

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Trianto menegaskan bahwa belajar adalah elemen kompleks dari tindakan yang tidak sepenuhnya dipahami (dalam Aprida, 2017, hlm. 338). Belajar dapat didefinisikan sebagai hasil akhir dari interaksi berkelanjutan antara perkembangan dan pengalaman hidup.

Sistem Pendidikan Nasional diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, yang mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaksi pendidik antara peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar.

Belajar sebagai pengertian pedagogis, menurut Udin (2014, hlm. 1), dapat dikonseptualisasikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk membangun lingkungan belajar yang dapat menghasilkan proses pembelajaran yang menghasilkan pengembangan potensi individu sebagai siswa.

###### **b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran**

Berikut konsep pembelajaran yang harus diperhatikan, menurut Hasniyati (2013, hlm. 34-38):

###### **1) Perhatian dan motivasi**

Dalam kegiatan pembelajaran, perhatian memegang peranan penting; jika tidak, pelajaran guru akan sia-sia. Tanpa perhatian, pembelajaran bahkan tidak layak, menurut penelitian teori belajar. Jika isi mata pelajaran relevan dengan kebutuhan mereka, siswa akan lebih fokus belajar dan termotivasi untuk serius dalam belajar.

2) Keaktifan

Aktivitas adalah tindakan atau tingkah laku siswa yang rumit. Baik siswa maupun guru dapat digunakan untuk memahami kompleksitas pembelajaran. Ketika datang ke murid, belajar dilihat sebagai sebuah proses; saat mereka berinteraksi dengan materi pendidikan, mereka melalui proses mental. Proses belajar tampak bagi pendidik sebagai perilaku yang berhubungan dengan sesuatu. Psikologi saat ini memiliki kecenderungan untuk menganggap bahwa anak-anak adalah makhluk yang aktif.

3) Keterlibatan Langsung/Berpengalaman

Siswa memiliki berbagai potensi dan peluang yang dapat mereka gali. Jika siswa dibimbing dan diberi kesempatan untuk mengalaminya sendiri, mereka dapat mengembangkan potensinya ke arah tujuan yang diinginkan dan ideal.

4) Pengulangan

Pengulangan adalah suatu kegiatan atau tindakan berupa latihan berulang yang dilakukan siswa dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajarnya. Stabilisasi dicirikan sebagai upaya perluasan dan perbaikan yang dilakukan secara berulang-ulang.

5) Tantangan

Guru harus memasukkan kesulitan-kesulitan dalam kegiatan belajar jika ingin anak didiknya berkembang dan senantiasa berusaha untuk mencapai tujuan. Jenis kegiatan, materi, dan instrumen pembelajaran yang dipilih untuk kegiatan ini mungkin membuat tantangan dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih jelas.

6) Perbedaan Individual

Pada hakekatnya, setiap orang adalah satu kesatuan yang berbeda dengan setiap unit lainnya. Baik secara fisik maupun psikologis, tidak ada yang sama.

### **c. Tujuan Pembelajaran**

Menurut Kuswandi (dalam Taufik 2018, hlm. 153), Ki Hajar Dewantara berkeyakinan bahwa pendidikan seharusnya membebaskan kehidupan anak, baik lahir maupun batin. Menurut teori jiwa bebas, pendidikan harus digunakan untuk membebaskan orang dan kehidupan anak-anak baik pada tingkat fisik maupun mental.

## **2. Pembelajaran Matematika**

### **a. Pengertian Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika, menurut Zubaidah (2015, hlm. 8), adalah proses belajar mengajar yang dirancang oleh guru untuk menumbuhkan pemikiran orisinal siswa, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan dapat meningkatkan kapasitas untuk menciptakan pengetahuan baru dalam upaya untuk meningkatkan penguasaan materi matematika yang kuat.

