

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, efektivitas berasal dari kata efektif yang artinya memiliki efek, pengaruh atau akibat. Efektivitas dilihat dari suatu perlakuan yang dilakukan untuk mengetahui suatu efek atau pengaruh dari perlakuan tersebut. Menurut Uno (2015) pembelajaran dapat dianggap efektif apabila yang telah dicapai peserta didik memenuhi batas minimal kompetensi yang sudah dirumuskan. Untuk mengukur pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan menentukan seberapa jauh konsep yang telah dipelajari oleh peserta didik. Dalam pembelajaran hal ini dapat dilihat langsung dari hasil belajar peserta didik.

Menurut Uno (2015) bahwa indikator pembelajaran efektif dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik yang baik. Petunjuk dalam keberhasilan belajar peserta didik bisa dilihat dari peserta didik tersebut menguasai materi pelajaran yang diberikan. Didasarkan pada konsep belajar tuntas maka pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang efektif yaitu jika setiap peserta didik sekurang-kurangnya bisa menguasai 75% dari materi yang telah diajarkan. Aunurrahman (2009) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dikatakan sebagai pembelajaran efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri sendiri. Seseorang mengalami proses belajar jika telah terjadi perubahan dalam dirinya dimana dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.

Eggen dan Kauchak (Baroh, 2010) mengatakan bahwa pembelajaran yang dikatakan sebagai pembelajaran efektif apabila peserta didik secara aktif terlibat dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan). Peserta didik tidak hanya pasif menerima pengetahuan dari guru tetapi juga terlibat aktif dalam pengorganisasian pelajaran dan pengetahuannya. Semakin aktif peserta didik maka ketercapaian ketuntasan pembelajaran semakin besar, sehingga efektiflah pembelajaran.

Menurut Diamond (Mudhofir, 1987), keefektifan itu bisa diukur dengan cara melihat minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Suherman

(dalam Siagian, 2017) menyatakan bahwa minat dapat mempengaruhi proses hasil belajar peserta didik. Apabila peserta didik tidak memiliki minat untuk mempelajari sesuatu hal maka tidak bisa diharapkan dia akan bisa berhasil dengan baik ketika mempelajari hal tersebut. Sebaliknya apabila peserta didik belajar sesuai dengan minatnya maka bisa diharapkan hasilnya akan jauh lebih baik. Hal ini bisa dilihat dari respon peserta didik terhadap pembelajaran. Respon peserta didik adalah tanggapan atau ungkapan peserta didik tentang perasaannya setelah mengikuti pembelajaran (Yusuf, 2017). Creswell (2003), respon peserta didik itu dikatakan positif jika $\geq 70\%$ peserta didik memberikan respon positif terhadap pembelajaran.

Sutikno (2005) mengatakan efektivitas pembelajaran berarti kemampuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan, memungkinkan peserta didik bisa belajar dengan mudah dan mencapai tujuan yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan Saefuddin dan Berdiati (2014) pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan sebelumnya berhasil diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dapat terlaksana apabila mampu menuntun peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Miarso yang dikutip oleh Uno (2015) menjelaskan pembelajaran yang dikatakan sebagai pembelajaran efektif yakni pembelajaran yang bisa menghasilkan pembelajaran yang bermanfaat dan juga terfokus pada peserta didik lewat penggunaan prosedur yang tepat. Hal ini mengandung arti terdapat dua hal pembelajaran yang efektif yakni terjadinya belajar pada diri peserta didik dan apa yang dilakukan guru untuk membelajarkan peserta didiknya (Uno, 2015).

Dunne (dalam Saputri, 2018), berpendapat efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik. Karakteristik yang pertama yaitu “memudahkan peserta didik belajar” sesuatu yang bermanfaat seperti halnya fakta, keterampilan, nilai dan konsep atau hasil belajar yang diinginkan. Yang kedua yakni keterampilan yang diakui oleh mereka yang telah berkompeten dalam menilai misalnya pengawas, tutor, guru ataupun peserta didik sendiri.

Baroh (2010) mengatakan bahwa kriteria efektivitas meliputi, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran baik, aktivitas peserta didik saat

pembelajaran baik, respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran positif, dan hasil belajar peserta didik tuntas secara klasikal. Efektif jika tiga dari keempat aspek tersebut terpenuhi, dengan syarat aspek ketuntasan belajar peserta didik terpenuhi (Baroh, 2010).

