

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 *Review Penelitian Sejenis*

Review Penelitian merupakan salah satu referensi yang diambil oleh peneliti. Melihat hasil karya ilmiah para peneliti terdahulu yang mana ada dasarnya peneliti mengutip beberapa pendapat yang dibutuhkan oleh penelitian sebagai pendukung penelitian. Tentunya dengan melihat hasil karya ilmiah yang memiliki pembahasan serta tinjauan dengan melihat hamper sama. Penulis menggunakan penelitian terlebih dahulu sebagai pedoman dalam memberikan arahan yang sesuai dengan topik penelitian yang dilakukan, berikut penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan pemahaman :

1. Jurnal milik Swita Amallia Hapsari, Heri Pamungkas Universitas Dian Nuswantoro, yang berjudul “Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro”.

Penelitian ini membahas tentang kemampuan literasi mahasiswa menggunakan *Google Classroom* menjadi salah satu cara untuk meningkatkan media baru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Faktor pendukung proses pembelajaran *Google Classroom* yang perlu ditingkatkan mulai dari kesiapan pengajar yang mampu memberikan intruksi pembelajaran *e-learning* dengan baik. Memfasilitasi konsultasi untuk menggunakan *Google Classroom* supaya maksimal serta memotivasi pembelajaran *Google Classroom* agar semakin aktif.

Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Google Classroom*. Sedangkan Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pertama Isi penelitian sebelumnya membahas tentang pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *Online*. Sedangkan isi dari penelitian ini yaitu membahas tentang sejauh mana pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap Minat Belajar. Kedua, subjek penelitian adalah mahasiswa kelas Pengelolaan Konten Digital di Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Dian Nuswantoro. Sedangkan subjek penelitian dari penelitian ini yaitu SMP Terpadu Lampung Subang. Ketiga, penelitian sebelumnya menggunakan teori studi kasus dengan menggunakan metode kualitatif. Sedangkan penelitian ini yaitu menggunakan teori *Uses and Gratification* dengan menggunakan metode kuantitatif.

2. Skripsi milik Siti Febiyanti Universitas Pasundan 2021, yang berjudul “ Pola Komunikasi Kelompok Melalui Aplikasi Google Classroom Di SMAN 1 Sinabang Aceh”.

Penelitian ini membahas tentang pola komunikasi kelompok melalui aplikasi *Google Classroom*, bahwa hubungan antara guru dan siswa terlihat dari komunikasi guru dan siswa. Komunikasi kelompok multi arah, yakni guru menyampaikan pesan kepada siswa. Kemudian siswa juga bisa memberikan pendapat, lalu siswa dengan siswa juga saling menukar pesan.

Persamaan dengan penelitian sebelumnya pertama adalah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Google Classroom*. Yang kedua yaitu subjek penelitian yaitu anak didik. Sedangkan Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pertama Isi penelitian sebelumnya tentang pola komunikasi kelompok melalui aplikasi *Google Classroom*. Sedangkan isi dari penelitian ini yaitu membahas tentang sejauh mana pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap Minat Belajar. Kedua, penelitian

sebelumnya menggunakan teori Interaksi Simbolik dengan menggunakan metode Kualitatif. Sedangkan penelitian ini yaitu menggunakan teori *Uses and Gratification* dengan menggunakan metode kuantitatif.

3. Jurnal milik Mochamad Maulana Ibrahim, Rahmat Edi Irawan 2021, yang berjudul “ Pengaruh Konten Media Sosial Terhadap Sumber Informasi Pnademi COVID-19” tentang sumber media yang semakin penting sebagai informasi selama pandemic covid19 dengan Sebagian besar bermanfaat. Sehingga sebuah tayangan menarik yang dikemas dalam memberikan pesan atau informasi merupakan daya Tarik tersendiri bagi khalayak namun karena sifat public dari *platform*, informasi yang menyesatkan juga dapat dengan mudah disebarluaskan.

Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah menggunakan teori *Uses and Gratification*. Dan juga menggunakan metode kuantitatif.. Sedangkan Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu pertama Isi penelitian sebelumnya membahas tentang perkembangan *platform* media sosial telah meningkat secara signifikan di era internet saat ini. Sedangkan isi dari penelitian ini yaitu membahas tentang sejauh mana pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap Minat Belajar. Kedua, subjek penelitian adalah Subjek penelitian adalah mahasiswa fakultas komunikasi Al-Azhar. Sedangkan subjek penelitian dari penelitian ini yaitu SMP Terpadu Lampung Subang.

