan – persyaran seperti dibawah ini :

- 1) Pembelajaran daring di bawah pengendalian langsung dengan alat yang lainnya.
- 2) Pembelajaran daring di bawah pengendalian langsung dengan sebuah sistem.
- 3) Pembelajaran daring tersedia untuk penggunaan cepat atau *real time*.
- 4) Pembelajaran daring tersambung pada suatu sistem dalam pengoperasiannya,
- 5) Pembelajaran daring bersifat fungsional serta siap melayani kapan saja.

## 3. Model Pembelajaran Daring

### 1) Pembelajaran Daring Model 1

Model Pembelajaran Daring ini melibatkan guru dan siswa. Siswa dapat mengakses serta mempelajari seluruh materi, mengerjakan tugas, dan juga melakukan diskusi dengan guru ataupun siswalainya. Ketika dalam proses pembelajaran berlangsung ,siswa difasilitasi secara daring oleh guru pengajar.

### 2) Pembelajaran Daring Model 2

Pembelajaran model ini adalah model melibatkan siswa, mentor, dan guru. Model ini dilakukan secara daring penuh dengan menggabungkan interaksi antara siswa, mentor, dan pengampu dengan model pembimbingan sebagai berikut:

- a) Pengampu dan Mentor : interaksi dalam hal ini Pengampu mendampingi mentor dalam jaringan.

b) Mentor dan Siswa : interaksi dalam hal ini Mentor mendampingi, berdiskusi, dan berkoordinasi dengan siswa dalam jaringan

c) Pengampu dan Siswa, interaksi dalam hal ini Pengampu memfasilitasi dan berkomunikasi dengan siswa dalam jaringan.

### 3) Pembelajaran Daring Model Kombinasi

Pembelajaran Daring model kombinasi ini memungkinkan siswa dapat berinteraksi secara daring dan juga tatap muka dimana interaksi yang tercipta dengan memanfaatkan bahan ajar yang sudah disiapkan secara elektronik dan interaksi tatap muka dilaksanakan dengan kesepakatan yang dibuat sebelumnya .

## 4. Dasar Hukum Pembelajaran Daring

Untuk mengatur pembelajaran daring yang dilakukan di Indonesia dimasa pandemic pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan antara lain :

1) Surat Keputusan Kepala BNPB Nomor 9.A. tahun 2020, tentang Penetapan Status Keadaan Tertentu Darurat Bencana Wabah Penyakit akibat Virus Corona di Indonesia;

2) Surat Mendikbud No. 46962/MPK.A/HK/2020, tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19 pada Perguruan Tinggi;

3) Surat Edaran Mendikbud No. 3 Tahun 2020, tentang Pencegahan covid-19 pada Satuan Pendidikan;

4) Surat Edaran Menteri PANRB No. 19 Tahun 2020, tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi pemerintah.

5) Keppres No. 11 Tahun 2020, tentang penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Covid-19;

6) Surat Edaran Mendikbud 4 Tahun 2020, tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona

7) Keppres NO. 12 Tahun 2020, tentang Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran Corona Virus (Covid- 19) Sebagai Bencana Nasional;

## **C. Tingkat Pemahaman**

### **1. Pengertian Pemahaman**

Di dalam KBBI (kamus besar bahasa Indonesia) pemahaman diartikan paham, mengerti, maklum, mengetahui, aliran ajaran. Sementara pemahaman sendiri memiliki arti proses, perbuatan, dan cara memahami atau memahamkan. Dalam hal ini pemahaman juga dapat diartikan sebagai tingkatan kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep serta situasi dan fakta yang diketahuinya.

Pemahaman sendiri dapat diartikan sebagai sebuah aspek dari ranah kognitif atau hasil dari penginderaan manusia. Anas Sudijono (2006) mengungkapkan pemahaman termasuk pada bagian ranah kognitif. Sementara proses kognitif sendiri diartikan sebagai proses yang dimulai dari penerimaan rangsang oleh alat indra, lalu terjadi suatu pengorganisasian mengenai arti, konsep, dan pengetahuan sehingga menciptakan pola yang logis dan dapat dipahami. Berbeda dengan Ngalim Purwanto (1993) mengungkapkan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang dalam memahami arti dan konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini siswa mampu memahami dan mengartikan apa yang dijelaskan oleh guru yang kemudian menjelaskan apa yang mereka pahami.