Almira (2014, hlm. 73–74) mendefinisikan pembelajaran matematika sebagai proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui berbagai kegiatan yang direncanakan agar siswa memiliki pengetahuan tentang materi pelajaran yang dipelajari, cerdas, terampil, dan mampu memahami materi yang diajarkan. Efektivitas suatu pengajaran dalam matematika ditentukan oleh faktor-faktor yang disusun dalam sistem pengajaran. Memanfaatkan strategi pengajaran yang sesuai dengan keterampilan dan tahap perkembangan siswa merupakan salah satu unsur yang menentukan seberapa baik tujuan pengajaran tercapai.

Wina Sanjaya mengklaim bahwa belajar adalah proses kognitif (dalam Almira, 2016, hlm. 38). Keterampilan berpikir yang menekankan pada pencarian dan penemuan informasi melalui interaksi antara manusia dan lingkungannya.

### **b. Ciri-Ciri Pembelajaran Matematika**

Soedjadi (dalam Muhammad Daud, 2016, hlm. 60) menegaskan bahwa matematika memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

- 1) Memiliki butir *ethereal*.
- 2) Perhatikan tawar-menawar.
- 3) Cara berpikir induktif.
- 4) Terdiri dari simbol-simbol tanpa makna yang jelas.
- 5) Perhatikan lanskap percakapan.
- 6) Tetap berpegang pada sistem dengan ketat.

### **c. Peranan Pembelajaran Matematika**

Menurut Cockroft (dalam Muhammad Daud, 2016, hlm. 60), "Akan sangat sulit mungkin mustahil untuk menjalani kehidupan normal di banyak bagian dunia pada abad kedua puluh tanpa memanfaatkan matematika, " artinya akan sangat sulit atau tidak mungkin bagi seseorang untuk hidup di wilayah dunia ini pada abad ke-20 tanpa menggunakan matematika sekecil apa pun. Oleh karena itu, membangun sistem pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai penguasaan matematika siswa.

## **3. Google Classroom**

### **a. Pengertian Google Classroom**

Sebuah program yang disebut *Google Classroom* memungkinkan pembelajaran kelas *online*. Selain itu, *Google Classroom* dapat berfungsi sebagai platform berbagi tugas (Fitria & Rosyid, 2021).

Asnawi (2018) mengklaim bahwa *Google Classroom* adalah alat pembelajaran yang dirancang untuk digunakan di semua pengaturan pendidikan dan sarana untuk mengatasi tantangan yang terkait dengan membuat, menyebarkan, dan menjelaskan setiap tugas tanpa kertas.

### **b. Manfaat *Google Classroom***

Sebenarnya tujuan dari *Google Classroom* adalah untuk memudahkan guru dan siswa berkomunikasi secara *online*. Guru dapat memberikan tugas individu kepada siswa dan berbagi modul dengan guru lain. Siapa pun yang memiliki kode untuk menghadiri kelas di *Google Classroom* dapat menggunakannya. Hal ini disebabkan karena siswa tidak lagi mengumpulkan tugas di atas kertas. Memanfaatkan *Google Kelas* memiliki keuntungan menghemat waktu, memungkinkan pemeriksaan tanpa kertas segera, dan meningkatkan komunikasi kelas. Bagi guru dan siswa, aplikasi ini dapat membuat proses belajar mengajar lebih nyaman. Tugas pembelajaran tematik dikirimkan melalui program ini. Pembelajaran tematik digunakan dalam pembelajaran sekolah ini untuk menggabungkan berbagai tema (Fitria & Rosyid, 2021).

*Google Classroom* dianggap sebagai salah satu solusi teratas untuk meningkatkan produktivitas instruktur, menurut Asnawi (2018). Aplikasi ini memiliki serangkaian fitur tangguh yang menjadikannya alat pengajaran yang efektif. Program ini membantu guru dalam menghemat waktu, mengatur kelas, dan meningkatkan interaksi siswa. Dengan *Google Apps for Education*, kumpulan alat produktivitas bebas biaya yang mencakup *Gmail* dan *GDrive*, semua orang dapat mengakses program ini.

### **c. Langkah-Langkah Menggunakan *Google Classroom***

Ada prosedur yang harus diikuti saat menggunakan *Google Classroom*, mulai dari masuk ke akun Anda hingga mematikan program. Ada dua tahap proses *Google Classroom* yang diselesaikan oleh guru dan siswa masing-masing.

