

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Efektivitas Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006: 195) efektif berarti: 1) ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya); 2) manjur atau mujarab (tentang obat); 3) dapat membawa hasil, berhasil guna (tentang usaha, tindakan); 4) mulai berlaku (tentang undang-undang, peraturan). Sedangkan keefektifan berarti: 1) keadaan berpengaruh, hal berkesan, 2) kemanjuran, kemujaraban (tentang obat), 3) keberhasilan (tentang usaha, tindakan), 4) hal mulai berlakunya (tentang undang-undang, peraturan).

Slamet (2001: 32) mendefinisikan efektifitas sebagai ukuran yang menyatakan sejauh mana tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai. Jadi semakin tinggi efektivitas pembelajaran, maka semakin tinggi pula keefektifan perlakuan dalam pembelajaran tersebut.

Menurut Eggen dan Kauchak (Hasanuddin, 2010: 71) mengemukakan bahwa efektifitas pembelajaran ditandai dengan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya dalam pengorganisasian dan penemuan informasi. Oleh karena itu, semakin aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, semakin efektif pula pembelajaran yang dilakukan. Menurut Sinambela (dalam Anhar, 2017), pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi peserta didik yang maksimal. Beberapa indikator keefektifan pembelajaran yaitu (1) ketercapaian ketuntasan belajar; (2) ketercapaian keefektifan aktivitas peserta didik; (3) ketercapaian efektivitas kemampuan pendidik mengelola pembelajaran, dan (4) respon peserta didik terhadap pembelajaran yang positif.

Baroh (2010) mengatakan bahwa kriteria efektivitas meliputi, kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran baik, aktivitas peserta didik selama pembelajaran baik, respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran positif, dan hasil belajar peserta didik tuntas secara klasikal. Dikatakan efektif apabila tiga dari empat aspek terpenuhi, dengan syarat aspek ketuntasan belajar terpenuhi

(Baroh, 2010). Djamarah (dalam Syatra, 2013) mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dilihat dengan empat indikator:

1. Memiliki tujuan. Tujuan suatu pembelajaran adalah hasil belajar peserta didik
2. Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran
3. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya aktivitas peserta didik
4. Respon peserta didik ikut mendorong keberhasilan belajar peserta didik.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membuat peserta didik belajar dengan baik dan memperoleh ilmu pengetahuan dan juga keterampilan melalui suatu prosedur yang tepat untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengacu pada teori Djamarah bahwa efektivitas pembelajaran meliputi hasil belajar peserta didik, kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran, aktivitas peserta didik dan respon peserta didik.

1. Hasil belajar peserta didik tuntas secara klasikal

Hasil belajar mempunyai peranan yang penting dalam pendidikan. Hasil belajar menurut Jihad & Haris (2012: 15) adalah perubahan tingkah laku peserta didik secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Dalam buku yang sama Sudjana (2004) berpendapat, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Ketuntasan belajar adalah tingkat minimal pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Permendikbud, 2014). Satu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila di kelas tersebut ketuntasan peserta didik minimal dapat mencapai 75% (Ainiyah, 2017).

2. Kemampuan pendidik mengelola pembelajaran

Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan pendidik dalam melaksanakan tahap pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya (Sa'diyah, 2019). Dalam

penelitian ini kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika mencapai kriteria minimal baik.

3. Aktivitas peserta didik

Aktivitas peserta didik adalah proses komunikasi antara peserta didik dan pendidik atau peserta didik dengan peserta didik sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian, kesungguhan, kedisiplinan, dan keterampilan peserta didik dalam bertanya/menjawab.

Aktivitas dalam penelitian ini adalah keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media *google classroom* pada materi bangun ruang sisi datar. Aktivitas peserta didik dikategorikan aktif jika peserta didik yang aktif $\geq 50\%$ (Ainiyah, 2017).

4. Respon peserta didik

Wollfolk (dalam Syah, 2011: 38), mengungkapkan respon atau tanggapan juga mampu menciptakan kondisi yang kondusif dalam kegiatan pembelajaran. Respon menitikberatkan pada suatu tanggapan seseorang terhadap permasalahan yang ada atau pembahasan suatu topik tertentu. Respon peserta didik dalam penelitian ini yaitu tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran daring melalui media *google classroom* pada materi bangun ruang sisi datar. Dalam penelitian ini, respon peserta didik dikatakan positif apabila $\geq 70\%$ peserta didik memberikan respon positif terhadap pembelajaran.