Paham bisa berarti mengerti benar, namun pemahaman merupakan proses perbuatan atau cara memahami. Suharsimi Arikunto (2010) mengungkapkan bahwa pemahaman merupakan bagaimana keadaan seseorang mempertahankan, membedakan), menerangkan, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memperluas, memberikan contoh, menuliskan kembali dan memperkirakan.

Pemahaman merupakan kedalaman ranah kognitif dan ranah afektif yang ada pada individu (Mulyasa, 2003). Sementara menurut Nana Sudjana (2006) menjelaskan bahwa pemahaman merupakan tingkat kemampuan siswa dalam memahami arti dari konsep, fakta, serta situasi yang diketahui dan bukan saja menghafal secara verbalitas, tapi dalam hal ini juga mampu memahami konsep dan masalahnya. Berdasarkan para ahli di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa pemahaman adalah proses penginderaan untuk dapat mengerti sebuah konsep. Dalam konteks ini siswa dikatakan memahami jika dia mampu memberikan contoh,

menggeneralisasikan, menerangkan, menyimpulkan, dan menuliskan kembali apa yang di sampaikan guru..

Sunaryo (2012) menjelaskan bahwa pemahaman di bangun berdasarkan beberapa indikator, smentara siswa dikatakan paham apabila memiliki indikator berikut :

- 1) Siswa dapat menjelaskan kembali suatu materi yang telah dipelajarinya
- 2) Siswa dapat menyimpulkan materi - materi yang telah dipelajarinya,
- 3) Siswa dapat memberikan contoh - contoh setiap materi yang dipelajari.

## **2. Bentuk-bentuk Pemahaman**

Pemahaman dapat kita katakana sebagai proses belajar dan berpikir, hal ini dijelaskan dengan adanya sebuah proses untuk mencapai pemahaman itu sendiri yaitu dengan belajar dan proses berpikir. Pemahaman sendiri menurut W.S. Winkel (1996) menjelaskan bahwa pemahaman adalah suatu proses, perbuatan dan cara memahami.

Susetyo (2015) mengungkapkan pemahaman dengan Taksonomi Bloom, dalam hal ini ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, diawali dengani jenjang terendah sampai yang paling tinggi. Taksonomi Bloom ini dapat kita lihat pada gambar 2.8 dibawah ini:



Gambar 2.8 Piramida Enam Aspek Ranah Kognitif

(Sumber : Susetyo, 2015)

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Merupakan salah satu kemampuan yang paling mendasar. Pengetahuan merupakan proses mengingat serta mengungkap kembali informasi - informasi yang sudah pernah dipelajari.

b) Pemahaman (*Comprehension*)

Merupakan kemampuan untuk memahami sebuah objek bukan hanya mengingat informasi tetapi juga kemampuan menerangkan, menjelaskan dan menafsirkan.

c) Penerapan (*Application*)

Merupakan kemampuan ketika menerapkan konsep yang berhubungan dengan kemampuan mengaplikasikan materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran, seperti rumus-rumus, teori, dalil hukum, ide ataupun konsep.

d) Analisis (*Analysis*)

Merupakan kemampuan menentukan sebuah masalah serta hubungan sebab akibat dari sebuah peristiwa serta memberikan argument untuk dapat mendukung sebuah pernyataan.

e) Sintesis (*Syntesis*)

Adalah kemampuan - kemampuan menggabungkan informasi menjadi suatu kesimpulan yang disebut dengan kemampuan dalam berpikir induktif.

f) Evaluasi (*Evaluations*)

Adalah kemampuan yang tertinggi dalam ranah domain kognitif. Kemampuan evaluasi ini siswa dapat memberikan penilaian kepada suatu objek dengan memberikan penilaian benar atau salah, baik atau buruk, dan bermanfaat atau tidak dengan kriteria tertentu. Dapat kita tegaskan dalam pernyataan diatas bahwa keenam aspek di atas memiliki sifat kontinu, yaitu:

- 1 Aspek pengetahuan adalah aspek kognitif yang dasar.
- 2 Aspek pemahaman yang meliputi aspek pengetahuan.
- 3 Aspek penerapan yang meliputi aspek pengetahuan serta pemahaman.
- 4 Aspek analisis meliputi aspek pemahaman dan penerapan serta pengetahuan.
- 5 Aspek sintesis meliputi aspek, penerapan, pengetahuan, pemahaman, dan analisis.
- 6 Aspek evaluasi meliputi aspek analisis, pengetahuan, penerapan, sintesis, pemahaman.