Slavin dalam Pransetyapri dkk (2018) mengemukakan bahwa keefektifan pembelajaran bisa diukur dengan menggunakan empat indikator yaitu: 1) kualitas pembelajaran, yaitu seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga peserta didik dapat dengan mudah mempelajarinya. 2) kesesuaian tingkat pembelajaran, yaitu seberapa jauh guru bisa memastikan tingkat kesiapan belajar peserta didik. 3) insentif, yakni sampai seberapa besar usaha guru memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan tugas belajar dan materi belajar yang diberikan dan 4) waktu, yakni waktu yang di butuhkan untuk menyelesaikan kegiatan belajar mengajar.

Degeng (2005) menyatakan ada empat kriteria yang digunakan dalam menetapkan efektivitas pembelajaran:

1. Kecermatan penugasan

Semakin cermat peserta didik menguasai perilaku yang dipelajari maka semakin efektif pembelajaran yang telah dijalankan. Tingkat kecermatan dapat ditunjukkan oleh jumlah kesalahan dalam menyelesaikan soal.

2. Kecepatan unjuk kerja

Jumlah waktu yang diperoleh untuk menyelesaikan soal tertentu. Dalam hal ini unjuk kerja bisa digunakan sebagai indikator untuk menetapkan efektivitas pembelajaran

3. Tingkat alih belajar

Kemampuan peserta didik meningkatkan belajar dari apa yang sudah dikuasai lalu beralih ke hal lain yang serupa

4. Tingkat retensi

Tingkat kemampuan untuk menyelesaikan soal yang masih bisa ditampilkan setelah selang periode waktu tertentu.

Djamarah (dalam Syatra, 2013) mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran bisa dilihat dengan empat indikator:

1. Memiliki tujuan. Tujuan suatu pembelajaran adalah hasil belajar peserta didik

2. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran
3. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya aktivitas peserta didik
4. Respon peserta didik ikut mendorong keberhasilan peserta didik dalam belajar

Berdasarkan teori djamarah, peneliti menetapkan efektivitas pembelajaran daring dengan *google classroom* pada materi pola bilangan dapat dilihat dari empat indikator, yaitu:

1. Hasil belajar peserta didik

Interaksi belajar mengajar memiliki tujuan yaitu untuk membantu peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu. Ada jalannya interaksi yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Syatra, 2013). Untuk mengetahui tujuan proses belajar mengajar sudah tercapai, dapat diketahui dengan kegiatan penilaian yaitu hasil belajar peserta didik (Syatra, 2013).

Ketuntasan belajar adalah tingkat minimal dari pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik (Permendikbud, 2014). Ketuntasan hasil belajar peserta didik yang ada dalam penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran.

2. Kemampuan guru mengelola pembelajaran

Kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran adalah penguasaan materi pembelajaran, materi tersebut harus didesain sedemikian rupa sehingga selaras dengan pencapaian tujuan, yang telah didesain dan juga siapkan sebelum berlangsungnya kegiatan pembelajaran (Syatra, 2013). Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai pembimbing yakni guru harus bisa berusaha untuk menghidupkan dan juga memberikan motivasi agar nantinya terjadi proses pembelajaran yang kondusif serta guru harus selalu siap sebagai mediator dalam segala situasi proses belajar mengajar (Syatra, 2013).

Pengorganisasian materi dalam setiap pertemuan selalu terbagi kedalam tiga tahapan kegiatan mengajar diantaranya (Yusuf, 2017), 1) Pendahuluan. Pada kegiatan ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi peserta didik belajar dan menjelaskan manfaat yang diperoleh peserta didik serta melakukan

pengecekan kesiapan peserta didik baik secara mental maupun fisik. 2) Pelaksanaan. Pelaksanaan yaitu kegiatan inti untuk setiap pertemuan dimana guru harus memiliki kesiapan yang matang, dapat menguasai materi yang akan disajikan dengan baik, memberikan sebuah ilustrasi dan contoh yang jelas serta mudah dipahami. Selama menyajikan pokok-pokok utama yang penting, pengajar dapat memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan atau pengajar juga bisa mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan gambaran daya serap peserta didik. 3) Penutup. Setiap pembelajaran selalu diakhiri dengan kegiatan penutup. Pada kegiatan penutup, sebagai pengajar dapat merangkum kembali materi yang sebelumnya sudah disajikan.