Menurut Sereliciouz (2021), guru harus mengikuti langkah-langkah ini saat menggunakan *Google Classroom*:

- 1) Untuk masuk ke akun *Google Classroom* Anda, masukkan alamat email dan kata sandi Anda.
- 2) Membangun ruang kelas.
- 3) Buat undangan untuk orang lain untuk bergabung dengan kelas.
- 4) Mengunggah konten pendidikan.
- 5) Memberikan pekerjaan rumah kepada siswa.
- 6) Melaksanakan evaluasi tugas.
- 7) Menghentikan *Google Classroom* secara eksplisit.

Menurut Monica (2020), siswa harus mengikuti prosedur berikut untuk menggunakan *Google Classroom*:

- 1) Untuk masuk ke akun *Google Classroom* Anda, masukkan alamat email dan kata sandi Anda.
- 2) Mendaftar di kursus.
- 3) Unduh informasinya.
- 4) Melakukan tugas.
- 5) Selesaikan tes.
- 6) Lampirkan tugas.
- 7) Tinjau sebelum mengunggah tugas.
- 8) Akhiri sesi *Google Classroom*.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari apa yang mereka pelajari di sekolah dan yang memiliki potensi perilaku yang cukup tinggi sebagai hasil dari pelatihan pengetahuan (Aditya, 2016). Hasil belajar berfungsi baik sebagai sarana demonstrasi keterampilan dan sarana umpan balik bagi siswa dan guru. Umpan balik ini akan memberi tahu siswa apakah mereka berhasil atau tidak berhasil dalam memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Bagi guru, hasil belajar diharapkan dapat mengungkapkan informasi mengenai keefektifan strategi pengajaran

yang diberikan. Informasi ini digunakan oleh guru untuk menentukan strategi pengajaran terbaik untuk pelajaran yang akan datang.

Hasil belajar seseorang dapat diamati melalui tingkah lakunya, menurut Sudjana (dalam Aditya, 2016). Perilaku berikut telah berubah sebagai hasil dari belajar:

- 1) Perubahan yang dilakukan secara sukarela.
- 2) Orang yang sadar dan merasa seolah-olah telah mengalami transformasi.
- 3) Perubahan yang berlangsung secara bertahap. perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar atau efek belajar yang berlangsung lama.
- 4) Semua segi perilaku dipengaruhi oleh perubahan yang terjadi.
- 5) Seluruh perilaku individu mungkin berubah sebagai akibat dari hasil belajar, termasuk sikap, rutinitas, kemampuan, dan pengetahuan.

Hasil belajar menurut Komariyah & Laili (2018) adalah hasil akhir dari suatu kegiatan yang telah diselesaikan, dihasilkan, dan diperoleh melalui kerja keras baik secara individu maupun kelompok setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar ini dapat diamati di kelas berdasarkan penguasaan siswa terhadap mata pelajaran yang dipilihnya.

Menurut Bloom (dalam Komariyah & Laili, 2018), hasil belajar secara umum dapat dikategorikan menjadi tiga domain yaitu domain kognitif, domain emotif, dan domain psikomotor. 1) Domain kognitif, yang meliputi enam elemen untuk tujuan hasil belajar intelektual: pengetahuan atau memori, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kognitif tingkat rendah mengacu pada dua karakteristik pertama, dan kognitif tingkat tinggi mengacu pada empat aspek berikut. 2) Ranah afektif, yang meliputi lima bentuk perilaku: internalisasi, penilaian, respon atau reaksi, dan penerimaan. 3) Ranah psikomotor berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Menurut Syarifuddin (dalam Maduratna & Setyawan, 2020), hasil belajar adalah perolehan atau tingkat kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu yang berupa perubahan perilaku, keterampilan, dan pengetahuan serta akan diukur dan dinilai yang kemudian akan diwujudkan dalam angka atau pertanyaan. Efektivitas kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap seberapa baik siswa belajar. Hasil belajar akan positif jika kegiatan yang digunakan untuk mengajarkan materi dapat menarik minat dan perhatian siswa, dan sebaliknya jika membosankan.