Keenam aspek kognitif diatas merupakan sebuah tingkat berpikir dari yang paling rendah sampai dengan yang paling tinggi. Hasi dari pemahaman itu sendiri merupakan tipe belajar yang lebih tinggi daripada tipe belajar pengetahuan yang diberikan. Nana Sudjana (1992) mengungkapkan jika pemahaman dapat kita bedakan menjadi tiga kategori antara lain:

- 1) Tingkat pemahaman yang paling rendah adalah pemahaman terjemahan, dimulai dengan menerjemahkan arti sebenarnya, mengartikan serta menerapkan prinsipnya.
- 2) Tingkat pemahaman selanjutnya yaitu pemahaman penafsiran dimana menghubungkan antara bagian terendah dengan yang diketahuinya kemudian menghubungkan bagian - bagian grafik dengan kejadian terakhir membedakan antara pokok dan tidak pokok
- 3) Tingkat pemahaman ketiga merupakan tingkat pemaknaan ekstrapolasi yang dimana seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat estimasi, prediksi berdasarkan pada pengertian dan kondisi yang diterangkan dalam ide-ide atau symbol, serta kemampuan membuat kesimpulan.

### 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Pemahaman

Faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman faktor intern dan faktor ekstern.

#### 1) Faktor intern

Merupakan faktor yang ada di dalam diri individu itu sendiri. Terdapat tiga faktor intern dalam diri individu antara lain :

##### a) Faktor jasmaniah

Faktor ini berkaitan dengan kesehatan, artinya dalam kondisi baik dan bebas dari penyakit dapat dikatakan sehat. Kesehatan dalam diri orang tersebut dapat berpengaruh pada proses belajarnya.

##### b) Faktor psikologis

- a. Bakat
- b. Intelegensi
- c. Minat
- d. Perhatian
- e. Kesiapan
- f. Motif
- g. Kematangam

##### c) Faktor kelelahan

Faktor kelelahan di bagi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani dapat dilihat dengan lunglainya tubuh. Sementara kelelahan rohani dapat terlihat dengan munculnya kebosanan, kekeleluasaan yang mengakibatkan minat untuk melakukan sesuatu hilang.

#### 2) Faktor Ekstern

Merupakan faktor yang berada diluar individu. Terdapat beberapa faktor ekstern antara lain :

##### 1) Faktor keluarga

- a. Tata Cara orang tua ketika mendidik
- b. Relasi anantara anggota keluarga dan suasana rumah tangga
- c. kondisi perkonomian keluarga
- d. Pengertian yang diberika orang tua
- e. Latar belakang kebudayaan masing masing individu



## 2) Faktor sekolah

- a. Kurikulum
- b. Waktu sekolah
- c. Metode mengajar
- d. Disiplin sekolah
- e. Relasi antara guru dan siswa
- f. Standar pelajaran
- g. Pekerjaan rumah
- h. Keadaan gedung
- i. Metode belajar

## 3) Faktor masyarakat

- a. Teman bergaul
- b. Kegiatan siswa dalam masyarakat
- c. Bentuk kehidupan masyarakat
- d. Media massa

#### D. Penelitian Terdahulu

TABEL 2.1  
PENELITIAN TERDAHULU

No	Nama peneliti/ tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Kasih Lindung Sari (2021)	Pengaruh Penggunaan <i>Google Classroom</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Jambi	Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Jambi	Pendekatan kuantitatif survey, metode penelitian yang digunakan non eksperimen, analisis data bersifat kuantitatif/statistik.	Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang positif antara penggunaan <i>google classroom</i> dengan hasil belajar matematika siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan korelasi	Variabel Bebas X : Penggunaan <i>Google Classroom</i>  Pendekatan kuantitatif survey	Variabel Terikat Y: Hasil Belajar Matematika Siswa  Penelitian Non Eksperimen dengan data kuantitatif/statistik .