Dalam penelitian ini kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang dimaksud adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan tiap tahap pembelajaran sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun. Langkah-langkah proses pembelajaran dalam rencana pembelajaran, diantaranya kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

Hal yang akan diamati untuk menyatakan guru mampu dalam mengelola pembelajaran daring menggunakan *google classroom*, antara lain:

- a. Kegiatan pendahuluan, meliputi: kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan inti, meliputi: menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran, memberikan sebuah ilustrasi dan contoh yang jelas, memberikan kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, memberikan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, dan memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan peserta didik serta memberikan umpan balik berupa komentar pada tugas peserta didik
- c. Kegiatan penutup, meliputi: kemampuan menyimpulkan materi yang sebelumnya sudah disajikan dan menutup pembelajaran

3. Aktivitas peserta didik

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya aktivitas peserta didik. aktivitas peserta didik adalah syarat mutlak interaksi belajar mengajar dapat berlangsung, peserta didik harus selalu aktif baik itu secara fisik ataupun mental (Syatra, 2013). Aktivitas peserta didik adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik

dan guru dalam proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara memanfaatkan panca indera, mental dan intelektual, diantara kegiatannya sebagai berikut (Yusuf, 2017):

- a. Kegiatan mental yaitu berpikir dengan cara merenung, mengingat-mengingat, dan membuat keputusan
- b. Kegiatan mendengarkan yaitu menyimak audio/radio, mendengar penjelasan dan mendengar percakapan
- c. Kegiatan visual yaitu melihat gambar, membaca, dan mengamati objek
- d. Kegiatan menulis yaitu mencatat, mengetik, merangkum, menyalin, mengerjakan tes, dan memproses dengan tulisan
- e. Kegiatan lisan yaitu mengemukakan ide, memberikan saran, wawancara, diskusi, bertanya, menjelaskan, dan bercerita
- f. Kegiatan menggambar yaitu membuat visual (grafik, diagram, bagan, peta, skema, bangun datar, kurva dan pola), dan melukis
- g. Kegiatan motorik yaitu latihan fisik, peragaan, eksperimen menggunakan alat, bermain disertai gerakan, dan menari
- h. Kegiatan emosional yaitu merasa bosan, tenang, gugup, kesal, antusias, berani, dan takut

Aktivitas peserta didik dalam penelitian ini adalah keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran daring dengan *google classroom* pada materi pola bilangan. Aktivitas yang diamati dalam penelitian ini meliputi:

- a. Mengajukan pertanyaan pada guru
 - b. Menjawab pertanyaan guru
 - c. Mengerjakan latihan yang diberikan guru di *google classroom*
 - d. Kehadiran peserta didik di *google classroom*
4. Respon peserta didik

Respon peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu tanggapan dan reaksi peserta didik terhadap pengkodisian pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar. Pengkodisian pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar akan ditanggapi oleh peserta didik secara bervariasi.

Respon peserta didik dalam penelitian ini yaitu tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran daring dengan *google classroom* pada materi pola

bilangan. Respon peserta didik diukur setelah proses pembelajaran berakhir dengan menggunakan instrumen angket respon peserta didik.

Dari uraian-uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2.2 PEMBELAJARAN DARING

Pembelajaran Daring ialah kepanjangan dari pembelajaran dalam jaringan (*online*), dimana pola pembelajarannya menggunakan bantuan jaringan internet, agar terjadi interaksi antara peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran (Rachmat & Iwan, 2020). Menurut Dabbagh dan Ritland (Arnesi dan Hamid, 2015), pembelajaran daring ialah sistem belajar terbuka dan tersebar dengan penggunaan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang memungkinkan dilakukan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan, untuk bisa memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan juga interaksi.

Menurut Thorne (Kuntarto, 2017), pembelajaran daring ialah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email, telepon konferensi dan teks online animasi serta video streaming online dalam menyampaikan materi pada saat kegiatan pembelajaran. Istilah model pembelajaran daring atau disebut *Online Learning Models* (OLM), yang awalnya digunakan untuk menggambarkan sistem belajar, yang memanfaatkan teknologi internet berbasis komputer (*computer based learning/CBL*), namun seiring perkembangan zaman fungsi dari komputer telah tergantikan oleh telepon seluler atau gawai, yang saat ini biasa disebut *smartphone*.