#### **b. Faktor Hasil Belajar**

Hasil belajar seseorang juga dipengaruhi oleh beberapa hal. Unsur-unsur yang menentukan hasil belajar, menurut Syarifuddin (dalam Maduratna & Setyawan, 2020), dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1) **Faktor Stimulus**

Istilah "faktor stimulus" mengacu pada segala sesuatu di luar orang yang menyebabkan mereka bereaksi atau berubah, serta penegasan dan lingkungan yang mereka hadapi.

2) **Faktor Metode Mengajar**

Cara seorang guru mengajar memiliki dampak besar pada apa yang siswa pelajari; dengan kata lain, pendekatan yang dilakukan seorang guru sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Pendekatan adalah strategi yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

3) **Faktor Individual**

Faktor individu memiliki dampak yang signifikan pada seberapa baik siswa belajar, dan usia dan pertumbuhan berjalan seiring satu sama lain. Banyak fungsi fisiologis menjadi semakin berkembang seiring bertambahnya usia individu.



Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar berfungsi sebagai standar untuk menilai seberapa baik siswa telah menguasai materi yang dibahas selama pembelajaran.

### c. Aspek Kognitif dalam Hasil Belajar

Menurut Lorin (dalam Otkariansyah, 2019, hlm. 74), aspek kognitif mengembangkan Taksonomi Bloom menjadi konsep Taksonomi Pembelajaran. Unsur kognitif dipisahkan menjadi dua bagian: dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif. Pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan meta-kognitif membentuk lima dimensi pengetahuan. Memori (mengingat), memahami (memahami), menerapkan (menerapkan), analisis (menganalisis), penilaian (mengevaluasi), dan penemuan adalah beberapa elemen dari proses kognitif (kreatif).

Enam kategori perilaku yang membentuk domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian, menurut Subekti (2016, hlm. 253).

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.1**  
**Hasil Penelitian Terdahulu**

No.	Judul	Sampel	Tahun	Metode	Kesimpulan
1.	Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika Menggunakan <i>Google Classroom</i>	28 Siswa, SMA Negeri 5 Bandar Lampung	2021	Analisis Uji Regresi Sederhana	Diperoleh nilai yaitu $t_{hitung} = 0,040 \leq t_{tabel} = 2.055$ dengan tingkat signifikan 5%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh pembelajaran <i>online</i> menggunakan <i>Google Classroom</i> terhadap hasil

	(Yongki Sarullo)				belajar siswa tidak mempunyai pengaruh yang signifikan.
2.	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Google Classroom</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V-A SDN Kembangan Utara 012 Petang  (Fitria & Rosyid)	32 Siswa SD	2021	Metode Survey dengan Kuesioner	Hasil Uji T untuk penggunaan aplikasi <i>Google Classroom</i> diperoleh $= 3,655 > 2,042$ dengan signifikan $0,000 < 0,005$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi <i>Google Classroom</i> dengan hasil belajar IPA.
3.	Hubungan Antara Penggunaan <i>Google Classroom</i> Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV-B SDN Kembangan Utara 012 Petang  (Purnamasari &	30 Siswa SD, SDN Kembangan Utara 012 Petang	2021	Metode Survey dengan Angket	Diperoleh $t_{hitung} = 3,649 > t_{tabel} 2,042$ dengan signifikan $0,000 < 0,05$ artinya, terdapat hubungan signifikan pada penggunaan <i>Google Classroom</i> terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV-B SDN Kembangan Utara 012 Petang.