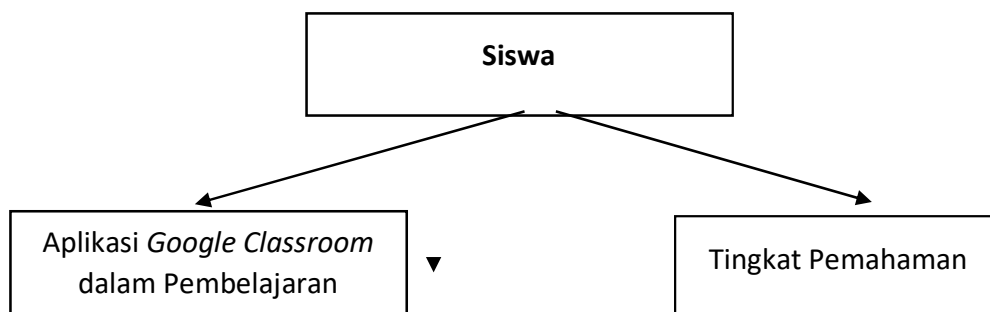
					<p>menggunakan uji analisis korelasi <i>Pearson Product Moment</i> didapat sebesar 0,880.</p> <p>Dengan kata lain antara penggunaan <i>google classroom</i> dengan hasil belajar matematika siswa terdapat korelasi yang sangat kuat.</p>		
2.	Ervinna Anggraeni (2018)	Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Menggunakan <i>Google Classroom</i>	Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Bandar Lampung	Pendekatan kuantitatif, metode yang digunakan quasi eksperimen design, analisis data bersifat	Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan nilai rata-rata model pembelajaran blended learning menggunakan	Variabel Bebas X2 : Penggunaan aplikasi <i>Google</i>	Variabel Terikat Y: Pemahaman konsep matematis  Metode quasi eksperimen

		Terhadap Pemahaman Konsep Matematis pada Peserta didik kelas VIII SMPN 9 Bandar Lampung		kuantitatif/statistik	<i>google classroom</i> , dan pembelajaran langsung terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik.	<i>Classroom</i> Pendekatan kuantitatif,	design, analisis data bersifat kuantitatif/statistik
--	--	---	--	-----------------------	--	--	--

### E. Kerangka Pemikiran

Dengan adanya penerapan PSBB di Kota Bandung, dalam hal ini SMKN 3 Bandung menerapkan metode pembelajaran lain tanpa tatap muka di sekolah yaitu menggunakan metode dalam jaringan menggunakan aplikasi *google classroom*. Salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan guru untuk tetap memberikan materi pembelajaran terhadap siswa adalah dengan menggunakan *google classroom*. Metode pembelajaran daring dengan menggunakan *google classroom* ini menjadi pengganti pembelajaran tatap muka di SMKN 3 Bandung.

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk mencari pengaruh penggunaan *google classroom* pada pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran penataan produk pada siswa kelas XI Pemasaran SMKN 3 Bandung. Bentuk penelitian ini dapat kita gambarkan dalam skema kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.9 Kerangka Pemikiran

Keterangan :

1) Variabel Independen

Variabel independen adalah suatu rangsangan guna mempengaruhi variabel lain. Pada penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah penggunaan aplikasi *Google classroom* dalam Pembelajaran Daring (X),

2) Variabel Dependen

2) Faktor sekolah

- a. Kurikulum
- b. Waktu sekolah
- c. Metode mengajar
- d. Disiplin sekolah
- e. Relasi antara guru dan siswa
- f. Standar pelajaran
- g. Pekerjaan rumah
- h. Keadaan gedung
- i. Metode belajar