Pembelajaran daring bukan hanya materi yang dipindahkan lewat media internet, juga bukan soal-soal atau tugas yang dikirimkan melalui aplikasi media internet tetapi pembelajaran harus direncanakan serta dievaluasi sama seperti pembelajaran yang dilakukan dikelas. Pembelajaran daring merupakan bentuk pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik itu mandiri, tidak bergantung pada orang lain (Syarifudin, 2020). Karena peserta didik akan

fokus pada layar *smartphone* dalam menyelesaikan tugas maupun mengikuti diskusi online.

Keuntungan menggunakan media pembelajaran berbasis *online* adalah pembelajaran yang bersifat mandiri dan interaktivitas tinggi yang bisa meningkatkan tingkat ingatan, memberikan jauh lebih banyak pengalaman belajar dengan teks, audio, dan video, yang dipergunakan dalam penyampaian informasi dan memberikan kemudahan dalam penyampaiannya, meng-update isi serta mengunduh, peserta didik juga dapat mengirimkan email kepada peserta didik lain maupun mengirimkan sebuah komentar pada forum diskusi dan memakai ruang chat (Arnesi dan Hamid, 2015).

Berdasarkan uraian pembelajaran daring (*online*) yaitu pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dan teknologi yang memudahkan dalam mengakses informasi bagi peserta didik dan guru berupa kelas virtual.

2.3 GOOGLE CLASSROOM

Google classroom ialah suatu produk bagian dari *google for education*. *Google classroom* dikeluarkan pertama kali pada tanggal 12 Agustus 2014, tapi *google classroom* baru-baru ini dipergunakan pada pertengahan tahun 2015. Pada situs *google classroom* bahwa *google classroom* ini terhubung langsung dengan semua layanan *google for education* yang lain, sehingga pendidik bisa memanfaatkan layanan tersebut. Beberapa layanan yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran diantara lain, *google mail*, *google drive*, *google calendar*, *google docs*, *google sheets*, *google slides*, dan *google sites*.

Menurut sewang (2017), *google classroom* merupakan suatu aplikasi yang dapat memungkinkan terciptanya ruang kelas dalam dunia maya atau *online*. Pengguna *service* ini harus sudah memiliki akun di *google*, yang didesain untuk membantu guru dalam membuat maupun membagikan tugas secara *paperless* kepada peserta didik. Aplikasi ini dapat memudahkan proses belajar antara peserta didik dan guru dalam dunia maya atau *online*.

Google classroom yaitu *platform* yang dibuat oleh *google* yang bertujuan untuk membantu peserta didik dan guru dalam pembelajaran daring serta bisa berkomunikasi dengan peserta didik, baik kapan saja maupun dimana saja (Sabran, 2019). Tidak hanya itu, *google classroom* juga bisa menjadi sarana

mendistribusi tugas, submit tugas dan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan (Herman, 2014). Hal ini menjadikan penggunaan *google classroom* sangat mudah. Karena guru dan peserta didik dapat mengunjungi situs *google classroom* serta tidak dipungut biaya. Untuk mencoba *google classroom* bisa mengunjungi situsnya di <https://www.google.com/intl/en-US/edu/classroom/>

Kelola pengajaran dan pembelajaran dengan Classroom

Classroom membantu siswa dan pengajar mengorganisir tugas, meningkatkan kolaborasi, dan menumbuhkan komunikasi yang lebih baik.

Buka Classroom

Mengalami masalah saat login ke Classroom? [Dapatkan tips dan bantuan di sini.](#)

Gambar 2.1 Tampilan Awal di *Google Classroom*

Penggunaan *google classroom* bisa melalui laptop dan *smartphone*. Dengan menggunakan *google classroom*, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dan efisien dalam pengelolaan waktu oleh guru. *Google classroom* juga bisa membuat pengajaran menjadi lebih produktif dan bermakna dengan merampingkan tugas dimana guru bisa membuat kelas, mendistribusi tugas, mengirimkan umpan balik dan bisa melihat semuanya dalam satu tempat (Google, 2020).

Platform google classroom dapat digunakan siapa saja yang telah bergabung dengan kelas tersebut. Guru dapat mendesain kelas tersebut, yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah. Sama dengan yang Herma(2014) jelaskan bahwa *google classroom* menggunakan kelas yang tersedia bagi siapa saja, yang mempunyai *google apps for education*. Setelah guru membuat kelas baru, guru dapat mengundang peserta didik untuk bisa bergabung dengan cara memberikan kode yang telah didapatkan pada saat pendaftaran kelas baru. Karena terintegrasi langsung dengan akun *email*, penyebaran kode tersebut bisa dilakukan dengan mudah baik itu secara *online* ataupun *offline*.