Tabel 2.1 Tabel Review Penelitian Sejenis

Nama dan Judul Penelitian	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
Swita Amallia Hapsari, Heri	Pendekatan Studi Kasus	Kualitatif	1.Menggunakan Aplikasi	1. Isi pembahasan tentang pemanfaatan Google

<p>Pamungkas Universitas Dian Nuswantoro “Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro” 2019.</p>			<p>Google Classroom</p>	<p>Classroom sebagai media pembelajaran Online. 2. Subjek penelitian adalah mahasiswa kelas Pengelolaan Konten Digital di Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Dian Nuswantoro 3. Focus penelitian tentang kemampuan literasi mahasiswa menggunakan <i>Google Classroom</i> untuk meningkatkan media baru. 4. Teori yang digunakan adalah Studi Kasus.</p>
<p>Siti Febiyanti (Universitas Pasundan 2021) “Pola Komunikasi Kelompok Melalui Aplikasi Google</p>	<p>Teori Interaksi Simbolik</p>	<p>Kualitatif</p>	<p>1.Menggunakan Aplikasi Google Classroom. 2. Subjek Penelitian adalah anak didik</p>	<p>1. Isi pembahasan tentang pola komunikasi kelompok melalui aplikasi Google Classroom 2. Focus penelitian tentang pola komunikasi antara guru dan murid di dalam kelas maupun luar kelas.</p>

Classroom Di SMAN 1 Sinabang Aceh” 2021.				3. Teori yang digunakan adalah Interaksi Simbolik
Mochamad Maulana, Rahmat Edi. “Pengaruh Konten Media Sosial Terhadap Sumber Informasi Pandemi Covid-19” 2021.	Teori <i>Uses and Gratification</i>	Kuantitatif	1.Menggunakan Teori <i>Uses and Gratification</i> . 2.Menggunakan metode Kuantitatif	1. Isi pembahasan tentang sumber media yang semakin penting sebagai informasi selama pandemic covid19 dengan Sebagian besar bermanfaat. Sehingga sebuah tayangan menarik yang dikemas dalam memberikan pesan atau informasi merupakan daya Tarik tersendiri bagi khalayak namun karena sifat public dari <i>platform</i> , informasi yang menyesatkan juga dapat dengan mudah disebarluaskan 2. Subjek penelitian adalah mahasiswa fakultas komunikasi Al-Azhar.

				3. Focus penelitian tentang perkembangan <i>platform</i> media sosial telah meningkat secara signifikan di era internet saat ini.
--	--	--	--	---

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

2.2.1.1 Definisi Komunikasi

Pengertian komunikasi secara etimologis berasal dari Bahasa latin “*communication*”. Istilah ini berasal dari kata “*communis*” yang berarti sama makna atau sama arti. Jadi komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator dan diterima oleh komunikan. Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan antar manusia. Yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya. Dalam istilah komunikasi, pernyataan disebut pesan, orang yang menyampaikan pesan disebut komunikator, sedangkan orang yang menerima pesan dari komunikator disebut komunikan. Deddy Mulyana dalam bukunya Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar menjelaskan bahwa :

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata latin *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communication*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) adalah istilah yang paling sering disebut sebagai asal-usul kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata lain lainnya yang mirip. Komunikasi yang menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama. (Mulyana,2007, h.46).

Komunikasi adalah hubungan kontak antar dan antara manusia, baik individu maupun kelompok. Dalam kehidupan sehari-hari disadari atau tidak komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia. Setiap orang yang hidup dalam masyarakat, sejak bangun tidur sampai tidur lagi, secara kodrati senantiasa terlibat dalam komunikasi. Bahkan sejak manusia dilahirkan sudah berkomunikasi dengan lingkungannya. Gerakan dan tangisan bayi saat pertama dilahirkan merupakan salah satu bentuk komunikasi.

Setiap orang tentu saja akan berinteraksi antara satu individu dengan individu lainnya. Tanpa melibatkan diri dalam komunikasi, seseorang tidak akan tahu bagaimana makan, minum, berbicara sebagai manusia dan memperlakukan manusia lain secara beradab, karena cara berperilaku harus dipelajari lewat pengasuhan keluarga dan pergaulan dengan orang lain, yang intinya adalah komunikasi. Bahkan menurutnya orang tidak pernah berkomunikasi dengan manusia, bisa dipastikan akan tersesat, karena ia tidak berkesempatan menata dirinya dalam suatu lingkungan social. (Mulyana, Deddy 2007).