	Adzima)				
4.	<p>Deskripsi Penggunaan Media <i>E-learning</i> dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19</p> <p>(Hulukati, dkk)</p>	22 Siswa SMP	2021	Deskriptif Kuantitatif	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>e-learning</i> (<i>Google Classroom, Zoom, Whatsapp</i>) dalam pembelajaran matematika di masa pandemi berada pada kategori kurang baik yang ditunjukkan dengan Kegiatan Guru memperoleh rata-rata presentase 54,4%, kegiatan Peserta didik memperoleh rata-rata 60%, respon peserta didik memperoleh rata-rata 73,6%, dan tes hasil belajar presentase peserta didik yang tuntas adalah 45.4% dan peserta didik yang tidak tuntas sebesar 54,5%</p>
5.	<p>Pembelajaran Daring Matematika Berbantuan <i>Google Classroom</i> Ditinjau dari</p>	54 Siswa SMP, SMP Negeri di Sleman, Yogyakarta.	2021	<p>Penelitian Eksperimen dengan Desain <i>The Randomized Pretest-Posttest</i></p>	<p>Nilai signifikansi <i>2-tailed</i> sebesar 0,029. Dengan membandingkan signifikansi P (<math>0,029 &lt; \alpha (0,05)</math>), maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring berbantuan <i>Google</i></p>

	Gaya Belajar pada Masa Pandemi  (Subekti & Taram)			<i>Control Group Design</i>	<i>Classroom</i> efektif ditinjau dari gaya belajar visual. Artinya peserta didik dengan gaya belajar visual dapat menggunakan <i>Google Classroom</i> dalam pembelajaran daring matematika karena lebih efektif. Oleh sebab itu, hasil belajar matematika juga dapat lebih tinggi.
6.	Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Aplikasi <i>Google Classroom</i> Dengan Aplikasi <i>Google Meet</i> Berbantuan <i>Whatsapp</i>  (Suwija & Hayati)	66 Siswa SMA	2021	Penelitian eksperimen dengan desain “ <i>Posttest Only Control Group Design</i> ”	Berdasarkan hasil uji hipotesis, didapat pula hasil nilai $t_{hitung} = 0.31$ dan $t_{tabel} = 1.99$ untuk $dk = 64$ dengan taraf signifikansi 5%. Karena $-t_{(\frac{\alpha}{2}, db)} \leq t_{hitung} \leq t_{(\frac{\alpha}{2}, db)}$ yaitu $-1.99 \leq 0.31 \leq 1.99$ artinya tidak ada perbedaan hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> dengan aplikasi <i>Google Meet</i> berbantuan <i>WhatsApp</i> .

### C. Kerangka Pemikiran

Media ialah alat bantu belajar, bentuk pemanfaatan media belajar yaitu dalam bentuk *website* dan *e-learning*. Salah satu media berbasis *e-learning* yaitu *Google Classroom*. *Google Classroom* yaitu aplikasi yang disediakan oleh *Google* untuk belajar daring secara *online*. Aplikasi ini fleksibel yang berarti dapat dilakukan di mana saja.

Kegunaan *Google Classroom* yaitu, dapat digunakan oleh siapa saja baik guru maupun murid dan bersifat *e-learning*. Penggunaannya tidak menggunakan kertas untuk mengumpulkan tugas, memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk mengirim tugas, memudahkan bagi siswa dan guru untuk berkomunikasi, dan disediakan tema yang menarik agar siswa tidak bosan belajar.

Pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan psikomotorik merupakan komponen hasil belajar kognitif. Ini kemudian akan diukur dan dievaluasi, dengan hasil yang disajikan sebagai pertanyaan atau statistik. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian terdahulu, serta kerangka pemikiran. Maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut: peranan *Google Classroom* dalam mencapai hasil pembelajaran mayoritas sekolah menilai lebih efektif dan efisien. Dengan standar komponen penilaian hasil belajar siswa yang digunakan yaitu nilai kognitif siswa, telah mampu untuk mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diterapkan.