Berdasarkan website resmi dari *google*, *google classroom* ini memberikan beberapa manfaat diantaranya:

1. Kelas bisa dipersiapkan dengan mudah
Pengajar bisa menyiapkan kelas, mengundang peserta didik dan asisten pengajar. Pada laman tugas kelas, mereka juga bisa membagikan informasi misalnya tugas, pertanyaan dan materi.
2. Menghemat waktu dan kertas
Pengajar bisa membuat kelas sendiri, memberikan tugas-tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan di satu tempat.
3. Pengelolaan yang lebih baik
Peserta didik bisa melihat tugasnya di laman tugas, di laman kelas ataupun di kalender kelas. Semua materi kelas akan otomatis disimpan dalam *google drive*.
4. Penyempurnaan komunikasi dan masukan
Pengajar bisa membuat tugasnya sendiri, mengirimkan pengumuman, dan bisa memulai diskusi kelas secara langsung. Peserta didik bisa berbagi materi antara yang satu dengan yang lain dan berinteraksi di dalam kelas atau juga bisa melalui *email*. Pengajar bisa melihat siapa saja yang sudah dan belum dalam menyelesaikan tugas dengan cepat dan langsung memberikan nilai serta masukan.
5. Dapat berfungsi dengan aplikasi yang digunakan
Google classroom berfungsi dengan *google dokumen*, *google kalender*, *gmail*, *google drive* dan formulir.
6. Terjangkau dan aman
Google classroom ini disediakan secara gratis bagi sekolah, lembaga nonprofit, dan perorangan. *Google classroom* juga tidak berisikan iklan dan juga tidak pernah menggunakan konten ataupun data peserta didik untuk tujuan periklanan.

2.4 PEMBELAJARAN DARING DENGAN *GOOGLE CLASSROOM*

Menurut Kemendikbud (2016) Istilah daring (dalam jaringan), adalah istilah untuk menggantikan *online* yakni pertemuan maupun komunikasi yang dilakukan melalui jaringan internet. Menurut Direktur Pendidikan dan Pembelajaran (2014), pembelajaran daring atau yang biasa disebut *e-learning* yaitu proses belajar dan pembelajaran yang dalam kegiatannya memanfaatkan

paket informasi elektronik untuk kepentingan pembelajaran dan pendidikan sehingga dapat diakses peserta didik dimana saja dengan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal tersebut sama dengan pendapat Bilfaqih (2015) yang mengatakan pembelajaran daring ialah pembelajaran yang diselenggarakan lewat jejaring web.

Menurut kemendikbud (2016), Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan media internet. Setiap materi pembelajaran telah disediakan, disertai dengan tugas-tugas yang akan diberikan, dengan batas waktu pengerjaannya yang sebelumnya telah ditentukan. Dengan tidak hadirnya pendidik secara langsung dalam pembelajaran, mengakibatkan peserta didik harus belajar sendiri, sehingga konsep pembelajaran yang mendasari pembelajaran dalam jaringan yakni pembelajaran mandiri (Kemendikbud, 2016).

Direktorat pembelajaran (2019), menjelaskan mengenai proses pembelajaran daring yang dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yakni:

- a. Belajar mandiri: proses pembelajaran yang diinisiasi oleh peserta didik ke dalam periode tertentu, untuk bisa membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri, pendidik juga menyiapkan beragam tugas dan pemicu/inisiasi dalam pembelajaran daring
- b. Belajar terbimbing/terstruktur: proses pembelajaran yang disediakan oleh perguruan tinggi untuk bisa membantu proses belajar untuk peserta didik dalam bentuk tutorial tatap muka, dan tutorial *online*, serta dengan mengandalkan bimbingan dari dosen yang dilakukan secara langsung ataupun virtual

Menurut Abdul Barir hakim (2016), *google classroom* yaitu layanan berbasis internet yang telah disediakan oleh *google* sebagai sebuah system *e-learning* yang dapat digunakan oleh peserta didik dan guru. Tidak hanya itu, *google classroom* juga dapat menjadi sarana untuk mendistribusi tugas, submit tugas dan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan (Herman, 2014). Hal ini menjadikan penggunaan *google classroom* sangat mudah bagi peserta didik dan pendidik dapat mengunjungi situs *google classroom* dan tidak dipungut biaya. Sesuai Hardiyana dalam Darmawan (2019) yang menyatakan penggunaan *google classroom* sebenarnya mempermudah guru dalam pengelolaan pembelajaran dan penyampaian informasi secara akurat dan cepat kepada peserta didik.