2.2.1.2 Unsur – unsur Komunikasi

Terdapat unsur-unsur komunikasi untuk mengetahui pedoman seperti mencari tahu siapa, sumber, serta apa dampak atau efek yang terjadi ketika komunikasi berlangsung. Menurut Lasswell dalam Mulyana (2016:69) mengutarakan bahwa :

Cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut) *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*” atau Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana. (2016:69)

Penjelasan Lasswell di atas menjelaskan bahwa dalam komunikasi terdapat lima unsur-unsur komunikasi Lasswell (2016:69-71) yang dikutip oleh Mulyana yaitu sumber, pesan, media/saluran, penerima, dan efek. Kelima unsur tersebut merupakan unsur utama dalam berlangsungnya proses komunikasi. Berikut penjelasan masing-masing unsur :

1. Sumber yaitu pihak yang membutuhkan komunikasi dengan pihak lainnya. Sumber dapat berupa individu atau kelompok, perusahaan, organisasi atau bahkan suatu negara,.
2. Pesan yaitu berisi tentang sesuatu yang akan disampaikan oleh sumber terhadap penerima, dapat mewakili perasaan atau berupa *value*, gagasan, atau tujuan sumber, yang disampaikan baik secara verbal maupun non-verbal.
3. Saluran atau media yakni berupa sarana dan prasarana dalam penyampaian pesan dari sumber pada penerima. Saluran lebih kepada bentuk baik verbal maupun non-verbal dari pesan yang disampaikan.
4. Penerima yakni pihak yang mendapat atau menerima pesan yang disampaikan dari sumber. Penerima pesan berperan dalam menerjemah kode-kode atau symbol yang diterima menjadi sebuah pesan atau gagasan yang dapat dipahami.
5. Efek yaitu hasil atau kondisi yang terjadi setelah penerima menerima pesan dari sumber.

Kelima unsur komunikasi di atas saling berkaitan antar satu dengan yang lainnya, dan masing-masing berperan dalam membangun suatu proses komunikasi. Agar terjalannya proses komunikasi yang baik, maka perlu untuk memperhatikan setiap unsur komunikasi supaya mendapat *feedback* yang baik pula.

2.2.1.3 Proses Komunikasi

Komunikasi merupakan serangkaian kegiatan atau proses dalam penyampaian pesan. Tanpa proses yang baik, tidak akan mendapat hasil yang baik pula. Karenanya, memahami proses komunikasi merupakan hal penting untuk menciptakan komunikasi yang baik. Effendy dalam bukunya menyebutkan terdapat dua proses komunikasi, diantaranya sebagai berikut :

1. Proses Komunikasi Secara Primer
Proses penyampaian pesan, pikiran, dan atau perasaan seseorang terhadap orang lain dalam bentuk symbol-simbol atau pengkodean sebagai media.
2. Proses Komunikasi Secara Sekunder
Peroses penyampaian pesan atau gagasan seseorang dengan menggunakan symbol sebagai media utama, serta bantuan alat sebagai sarana. (2017:11).

Berdasarkan pada uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa proses komunikasi sangat penting diperhatikan karena membantu tersampainya pesan dengan tepat, baik menggunakan symbol sebagai media utama maupun alat atau sarana sebagai media sekunder.

2.2.2 Media Pembelajaran

2.2.2.1 Perkembangan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016, hlm. 2) perkembangan media pembelajaran setelah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai berikut :

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu mengoperasikan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dalam proses belajar mengajar, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Susilana dan Ryana (2007, hlm. 7) juga menyatakan perkembangan media Pendidikan yang diuraikan sebagai berikut :

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain untuk mendorong aspek psikologis (motivasi, minat) belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Kemudian dengan berkembangnya teknologi khususnya teknologi audio dan multimedia, pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual dan multimedia yang terutama menggunakan pengalaman yang kongkrit untuk menghindari verbalisme materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa pada awalnya guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar kemudian bertambah dengan adanya alat bantu dalam belajar berbentuk visual. Diiringi dengan perkembangan dan pemanfaatan teknologi alat bantu atau yang disebut media pembelajaran semakin berkembang tidak hanya dalam bentuk visual, tetapi juga dalam audio

visual, multimedia dan lain sebagainya mengikuti perkembangan zaman Pendidikan dan teknologi.