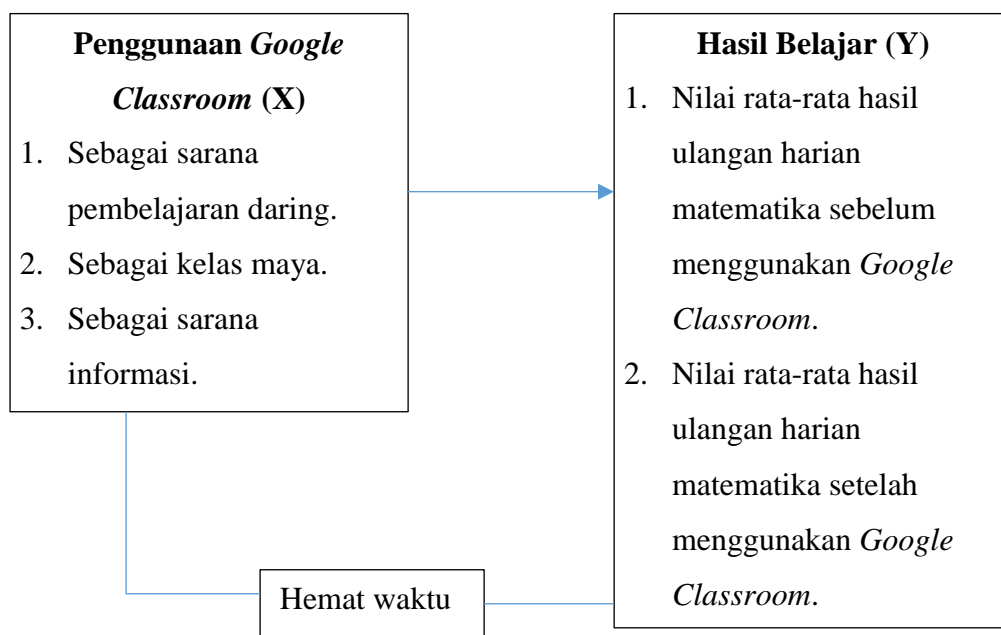
Tujuan adanya penilaian hasil belajar menggunakan *Google Classroom* untuk mengukur keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, namun pada kenyataannya hasil belajar siswa di SMA Negeri 5 Bandar Lampung memperoleh nilai yaitu  $t_{hitung} = 0,040 \leq t_{tabel} = 2.055$  dengan tingkat signifikan 5%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh pembelajaran *online* menggunakan *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa tidak mempunyai pengaruh yang signifikan.

Hasil belajar di SDN Kembangan Utara 012 Petang, memperoleh  $t_{hitung} = 3,649 > t_{tabel} 2,042$  dengan signifikan  $0,000 < 0,05$  artinya, terdapat hubungan

signifikan pada penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV-B SDN Kembangan Utara 012 Petang.

Hasil belajar di SMP Negeri di Sleman, Yogyakarta. Nilai signifikansi 2-tailed sebesar 0,029. Dengan membandingkan signifikansi  $P (0,029) < \alpha (0,05)$ , maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring berbantuan *Google Classroom* efektif ditinjau dari gaya belajar visual. Artinya peserta didik dengan gaya belajar visual dapat menggunakan *Google Classroom* dalam pembelajaran daring matematika karena lebih efektif. Oleh sebab itu, hasil belajar matematika juga dapat lebih tinggi.

Adapun kerangka berpikir sebagai berikut:



#### D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

##### 1. Asumsi

Menurut Sugiyono (2015), asumsi adalah pernyataan yang diterima begitu saja tanpa adanya bukti pendukung. Asumsi adalah anggapan sementara yang tidak didukung oleh bukti. Asumsi dalam

penelitian adalah anggapan dasar atau hal-hal yang dianggap benar dengan maksud membantu pemecahan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan penelitian di atas, maka peneliti merumuskan asumsi sebagai berikut:

- a. Penggunaan *Google Classroom* diterapkan pada mata pelajaran matematika.
- b. *Google Classroom* sebagai sarana daring.
- c. Aplikasi *Google Classroom* menghemat waktu.

## 2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (dalam Suryani, 2018, hlm. 423) hipotesis adalah solusi sementara untuk rumusan masalah. Sangat penting untuk membuktikan kebenaran menggunakan fakta empiris yang dikumpulkan karena masih bersifat sementara.

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak ada peranan yang signifikan antara penggunaan media *Google Classroom* dengan hasil belajar.

H<sub>1</sub> : Ada peranan yang signifikan antara penggunaan media *Google Classroom* dengan hasil belajar.