2.2. Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19

Wabah *corona virus disease 2019* (Covid-19) yang telah melanda 215 negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Wabah Covid-19 adalah jenis wabah yang tingkat penyebarannya sangat tinggi dan cepat. Wabah ini menyerang sistem imun dan pernapasan manusia (Rothan & Byrareddy, 2020). Pencegahan wabah ini dilakukan dengan menghindari interaksi langsung orang yang terinfeksi dengan orang-orang yang beresiko terpapar virus corona ini (Caley, dkk, 2008). Mengatur jarak dan kontak fisik yang berpeluang menyebarkan virus disebut *social distancing* (Bell et al., 2006).

Berbagai upaya untuk menekan mata rantai penyebaran Covid-19 di lingkungan sekolah, maka salah satu upayanya adalah menerapkan aturan pembelajaran daring. Sekolah dilakukan menggunakan internet sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik berinteraksi secara *online*. Menurut Bell et al., (2017) pembelajaran daring memungkinkan adanya interaksi melalui web, walaupun mereka berada ditempat yang jauh dan berbeda (Arzayeva, et al., 2015). Keberadaan pendidik dan peserta didik yang berada ditempat yang berbeda selama pembelajaran menghilangkan kontak fisik dan mampu mendorong munculnya perilaku *social distancing*. Menurut Stein (2020) melakukan *social distancing* sebagai solusi yang baik untuk mencegah penyebaran Covid-19.

Pelaksanaan pembelajaran daring memungkinkan pendidik dan peserta didik melaksanakan pembelajaran dari rumah masing-masing. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan mengirim tugas yang diberikan pendidik tanpa harus bertemu secara fisik di sekolah. Tindakan ini bisa mengurangi timbulnya kerumunan massa di sekolah seperti yang terjadi pada pembelajaran tatap muka. WHO (2020) merekomendasi bahwa menjaga jarak dapat mencegah penularan Covid-19.

Menurut Milman (2015) penggunaan teknologi digital dapat memungkinkan peserta didik dan pendidik melaksanakan proses pembelajaran walaupun mereka ditempat yang berbeda. Bentuk pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi covid-19 adalah pembelajaran daring. Menurut Moore, dkk (2011) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan peserta didik dan pendidik untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, 2017).

Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau telepon android, laptop,

komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013). Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir (He, dkk, 2014). Pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Pangondian, dkk, 2019).

Penggunaan teknologi *mobile* mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp* (So, 2016). Pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti *Facebook* dan *Instagram* (Kumar & Nanda, 2018). Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya (*database*, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung atau *synchronous* dan secara tidak langsung atau *asynchronous*). Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROOM (Molenda, 2005).

Pembelajaran daring juga memiliki kelebihan mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*self regulated learning*). Penggunaan aplikasi *online* mampu meningkatkan kemandiri belajar (Oknisih & Suyoto, 2019). Kuo et al., (2014) menyatakan bahwa pembelajaran daring lebih bersifat berpusat pada peserta didik yang menyebabkan mereka mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi dalam belajar (*learning autuonomy*). Belajar secara daring menuntut peserta didik mempersiapkan sendiri pembelajarannya, mengevaluasi, mengatur dan secara simultan mempertahankan motivasi dalam belajar (Sun, 2014; Aina, 2016). Sobron, dkk (2019) menyatakan bahwa pembelajaran daring dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pembelajaran daring memiliki tantangan khusus, lokasi peserta didik dan pendidik yang terpisah saat melaksanakan menyebabkan pendidik tidak dapat

mengawasi secara langsung kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran. Tidak ada jaminan bahwa peserta didik sungguh-sungguh dalam mendengarkan ulasan dari pendidik. Szpunar, dkk (2013) melaporkan dalam penelitiannya bahwa peserta didik menghayal lebih sering pada pembelajaran daring dibandingkan ketika pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu disarankan pembelajaran daring sebaiknya diselenggarakan dalam waktu tidak lama mengingat peserta didik sulit mempertahankan konsentrasinya apabila pembelajaran daring dilaksanakan lebih dari satu jam (Khan, 2012).