2.2.2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Tafonao Talizaro, (2018; hlm 105) bahwa “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengaja untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2.2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Tafonao Talizaro, (2018; hal 107) memiliki fungsi yang luas diantaranya :

- a) Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena didalamnya memberikaan pengaruh pendidikan.
- b) Fungsi social media komunikasi, media yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
- c) Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri.

2.2.2.4 Peran Media Pembelajaran

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Kehadiran media pembelajaran sangat membantu siswa untuk memahami sesuatu konsep tertentu yang sullit dijelaskan dengan bahasa verbal dengan demikian pemanfaatan media sangat tergantung pada karakteristik media

dan kemampuan pengajar maupun siswa memahami cara kerja media tersebut. Media merupakan alat bantu yang diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar lebih baik.

2.2.3 Google Classroom

Menurut Su'uga (2020, hlm. 606) *Google Classroom* merupakan inovasi dari *Google For Education* yang menarik karena produk yang dibuat untuk mendampingi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. *Google Classroom* adalah salah satu platform belajar daring (*online*) pada smartphone dengan koneksi internet. *Google Classroom* sebagai sarana kegiatan belajar antara guru dengan peserta didik tanpa tatap muka langsung sehingga lebih efektif serta dapat menghemat waktu dan tempat. Sehingga membuat *Google Classroom* sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran karena dapat digunakan siswa belajar diluar waktu pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan *Google Classroom* ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui multiplatform yakni melalui computer dan telepon genggam (smartphone). Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui *playstore* di android atau *app store* di iOS dengan kata kunci *Google Classroom*.

Gambar 2.1 Tampilan depan Google Classroom



<https://images.app.goo.gl/3QqSxwn1xZ5R5Abd8>

Gambar 2.2 Tampilan beranda Google Classroom



<https://images.app.goo.gl/WJ9dRFsdwBXwpWiv8>

Google sudah melakukan pemberitahuan mengenai antarmuka pemrograman aplikasi dari sebuah ruang kelas dan sebuah tombol berbagi untuk situs web sehingga pihak manajemen sekolah beserta para pengembang diperkenankan supaya melakukan penerapan lebih lanjut terhadap *Google Classroom*.

2.2.3.1 Manfaat *Google Classroom*

Menurut Durahman (2020, hlm. 216) *Google Classroom* dirancang untuk membantu pengajar membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat Salinan dokumen secara otomatis bagi setiap siswa.

- a. Penyiapan yang mudah
Menambahkan siswa secara langsung atau berkode dengan kelasnya untuk bergabung. Hanya perlu beberapa menit untuk menyiapkannya, meningkatkan komunikasi, terjangkau dan aman.
- b. Hemat waktu
Alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa dan menilai tugas dengan cepat disatu tempat.
- c. Meningkatkan pengorganisasian
Siswa dapat melihat semua tugasnya di alaman tugas dan semua materi kelas secara otomatis disimpan ke dalam folder di *Google Drive*.
(Durahman, 2020 hlm 216).

2.2.3.2 Langkah – Langkah Penggunaan *Google Classroom*

Berikut Langkah Langkah membuat *Google Classroom* :

- a. Guru
 - a) Buka www.classroom.google.com lalu klik Sign In untuk memulai membuka ruang kelas pada Google Classroom. Atau dapat dilakukan dengan membuka email gmail kemudian pilih tab sebelah kanan atas.
 - b) Klik lanjutkan untuk memulai membuat kelas dengan menggunakan Google Classroom.
 - c) Untuk selanjutnya akan diminta memilih peran apakah sebagai seorang siswa atau guru, klik “saya sebagai guru”. Kemudian, untuk memulai membuat kelas digital pilihan tanda (+) yang ada ditab, selanjutnya tuliskan nama kelas, kemudian klik (buat) untuk memulai kelas baru.
 - d) Jika berhasil, tampilan selanjutnya yaitu laman dashboard pada Classroom
 - e) Pada tab Siswa klik undang siswa untuk bergabung ke kelas dengan cara menampilkan kode kelas. Pada tab aliran klik tanda (+) untuk menambahkan tugas, pengumuman, video, materi tugas, dan sebagainya.
 - f) Klik pilih tema pada sudut kanan atas untuk menambah atau merubah gambar tema pada kelas Google Classroom.