Dari uraian di atas pembelajaran daring dengan *google classroom* yaitu pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam penyampaian materi

secara *online* dalam bentuk kelas virtual dengan menggunakan *google classroom* sebagai media untuk memudahkan dalam kegiatan pembelajaran.

1. Tujuan pembelajaran daring dengan *google classroom*

Tujuan pembelajaran daring dengan *google classroom* (Tim Direktorat Pembelajaran, 2019) yaitu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi peserta didik, menumbuhkan kemampuan belajar mandiri peserta didik, memberikan kesempatan peserta didik untuk langsung otonom berpartisipasi dalam banyak kegiatan belajar dan memberikan kesempatan peserta didik untuk melakukan refleksi melalui *self assessment*. Sabran & Sabara (2019), yang menyatakan melalui *google classroom* tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan syarat kebermaknaan, karena dengan penggunaan *google classroom* akan lebih memudahkan guru dalam pengelolaan dan penyampaian informasi secara akurat dan juga tepat kepada peserta didik.

2. Manfaat pembelajaran daring dengan *google classroom*

Menurut Bates dan Wulf dalam Mustofa (2019) menjelaskan manfaat pembelajaran daring dengan *google classroom* terdiri dari 4 hal, yaitu:

1. Dapat meningkatkan interaksi pembelajaran antara peserta didik dan guru (*enhance interactivity*)
2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran yang dapat dilakukan dari mana saja (*place flexibility*)
3. Dapat menjangkau peserta didik dalam cakupan yang jauh lebih luas (*potential to reach a global audience*)
4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

Pembelajaran daring memiliki beberapa manfaat, diantaranya bisa membangun komunikasi dan juga diskusi yang sangat efisien antara guru dan peserta didik, peserta didik dapat saling berinteraksi dan juga berdiskusi antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain, sarana yang tepat untuk ujian atau kuis dan guru bisa dengan mudah memberikan materi kepada peserta didik berupa gambar dan video, serta peserta didik dapat mengunduh materi tersebut (Sobron, 2019).

3. Komponen pembelajaran daring dengan *google classroom*

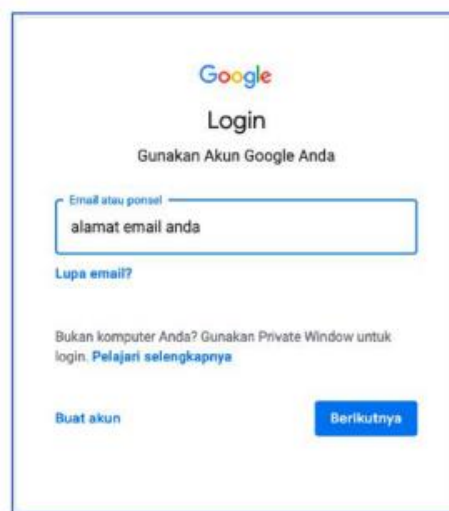
Komponen pembelajaran daring dengan *google classroom* dikembangkan dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar. Komponen-komponen tersebut diantaranya (Kemendikbud, 2016):

1. Informasi, yang disampaikan dan dibuat semenarik mungkin dengan memperhatikan penggunaan gambar dan animasi serta komunikasi yang lebih mudah dimengerti.
2. Materi, dikemas semenarik mungkin sehingga materi akan mudah diserap dan dimengerti oleh peserta didik. Materi itu dapat berupa *e-book*, demonstrasi dan animasi.
3. Penilaian, untuk mengukur kemampuan peserta didik, soal-soalnya dikembangkan. Penilaian akan dilaksanakan berupa latihan soal, kuis dan ulangan harian. Pelaksanaan penilaian bisa dilaksanakan dengan cara terbuka maupun tertutup. Terbuka yang artinya penilaian yang dilakukan dimanapun selama bisa untuk mengakses internet dan tertutup yang artinya penilaian yang dilakukan di suatu lokasi tertentu, yang digunakan untuk menghindari terjadinya soal-soal yang akan dikerjakan oleh orang lain.
4. Interaksi dalam pembelajaran, dikembangkan untuk bisa meningkatkan wawasan peserta didik yang bisa dikembangkan lewat forum diskusi