2.3. Google Classroom

2.3.1. Pengertian *google classroom*

Google classroom merupakan layanan *online* gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan siapa pun yang memiliki akun *google*. *Google classroom* memudahkan peserta didik dan pendidik agar tetap terhubung baik di dalam maupun di luar kelas. *Google classroom* adalah *paltform* pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah atau institusi pendidikan lainnya yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penerapan tugas dengan cara tanpa kertas (Imadudin, 2018: 4).

Google classroom atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas *google* adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukan terhadap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (*paperless*) (Iskandar dkk, 2020: 144). *Google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* juga menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman dalam Japar, 2020: 153).

Menurut Wikipedia (2019) *google classroom* merupakan suatu model pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan. Selanjutnya pengertian *google classroom* adalah aplikasi yang berbentuk ruang kelas yang terhubung melalui koneksi internet dan terjadi di dunia maya. Aplikasi *google classroom* memiliki fitur yang mendukung proses pembelajaran *e-learning*. Menurut Wikipedia (2019) ada beberapa fitur yang

ditawarkan *google classroom* antara lain adanya fitur *assignment* (pemberian tugas), adanya proses pengukuran (*grading*) dengan skema penilaian yang berbeda, komunikasi dua arah antara peserta didik dengan pendidik yang didukung oleh *google drive*, adanya fitur arsip program dan fitur aplikasi *google classroom* dapat diakses dengan perangkat android dan iOS. Kesemua fitur tersebut tersedia di *google classroom* dan dapat digunakan oleh pendidik selama proses pembelajaran (Iskandar dkk, 2020).

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *google classroom* merupakan layanan aplikasi online gratis yang dapat digunakan oleh semua lembaga pendidikan. Pembelajaran *google classroom* adalah pembelajaran *online* jarak jauh dimana pendidik dan peserta didik bisa setiap saat dapat bertatap muka melalui kelas *online google classroom* dan peserta didik nantinya juga dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh.

Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* dapat dilihat berdasarkan tingkat kesalahan yang dibuat oleh peserta didik saat menyelesaikan permasalahan yang diberikan, hal lain yang menjadi acuan keefektifan pembelajaran adalah pada saat pendidik memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi yang telah diunggah ke dalam kelas *google classroom* (Iskandar dkk, 2020: 144). Dengan demikian aplikasi ini dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar yang lebih mendalam.

Google classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman, 2014). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik peserta didik maupun pendidik dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. *Google classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi pendidik dan peserta didik dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para pendidik untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada

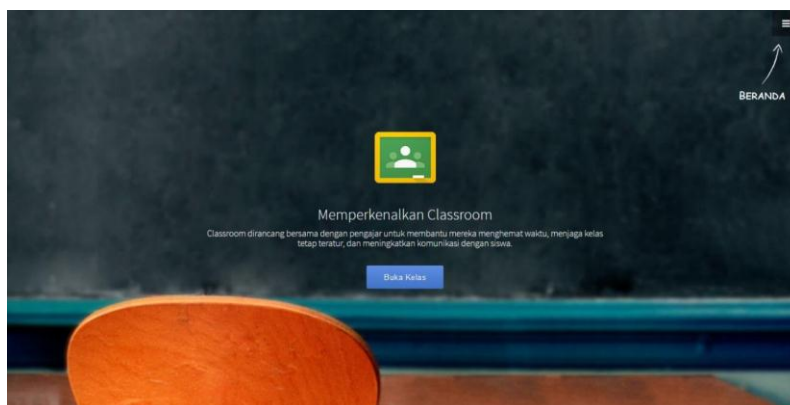
peserta didik. Pendidik memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada peserta didik selain itu, pendidik juga dapat membuka ruang diskusi bagi para peserta didik secara *online*. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *google classroom* yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni.

Aplikasi *google classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh pendidik yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah. Terkait dengan anggota kelas dalam *google classroom* Herman (2014) menjelaskan bahwa *google classroom* menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki *Google Apps for Education*, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk *gmail*, *dokumen*, dan *drive*. (<https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=id>).

Rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tuganya. Hal ini sejalan dengan pendapat Herman (2014) yang memaparkan bahwa dalam *google classroom* kelas dirancang untuk membantu pendidik membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google dokumen* secara otomatis bagi setiap peserta didik. Kelas juga dapat membuat folder *drive* untuk setiap tugas dan setiap peserta didik, agar semuanya tetap teratur (Herman, 2014).

Google classroom merupakan salah satu aplikasi yang sederhana dan mudah dipahami dalam penggunaannya. Cukup dengan menggunakan akun *email google* (Afrinaty, 2020). Selain kapasitas ruang yang kecil yaitu 13 MB fitur dan menu yang terdapat pada *google classroom* juga tidak begitu rumit sehingga gampang untuk digunakan bagi pendidik maupun peserta didik. Berdasarkan data dari App Brain's yang dikutip oleh Liputan6.com, jumlah unduhan aplikasi *google classroom* melonjak begitu tajam selama pandemi covid-19. *Google classroom* merupakan aplikasi belajar *online* paling banyak diunduh, jumlah unduhannya mencapai lebih dari 100 juta kali, dengan rating 3,8 dan mendapat 1 juta ulasan dari penggunanya. *Google classroom* masuk daftar sebagai aplikasi paling banyak

diunduh di Indonesia, Meksiko, Kanada, Finlandia, Italia, dan Polandia (Wardani, 2020).



Gambar 2.1 Tampilan awal *google classroom*

2.3.2. Fungsi *google classroom*

Pada situs *google classroom* tertulis bahwa *google classroom* terhubung dengan semua layanan *google for education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *google mail*, *google drive*, *google calendar*, *google docs*, *google sheets*, *google slides*, dan *google sites* dalam proses pembelajarannya. Sehingga saat pendidik menggunakan *google classroom* pendidik juga dapat memanfaatkan *google calendar* untuk mengingatkan peserta didik tentang jadwal atau tugas yang ada, sedangkan penggunaan *google drive* sebagai tempat untuk menyimpan keperluan pembelajaran seperti *power point*, file yang perlu digunakan dalam pembelajaran maupun yang lainnya. Dengan demikian, *google classroom* dapat membantu memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik pendidik maupun peserta didik dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu dan jam pelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi peserta didik lupa tentang tugas yang sudah diberikan oleh pendidik (Ernawati, 2018: 15-17).

2.3.3. Manajemen kelas *google classroom*

Untuk menggunakan aplikasi *google classroom*, pengguna diwajibkan memiliki akun gmail sebagai salah satu syarat untuk masuk kedalam halaman utama. Setelah masuk dengan akun gmail, maka pengguna dapat membentuk

kelas belajar. Pengguna dapat membentuk beberapa kelas dengan menggunakan kode kelas sebagai keterangan kelas pembelajaran. Setelah terbentuk kelas belajar, pengguna dapat mengolah kelas dengan memberikan materi pembelajaran, video pembelajaran, mengumpulkan tugas belajar dan memberikan kuis. Selanjutnya peserta didik dapat masuk ke *google classroom* dengan kode kelas yang diberikan pendidik dan setelah itu dapat mengikuti kelas belajar dan instruksi pendidik sesuai konten pembelajaran yang diberikan (Simanihuruk dkk, 2019: 48).

2.3.4. Fitur *google classroom*

Adapun fitur yang terdapat dalam *google classroom* sebagai berikut:

2.3.4.1. *Assignments* (tugas)

Penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas *google* yang memungkinkan kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Atau peserta didik kepada peserta didik.

2.3.4.2. *Grading* (pengukuran)

Google classroom mendukung banyak skema penilain yang berbeda. Pendidik memiliki pilihan untuk melampirkan file ke tugas dimana peserta didik dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individual. Peserta didik dapat membuat file dan kemudian menempelkannya ke tugas jika salinan file tidak dibuat oleh pendidik.