g) Pada tab tentang, guru dapat menambah deskripsi mengenai ruang kelas, pengaturan kalender dan folder Google Drive.

b. Siswa

a) Buka www.classroom.google.com lalu klik Sign In untuk memulai membuka ruang kelas pada Google Classroom. Atau dapat dilakukan dengan membuka email gmail kemudian pilih tab sebelah kanan atas.

b) Klik lanjutkan untuk memulai menggunakan Classroom.

c) Untuk selanjutnya akan diminta memilih peran apakah sebagai seorang siswa atau guru, klik “saya sebagai siswa”. Kemudian, lakukan pendaftaran atau gabung kelas dengan cara klik tanda (+) dan klik gabung dengan kelas.

d) Masukkan kode kelas sesuai dengan kelas atau mata pelajaran yang diikuti.

e) Jika berhasil, tampilan selanjutnya yaitu laman dashboard pada Classroom.

2.2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom

Setiap strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, demikian pula pembelajaran daring melalui *Google Classroom*. Berikut kelebihan dan Kelemahan pembelajaran daring melalui *Google Classroom*.

Kelebihan Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*, menurut Janzen M dan Mary yang dikutip dalam Iftakhar (2016, hlm.13) antara lain yaitu :

a) Mudah digunakan: Sangat mudah digunakan. Desain dari google classroom sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan; komunikasi dengan keseluruhan khusus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email.

b) Menghemat waktu: Google classroom dirancang untuk menghemat waktu. Hal ini dapat 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

- c) 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.
- d) Fleksibel: Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur (pendidik) dan peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan online sepenuhnya. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan memengaruhi metode pembelajaran yang lebih mudah serta dapat otomatis mengatur distribusi, pengumpulan tugas dan komunikasi dalam beberapa instruksional.
- e) Gratis: Google classroom sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di google classroom dengan memiliki akun gmail dan bersifat gratis. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti drive, documents, spreadsheets, slides, dll. Cukup dengan mendaftar ke akun google.
- f) 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.

Kekurangan pembelajaran daring melalui *Google Classroom* menurut Janzen M dan Mary yang dikutip dalam Iftakhar (2016, hlm.13) antara lain yaitu :

- a) Tidak mudah mengontrol siswa dalam menanggapi respon yang diberikan guru.
- b) Hasil pengerjaan tugas lebih mudah di jiplak (ketidak jujuran akademis)
- c) Tidak semua sekolah bisa menggunakan google classroom dikarenakan masalah jaringan, kecepatan jaringan menjadi kendala dari penggunaan google classroom.
- d) File yang sering hilang saat diunggah
- e) Tidak mudah bagi pengguna yang berasal dari pedesaan yang kurang memahami teknologi.

2.2.3.4 Komponen Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom

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

Komponen - komponen sebagai berikut :

- 1) Informasi, disampaikan dibuat menarik dengan memperhatikan penggunaan gambar dan animasi, komposisi tampilan, serta komunikasi yang mudah.

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

2.2.4 Minat Belajar

2.2.4.1 Pengertian Minat Belajar

Susanto (2013, hlm. 58) berpendapat, “Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan diiluhnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya”.

Slameto (2015, hlm. 180) dalam bukunya menyebutkan pengertian minat belajar ialah, “salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Hansen (dalam Susanto, 2013, hlm.57) menyatakan bahwa, “minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, factor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan”.

Berdasarkan pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kemauan atau dorongan dalam diri seseorang dengan perasaan suka, senang dan kecenderungan hati.

2.2.4.2 Ciri-ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock dalam Susanto (2013, hlm. 115) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Ciri – ciri minat juga didukung oleh Slameto dalam Suryono dan Hartanto (2015, hlm. 177) menyatakan bahwa ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan untuk mengenang dan memperhatikan sesuatu, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya.

2.2.4.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Kurt Singer (1987, hlm. 95) mengemukakan beberapa faktor yang dapat menimbulkan minat terhadap pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan menarik murid jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata.
- 2) Bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu.
- 3) Adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

- 4) Sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa, sikap seorang guru yang tidak disukai oleh siswa tentu akan mengurangi minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan.