4. Langkah-langkah Pembelajaran daring dengan *google classroom*

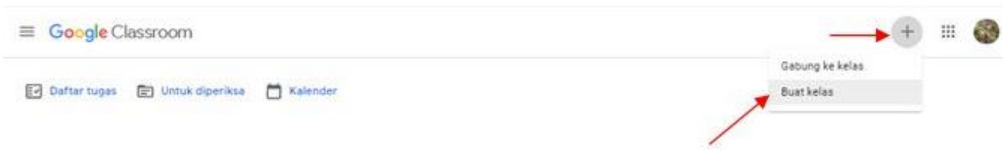
Pengaplikasian *google classroom* dapat dipelajari dengan cara memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut (Sewang, 2017):

- a. Masuk ke laman *google classroom* melalui link <http://classroom.google.com/>.



Gambar 2.2 Login *Google Classroom*

- b. Pastikan anda memiliki akun *google suite (G-Suite)*. Lalu buat kelas, klik tanda + di bagian atas halaman kelas seperti gambar dibawah ini



Gambar 2.3 Tampilan Buat Kelas *Google Classroom*

Kemudian isikan nama kelas, bagian mata pelajaran dan ruang, lalu klik buat

 A screenshot of the 'Buat kelas' (Create class) form in Google Classroom. The form has a title 'Buat kelas' and four input fields: 'Nama kelas (wajib)', 'Bagian', 'Mata pelajaran', and 'Ruang'. At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Batal' (Cancel) and 'Buat' (Create). The form is overlaid on a watermark of a university crest.

Gambar 2.4 Tampilan Isian Deskripsi Kelas *Google Classroom*

- c. Guru dapat menambahkan anggota kelas secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung.
- d. Jika kelas sudah tersedia dan peserta didik sudah bergabung ke dalam kelas yang sudah dibuat, langkah selanjutnya guru bisa memberikan materi, tugas mandiri ataupun melemparkan forum diskusi melalui halaman tugas atau laman diskusi yang kemudian semua materi yang ada di kelas akan langsung disimpan secara otomatis ke dalam folder *google drive*.

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran Daring dengan *Google Classroom*

Kegiatan pembelajaran	
Pendahuluan	
1.	Membuka chat pada forum <i>google classroom</i> dengan salam pembuka di kolom postingan
2.	Mempersilahkan peserta didik untuk melakukan absensi pada forum yang

<p>telah di sediakan dengan menyertakan nama</p> <p>3. Memberitahukan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada forum</p> <p>4. Memberitahukan materi pelajaran yang akan dilakukan pada forum</p>
Kegiatan Inti
<p>5. Guru mengajak peserta didik untuk memusatkan perhatian pada gambar dan mengarahkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan guru</p> <p>6. Guru mengajak kembali peserta didik untuk memusatkan perhatian pada video dan rangkuman materi tentang pola bilangan yang telah tersedia pada forum</p> <p>7. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang materi pola bilangan yang sedang dipelajari di kolom komentar</p> <p>8. Guru memberikan tugas individu terkait materi pola bilangan yang telah dipelajari</p> <p>Cara mengirim tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masuk ke <i>google classroom</i> klik tugas kemudian klik <i>add private comment</i> • Untuk pengambilan gambar klik add attachment pilih kamera (<i>take photo</i>) lalu foto hasil jawaban • Untuk pertanyaan tentang materi yang belum dimengerti, diketik pada <i>add comment</i> • Kirim <p>9. Memeriksa pekerjaan peserta didik yang telah selesai, kemudian memberikan komentar motivasi untuk pekerjaan peserta didik pada <i>add private comment</i></p>
Kegiatan penutup
<p>10. Menyimpulkan pembelajaran bersama peserta didik dan menutup pembelajaran</p>

2.5 HASIL BELAJAR

Hasil belajar yaitu hasil yang diperoleh oleh seseorang dalam waktu tertentu, setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Haryoko, 2009). Hasil belajar dijadikan patokan dalam keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Sedangkan menurut Baroh (2010) hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dapat berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman.

Menurut Sudjana (2011), mendefinisikan hasil belajar peserta didik merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas, mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris. Hasil belajar bisa diukur dari penilaian proses yang dapat ditinjau dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (baroh, 2010).

Menurut Hamalik (2007), hasil belajar yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang, yang bisa diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan itu bisa diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, yang awalnya tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2007).

Dari beberapa definisi yang dikemukakan, maka disimpulkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotoris.