Pendidik memiliki pilihan untuk memantau kemajuan setiap peserta didik pada tugas dan dimana mereka dapat memberi komentar dan edit. Berbalik tugas dapat dinilai oleh pendidik dan dikembalikan dengan komentar agar peserta didik dapat merevisi tugas dan masuk kembali. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh pendidik jika pendidik mengembalikan tugas masuk.

2.3.4.3. *Communication* (komunikasi)

Pengumuman dapat diposkan oleh pendidik ke arus kelas yang dapat dikomentari oleh peserta didik sehingga terjadi komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik.

Beberapa jenis media dari produk *google* seperti file video *YouTube* dan *google drive* dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk berbagai konten.

2.3.4.4. *Time-Cost* (hemat waktu)

Pendidik dapat menambahkan peserta didik dengan memberi kode untuk mengikuti kelas. Pendidik juga mengelola kelas dapat menggunakan kembali pengumuman, tugas, atau pertanyaan yang ada dari kelas lain. Juga dapat berbagi tulisan di beberapa kelas dan kelas arsip untuk kelas masa depan. Pekerjaan peserta didik, tugas, pertanyaan, nilai, komentar semua dapat diatur oleh satu atau semua kelas, atau diurutkan menurut apa yang dikaji.

2.3.4.5. *Archive Course* (arsip program)

Arsip juga untuk membangun juga mempertahankan kelas mereka saat ini. ketika kursus diarsipkan, pendidik dan peserta didik dapat melihatnya namun tidak dapat melakukan perubahan apapun sampai dipulihkan.

2.3.4.6. *Mobile Application* (aplikasi dalam telepon genggam)

Aplikasi memberikan pengguna mengambil foto dan menempelkannya ke tugas mereka, berbagai file dari aplikasi lain dan mendukung akses *online*.

2.3.4.7. *Privacy* (privasi)

Berbeda dengan layanan konsumen *google*, *google classroom*, sebagai bagian dari *G Suite for Education*, tidak menampilkan iklan apapun dalam antarmuka untuk peserta didik, fakultas, pendidik dan data penggunaan tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

Semua fitur tersebut dapat digunakan oleh pendidik selama pembelajaran. Pada dasarnya tahap awal yang dilakukan yakni dengan melakukan *login* dengan menggunakan akun *G suite for Education* atau *google* pribadi/email *google* (Iskandar dkk, 2020: 145-146). Dan dalam penelitian ini fitur yang digunakan dalam pembelajaran adalah forum diskusi serta forum tugas atau *assignments*. Dengan adanya fitur forum diskusi, para pendidik dapat membuka sebuah diskusi kelas yang asyik untuk ditanggapi dan dikomentari sehingga terjadi sebuah interaksi baik pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik sehingga para pendidik bisa memantau perkembangan belajar peserta didik, seperti layaknya aktivitas berkomentar di facebook namun dalam konteks pembelajaran. Untuk forum tugas dapat menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan sehingga menjadi sangat praktis dan efisien untuk proses pembelajaran. Dan untuk distribusi tugas, tidak perlu khawatir akan adanya

penyalahgunaan yang dilakukan peserta didik, karena *google classroom* memberikan hak akses bagi pendidik untuk mengatur tugas yang di *publish* sehingga peserta didik bisa sekedar untuk melihat, mengedit bahkan berkolaborasi.

2.3.5. Langkah pengaplikasian *google classroom*

Dalam memulai menggunakan *google classroom* kita terlebih dahulu masuk ke akun *google* dan kemudian mencari produk *google* tersebut, setelah masuk pada akun *google classroom* kita dihadapkan pada tiga menu utama yaitu, *stream* (aliran), *classwork* (aktivitas siswa), dan *people* (orang). *Stream* adalah fasilitas *google class* untuk membuat pengumuman, mendiskusikan gagasan, atau melihat aliran tugas, materi, quiz dari topik-topik yang diajarkan pendidik. *Classwork* dapat digunakan pendidik untuk membuat soal tes, pretes, quiz, mengunggah materi, dan mengadakan refleksi. Pada menu *people* pendidik dapat mengundang peserta didik dengan kode akses yang telah tersedia pada bilah *people*, sedangkan untuk mengundang pendidik lain sebagai kolaborator cukup dengan mengundang pendidik melalui email masing-masing. Materi yang diunggah pada bilah *classwork* dapat berupa file *word*, *excel*, *powerpoint*, *pdf* maupun video. Hal ini dilakukan pendidik untuk mengakomodasi adanya perbedaan terhadap kecepatan berpikir, latar belakang pengetahuan awal, dan perbedaan pada *learning style* peserta didik (Millatana dalam Iskandar dkk, 2020: 143).