2.2.4.4 Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2015, hlm. 180) mengatakan bahwa beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas maka dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

- 1) Perasaan Senang Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.
- 2) Keterlibatan Siswa Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
- 3) Ketertarikan Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau biasa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.
- 4) Perhatian Siswa Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Uses and Gratification

Teori uses and gratification mengajukan gagasan bahwa perbedaan individu menyebabkan audiensi mencari, menggunakan dan memberikan tanggapan terhadap isi media secara berbeda-beda yang disebabkan berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda diantara individu audiensi. Teori ini memfokuskan perhatian pada audiensi sebagai konsumen

media massa, dan bukan pada pesan yang disampaikan. Teori ini menilai bahwa audiensi dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan, bersifat aktif sekaligus diskriminatif. Audiensi dinilai mengetahui kebutuhan mereka dan mengetahui serta bertanggung jawab terhadap pilihan media yang mereka pilih (dalam Morissan, 2013:508).

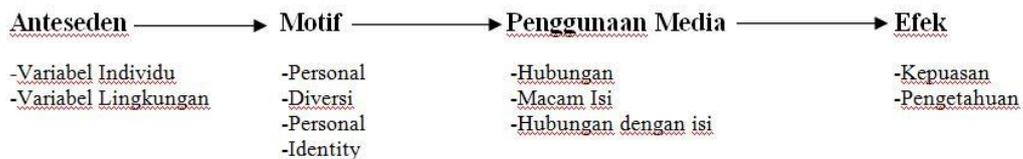
Katz (1974) menggambarkan logika yang mendasari penelitian mengenai media uses and gratification sebagai berikut : (1) Kondisi sosial psikologis seseorang akan menyebabkan adanya (2) kebutuhan, yang menciptakan (3) harapan-harapan terhadap (4) media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa kepada (5) perbedaan pola penggunaan media (atau keterlibatan dalam aktivitas lainnya) yang akhirnya akan 6 menghasilkan (6) pemenuhan kebutuhan dan (7) konsekuensi lainnya, termasuk yang tidak diharapkan sebelumnya (dalam Daryanto dan Rahardjo, 2016:156).

Katz, Jay G. Blumer dan Michael Gurevitch (dalam Morissan, 2013:508) menjelaskan sejumlah asumsi dasar yang menjadi inti gagasan teori uses and gratification, yaitu :

- a. Khalayak atau audiensi aktif dan berorientasi pada tujuan ketika menggunakan media. Dalam perspektif teori uses and gratification, audiensi dipandang sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi, namun tingkat keaktifan setiap individu tidaklah sama. Perilaku komunikasi audiensi mengacu pada target dan tujuan yang ingin dicapai serta berdasarkan motivasi, tujuan, dan kebutuhan personal mereka.
- b. Inisiatif untuk mendapatkan kepuasan media ditentukan audiensi. Audiensi memiliki kewenangan penuh dalam proses komunikasi massa.
- c. Media bersaing dengan sumber kepuasan lain. Media dan audiensi tidak berada dalam ruang hampa yang tidak menerima pengaruh apa-apa. Keduanya menjadi bagian dari masyarakat yang lebih luas, dan hubungan antara media dan audiensi dipengaruhi oleh masyarakat. Media bersaing dengan bentuk-bentuk komunikasi lainnya dalam hal pilihan, perhatian dan penggunaan untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan seseorang.
- d. Audiensi sadar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif, dan penggunaan media. Audiensi melakukan pemilihan secara sadar terhadap media tertentu yang akan digunakannya.
- e. Penilaian isi media ditentukan oleh audiensi. Menurut teori ini, media hanya dapat dinilai oleh audiensi itu sendiri. Program televisi yang dianggap tidak bermutu bisa menjadi berguna bagi audiensi tertentu karena merasakan kepuasan dengan menonton program tersebut.

Teori uses and gratifications memiliki bermacam-macam model, mulai dari model Linne dan van Feilitzen, model Windahl, model Rosengren, serta model McLeod dan Becker (dalam Rakhmat, 2012). Sesuai dengan bentuk model-model yang lain, model uses and gratifications digambarkan seperti :