Rumusan tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional baik tujuan instruksional maupun kurikuler, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang membaginya menjadi tiga ranah yaitu diantaranya (Sudjana, 2011):

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif ini berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama yakni kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk dalam kognitif tingkat tinggi.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

3. Ranah Psikomotoris

Ranah psikomotoris berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotoris terdiri dari enam aspek diantaranya, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative

Ketiga ranah tersebut bisa didapatkan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Namun pada penelitian ini yang di ukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran.

Menurut Benyamin Bloom (Sudjana, 2011), ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek yaitu:

1. Pengetahuan, misalnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, pasal dalam undang-undang, istilah, definisi. Istilah tersebut memang perlu diingat dan juga dihafal agar nantinya dapat dikuasai peserta didik sebagai dasar untuk pengetahuan ataupun pemahaman konsep lain.
2. Pemahaman, misalnya menjelaskan dengan suatu susunan kalimat, memberikan contoh yang lain dari contoh sebelumnya, atau bisa mengungkap petunjuk penerapan pada kasus yang lainnya.
3. Aplikasi yaitu penerapan yang didasarkan atas realita yang telah ada di masyarakat atau realita yang telah ada di dalam teks bacaan.
4. Analisis yakni usaha untuk memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur ataupun bagian-bagian, sehingga akan dapat terlihat jelas hierarkinya dan juga susunannya.
5. Sintesis, yaitu kemampuan untuk menemukan hubungan yang lebih unik, kemampuan untuk bisa menyusun rencana ataupun langkah-langkah operasi atas suatu tugas ataupun problem yang ditengahkan, kemampuan untuk bisa mengabstrakkan suatu gejala, data dan hasil observasi agar bisa menjadi terarah.
6. Evaluasi yakni pemberian keputusan mengenai nilai sesuatu yang dimungkinkan dapat dilihat baik itu dari segi gagasan, tujuan, cara bekerja, metode, pemecahan masalah, materiil dan lain lain.

2.6 PENELITIAN YANG RELEVAN

Pada penelitian ini, penulis merujuk kepada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Yuda Darmawan (2019) dalam penelitiannya termasuk jenis penelitian tindakan kelas yang fokusnya yaitu meningkatkan hasil belajar dilihat dari keaktifan peserta didik dengan penggunaan aplikasi *google classroom*.

Persamaan penelitian yang sebelumnya dengan yang ingin peneliti lakukan adalah membahas pembelajaran daring dengan menggunakan *google classroom*. Perbedaannya penelitian sebelumnya dengan yang akan peneliti lakukan terletak pada rancangannya, rancangan penelitian sebelumnya yaitu membuat kelas di *google classroom*, mengunggah materi, kemudian peserta didik belajar dari materi yang telah diunggah, membuat kelompok pembelajaran untuk menilai keaktifan peserta didik dan peserta didik mengerjakan tes 1 dan 2. Sedangkan yang ingin peneliti lakukan adalah peneliti akan menggunakan kelas diskusi sama halnya dengan penelitian sebelumnya tanpa membuat kelompok pembelajaran dan tes dilakukan sekali serta akan ada video pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi.

2. Idad Suhada, dkk (2020) dalam penelitiannya menggunakan metode penelitian deskriptif dengan teknik survey. Penelitian ini untuk mengetahui respon dalam kemudahan untuk mengakses *google classroom*, pemahaman materi dalam pembelajaran dengan penggunaan *google classroom* dan keefektifan penggunaan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran daring serta penggunaan *google classroom* dalam kegiatan praktikum biologi. Persamaan penelitian yang sebelumnya dengan yang peneliti lakukan adalah membahas pembelajaran daring dengan menggunakan *google classroom*. Perbedaannya adalah tujuan penelitian sebelumnya hanya untuk mengetahui tentang *google classroom* sedangkan tujuan yang akan peneliti lakukan dalam penelitiannya adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran daring menggunakan *google classroom*.
3. Napsawati (2020) dalam penelitiannya menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan observasi. Penelitian ini untuk mengetahui situasi pembelajaran IPA fisika dengan metode pembelajaran daring di tengah wabah covid-19. Persamaan penelitian yang sebelumnya dengan yang peneliti lakukan adalah membahas pembelajaran daring. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menggunakan aplikasi menggunakan

aplikasi *zoom* dan *messeger* sedangkan yang ingin peneliti lakukan adalah peneliti menggunakan aplikasi *google classroom*.