Mengaplikasikan *google classroom* tentunya bukan hal mudah bagi pendidik yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi. Namun, sesungguhnya mengaplikasikan *google classroom* dapat dipelajari dengan memperhatikan langkah-langkah berikut ini.

2.3.6.1 Buka *website google* kemudian masuk pada laman *google classroom*

2.3.6.2 Pastikan anda memiliki akun *Google Apps for Education*. Kunjungi *classroom.google.com* dan masuk. Pilih apakah anda seorang pendidik atau peserta didik, lalu buat kelas atau gabung ke kelas.

2.3.6.3 Jika anda administrator *Google Apps*, anda dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang cara mengaktifkan dan menonaktifkan layanan di akses ke kelas.

2.3.6.4 Pendidik dapat menambahkan peserta didik secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya pendidik di dalam kelas nyata (di sekolah) sudah memberitahukan kepada peserta didik bahwa pendidik akan menerapkan *google classroom* dengan syarat setiap peserta didik harus memiliki email pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemiliknya (tidak menggunakan nama panggilan/samaran).

2.3.6.5 Pendidik memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam *folder* di *google drive*.

2.3.6.6 Selain memberikan tugas, pendidik juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik di kelas nyata pada laman tersebut. Peserta didik dapat bertanya kepada pendidik ataupun kepada peserta didik lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh pendidik.

2.3.6.7 Peserta didik dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik.

2.3.6.8 Pendidik dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas.

2.3.6. Kelebihan dan kekurangan *google classroom*

Dalam pembelajaran di dalam secara *online* dengan menggunakan aplikasi *google classroom* saat ini telah banyak diterapkan di dunia pendidikan. Meskipun begitu, aplikasi tersebut tidak dapat dikatakan aplikasi yang sempurna untuk proses pembelajaran. Jika ditinjau dari fungsi dan fitur yang tersedia, aplikasi *google classroom* memiliki beberapa kelebihan antara lain: desain tampilan yang terbilang sederhana sehingga mudah digunakan, penghematan waktu yang optimal dengan mengandalkan proses integrasi dan mengotomatiskan penggunaan aplikasi *google* yang lain seperti *spreadsheet* dan *google document*, aplikasi berbasis *cloud*, sifatnya yang fleksibel sehingga dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, sangat responsif dan penggunaan aplikasi bersifat *free* tanpa adanya biaya.

Walaupun *google classroom* memiliki beberapa keunggulan yang dominan, tidak bisa ditutupi bahwa aplikasi ini masih terdapat beberapa kelemahan yakni antara lain: aplikasi tersebut terkoneksi dengan internet sehingga menyulitkan beberapa peserta didik tidak memiliki akses internet, penggunaan aplikasi belum menyediakan fitur *video conference* dan tidak tersedianya kolom pencarian serta tidak adanya petunjuk pesan kesalahan (Simanihuruk dkk, 2019: 48-49).

2.4. Hasil Belajar

Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran matematika di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapat hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya. Menurut Hamalik (2007: 27), hasil belajar merupakan proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan santun menjadi sopan dan sebagainya. Sedangkan menurut Nurmawati (2014: 53) bahwa hasil belajar adalah segala perubahan perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari adanya pengalaman dan proses belajar yang ditempuhnya.

Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar juga didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang peserta didik berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes yang menyebabkan terjadinya perubahan yang meliputi mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), mencipta (*create*). Selain itu juga dilihat dengan penilaian praktikum (Wulandari & Surjono, 2013). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami atau mengikuti aktivitas atau kegiatan belajar.

Pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada target tertentu yang ingin dicapai, di mana ukuran dari keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari perbandingan antara capaian dan target. Jika capaian pembelajaran telah sama atau melebihi target pembelajaran yang ditetapkan, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran tersebut berhasil. Sebaliknya, jika capaian yang didapat berada di bawah target, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih belum maksimal, atau dengan kata lain perlu dilakukan evaluasi dan pembenahan–pembenahan lebih mendalam. Apabila pembelajaran yang dilakukan masih belum efektif, maka hasil belajar yang didapatkan tentu masih berada di bawah target atau standar yang telah ditetapkan.

Capaian dari kegiatan pembelajaran merupakan hal penting yang menjadi bagian dari siklus pembelajaran yang secara garis besar terdiri dari empat tahapan inti, yaitu persiapan, penyampaian, latihan, dan penampilan hasil (Suardi, 2015: 18). Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tahapan penyampaian hasil menunjukkan bahwa hasil tersebut telah sesuai dengan target pembelajaran yang ditetapkan. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Sudjana, 2009: 2).

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

2. Ranah Afektif

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

3. Ranah Psikomotoris

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau

ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Ketiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom dapat diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar. Namun pada penelitian ini yang di ukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Taksonomi bloom memberikan pandangan, terutama di ranah kognitif, yang terdiri atas enam kategori, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Gora & Sunarto, 2010: 175). Tetapi, keenam kategori tersebut telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl pada tahun 2001.

- a. Pengetahuan (*knowledge*) yang direvisi menjadi *remembering*, yang merupakan domain kognitif yang paling rendah, yaitu kemampuan untuk mengingat kembali fakta dan informasi.
 - 1) Capaian yang umum: mengetahui fakta spesifik, konsep, metode, prosedur.
 - 2) Perilaku, seperti mendefinisikan, memberitahu, menanamkan, memberi label, mengutip, dan mencocokkan.
 - 3) Tujuan pemberian contoh, yaitu ketika diberi contoh, peserta didik dapat mengutip nama dengan mengurutkan sesuatu dari yang sederhana sampai ke yang paling rumit tanpa ada kesalahan.
- b. *Comprehension (understanding)*, yaitu tingkatan pemahaman yang komprehensif, dimana peserta didik dapat mengingat ulang dan menunjukkan apa yang telah dipahami.
 - 1) Capaian yang umum: bisa menerjemahkan grafik, memperkirakan konsekuensi di masa yang akan datang berdasarkan data yang dimiliki, memahami fakta dan prinsip.
 - 2) Perilaku, seperti menulis ulang, memberi contoh, mengenalkan contoh, meringkas, menggambarkan, memparafrase, dan menyimpulkan.
 - 3) Tujuan pemberian contoh, yaitu ketika diberi contoh, peserta didik dapat memberikan definisi masing-masing tugas dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri

- c. *Application* (menerapkan), yaitu kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu.
- 1) Capaian yang umum: membuat grafik, menerapkan konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari pada situasi baru, mendemostrasikan penggunaan metode atau prosedur yang benar.
 - 2) Perilaku, memperkirakan, memecahkan, mendemokan, mengoperasikan, mengilustrasikan, membentuk/mengkonstruksikan.
 - 3) Tujuan pemberian contoh, yaitu ketika diberi 12 contoh, peserta didik akan memilih contoh-contoh itu pada tingkat aplikasi dengan tingkat akurasi 100%
- d. Analisis (*analyzing*) yaitu tingkatan peserta didik dalam kemampuan dalam memisahkan konsep ke dalam beberapa komponen untuk memperoleh pemahaman yang luas atas dampak komponen-komponen terhadap konsep tersebut secara utuh.
- 1) Capaian yang umum: peserta didik dapat membedakan antara fakta dan inferensi, analisa struktur organisasi sebuah pekerjaan ataupun seni ataupun musik, mengevaluasi relevansi data.
 - 2) Perilaku, seperti membandingkan, mencari kontras, mengkategorikan, membuat diagram, *outline*, membagi subbagian-subbagian, membedakan.
- e. Mengevaluasi (*evaluate*), yaitu kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu, misalnya mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai. Tujuan dari kegiatan mengevaluasi.
- f. Mencipta (*create*), yaitu kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren atau membuat sesuatu yang orisinal.