Gambar 2.3 Model Uses and Gratifications

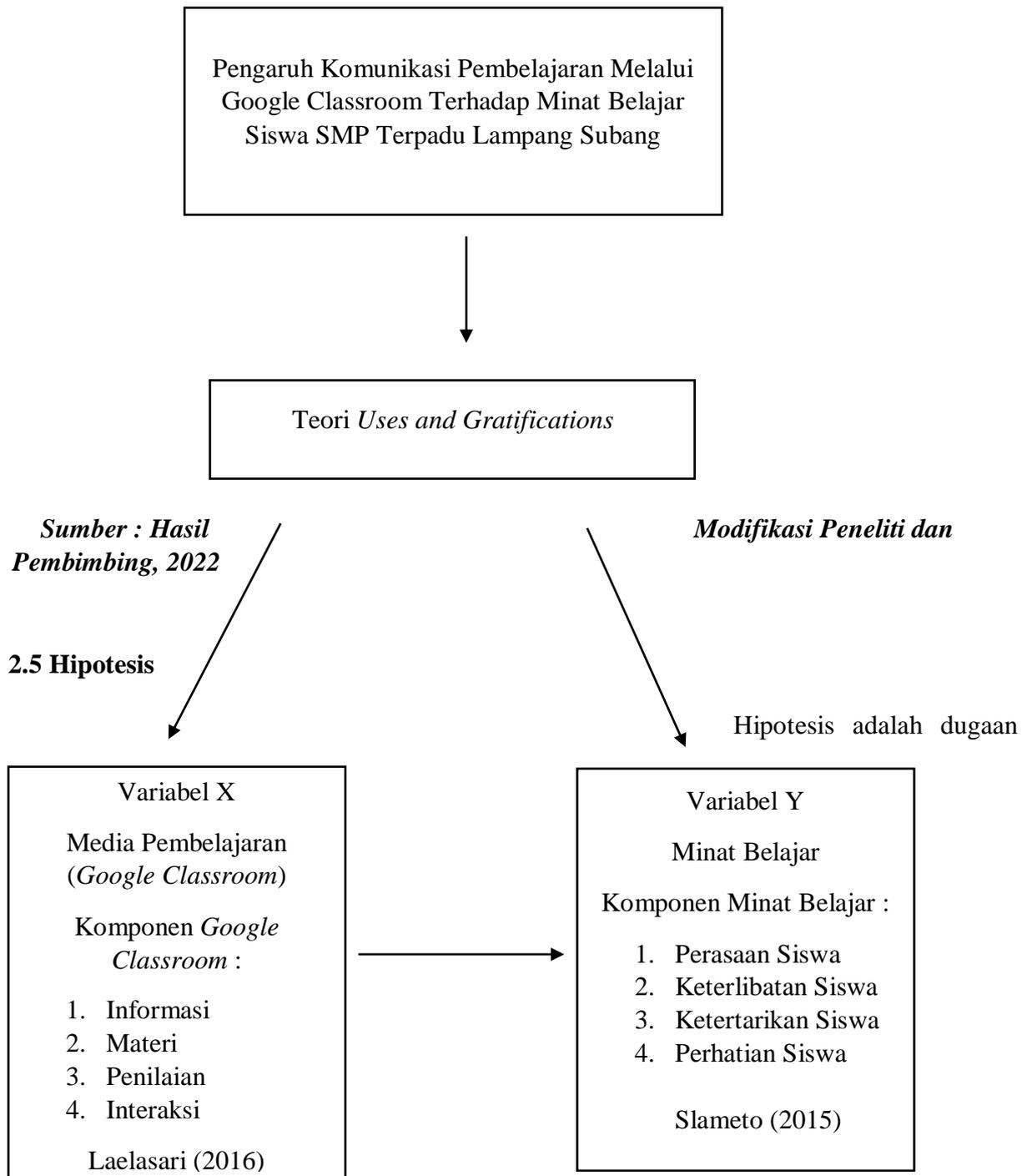


2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah dukungan dasar teoritis dalam rangka memberi jawaban terhadap pendekan pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dasar pemikiran mengenai pengaruh media pembelajaran melalui Google Classroom Terhadap Minat belajar siswa SMP Terpadu Lampung.

Dari judul penelitian diatas maka dapat digambarkan konsep pemikiran pada gambar berikut :

Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran



sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis adalah

jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Yang bertujuan untuk menjadikannya sebagai acuan dalam menentukan Langkah selanjutnya agar dapat membuat kesimpulan-kesimpulan terhadap penelitian yang dilakukan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2017, hlm. 63)

Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu :

1. H_1 : Terdapat pengaruh media pembelajaran melalui Google Classroom terhadap Minat Belajar siswa
2. H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran melalui Google Classroom terhadap Minat Belajar siswa