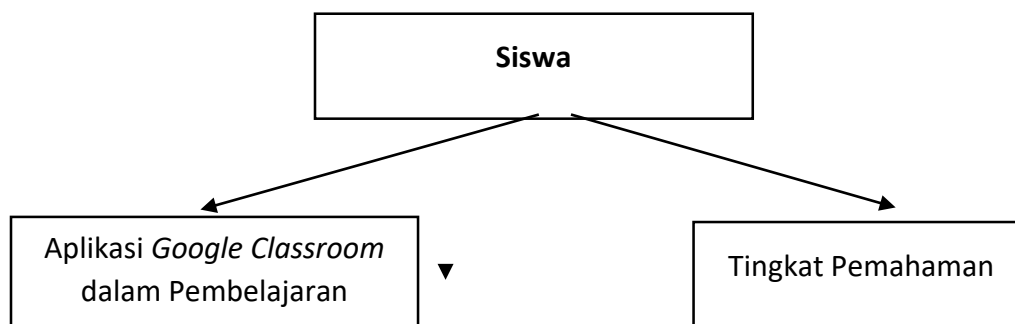
3) Faktor masyarakat

- a. Teman bergaul
- b. Kegiatan siswa dalam masyarakat
- c. Bentuk kehidupan masyarakat
- d. Media massa

### E. Kerangka Pemikiran

Dengan adanya penerapan PSBB di Kota Bandung, dalam hal ini SMKN 3 Bandung menerapkan metode pembelajaran lain tanpa tatap melakukan muka di sekolah yaitu menggunakan metode dalam jaringan menggunakan aplikasi *google classroom*. Salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan guru untuk tetap memberikan materi pembelajaran terhadap siswa adalah dengan menggunakan *google classroom*. Metode pembelajaran daring dengan menggunakan *google classroom* ini menjadi pengganti pembelajaran tatap muka di SMKN 3 Bandung.

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk mencari pengaruh penggunaan *google classroom* pada pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran penataan produk pada siswa kelas XI Pemasaran SMKN 3 Bandung. Bentuk penelitian ini dapat kita gambarkan dalam skema kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.9 Kerangka Pemikiran

Keterangan :

1) Variabel Independen

Variabel independen adalah suatu rangsangan guna mempengaruhi variabel lain. Pada penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah penggunaan aplikasi *Google classroom* dalam Pembelajaran Daring (X),

2) Variabel Dependen

Variabel devenden adalah sebuah hasil dari perilaku yang dirangsang. Pada penelitian ini yang menjadi variabel devenden adalah Tingkat Pemahaman (Y).

## **F. Asumsi Dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Asumsi adalah sebuah titik tolak dari pemikiran yang kemudian kebenarannya dapat diterima peneliti. Dalam hal ini asumsi berfungsi untuk dijadikan landasan dalam perumusan hipotesis, maka oleh sebab itu, asumsi dalam setiap penelitian yang diajukan bisa berupa evidensi-evidensi, dan teori-teori ataupun pemikiran peneliti sendiri (KTI FKIP UNPAS, 2021: 23).

Asumsi dalam penelitian ini antara lain:

- 1). Pembelajaran dimasa pandemi menjadi tantangan bagi guru, karena harus menyesuaikan dan memperhatikan strategi pembelajaran agar bisa menciptakan pembelajaran efektif serta efisien.
- 2). *Google classroom* menjadi alternatif pembelajaran bagi guru dan peserta didik dimasa pandemi dalam kondisi pembelajaran jarak jauh.
- 3). Pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* bisa dengan mudah diakses oleh guru dan peserta didik. Guru dapat dengan mudah memberikan tugas dan menilai tugas siswa, begitu juga siswa dapat dengan mudah mengerjakan dan mengirim tugas yang diberikan. Dalam hal ini *google classroom* sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran peserta didik, karena dapat mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar siswa.

### **2. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan, submasalah dan secara teori sudah dapat dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan dalam hal ini masih harus dilakukan pengujian kebenarannya secara empiris FKIP UNPAS (2021:23). Hipotesis juga dartikan sebagai hasil kesimpulan sementara dari kajian beberapa teori



yang dalam hal ini perlu dibuktikan kebenarannya. Sementara Arikunto (2010) mengungkapkan bahwa hipotesis bisa dikatakan sebagai sebuah jawaban yang bersifat sementara terhadap sebuah permasalahan pada penelitian sampai nantinya dapat dibuktikan melalui data yang terkumpul.

Hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran penataan prouk kelas XI Pemasaran SMKN 3 Bandung.