2.5. Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

- 2.5.1 Sholiha, dkk (2017) dalam penelitiannya yang bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran geografi pokok bahasan siklus air dengan menggunakan media komik strip pada siswa kelas X IPS MAN dari segi

hasil belajar, tingkat aktivitas, dan tanggapan siswa. Kriteria efektivitas dalam penelitian ini adalah: (1) ketuntasan belajar secara klasikal, (2) ketercapaian aktivitas siswa, dan (3) tanggapan/ respon siswa terhadap pembelajaran. Desain penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan rancangan *pre-test and post-test group* yang dilakukan di MAN Purwodadi dengan subjek kelas X IPS 1 yang berjumlah 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 81,56% sehingga pada kriteria ini sangat efektif. Aktivitas belajar siswa secara klasikal mencapai 75,84% sehingga masuk dalam kriteria cukup efektif, sedangkan tanggapan siswa terhadap pembelajaran masuk dalam kriteria cukup efektif yaitu 79,8%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dikatakan efektif apabila ketiga kriteria yang terdiri dari hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan respon positif siswa sudah sesuai dengan standart efektivitas sehingga data efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media komik strip dalam pembelajaran di kelas X IPS 1 MAN Purwodadi cukup efektif hingga sangat efektif.

- 2.5.2 Nurani, dkk (2020) dalam penelitiannya yang bertujuan mendeskripsikan analisis proses pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *google classroom* di kelas IVB Sekolah Dasar Aisyiyah Kota Sukabumi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Penulis bertindak sebagai instrumen pengumpul data. Teknik analisis data menggunakan model analisis menurut Miles dan Huberman yang terdiri dari tahap reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB tahun pelajaran 2019/2020. Jumlah siswa sebanyak 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *google classroom* dapat membantu serta memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* terbukti efektif dilaksanakan pada masa WFH akibat pandemi covid-19. Pemanfaatan *google classroom*

dapat diterima dan dikembangkan lebih lanjut meskipun masih membutuhkan pembenahan dari sisi ketersediaan sumber daya pendukung.

2.5.3 Sabran & Edy (2019) dalam artikelnya yang menyatakan hasil analisis keefektifan e-learning dengan google classroom sebagai media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa: a. Aspek perencanaan pembelajaran google classroom termasuk dalam kategori cukup efektif dengan persentase tingkat kecenderungan sebesar 77,57%. b. Aspek perancangan dan pembuatan materi menunjukkan kategori cukup efektif dengan persentase tingkat kecenderungan sebesar 75,14%. c. Aspek penyampaian atau metode penyampaian pembelajaran google classroom menunjukkan kategori cukup efektif dengan tingkat kecenderungan 75%. d. Aspek interaksi pembelajaran menunjukkan kategori cukup efektif dengan tingkat kecenderungan 66,10%. e. Aspek evaluasi pelaksanaan pembelajaran google classroom menunjukkan kategori cukup efektif dengan kecenderungan sebesar 69,01%. f. Kriteria pelaksanaan pembelajaran google classroom sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27%. g. Faktor pendukung pelaksanaan *google classroom* yaitu: kesiapan SDM untuk meningkatkan pembelajaran *e-learning*, fasilitas software untuk mengembangkan media pembelajaran, fasilitas sarana internet, dan kebutuhan pelaksanaan media pembelajaran untuk meningkatkan dan menambah aktivitas pembelajaran di kelas. Faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran *google classroom* antara lain: kurangnya motivasi dalam mengembangkan pembelajaran google classroom dikarenakan tersedianya fasilitas belajar yang lain di kelas.

2.5.4 Mustakim (2020) dalam penelitiannya yang bertujuan untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online* selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang fokus pada evaluasi pembelajaran menggunakan media *online*. Populasi penelitian yakni seluruh peserta didik SMA Negeri 1 Wajo yang diajar pada mata pelajaran matematika menggunakan metode daring. Sampel penelitian yakni peserta

didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Wajo yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* dengan mempertimbangkan homogenitas populasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner pembelajaran daring. Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menggambarkan peserta didik menilai pembelajaran matematika menggunakan media *online* sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%), dan sama sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif. Akhirnya, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring matematika selama pandemi covid-19, maka pendidik harus memenuhi sepuluh saran dari responden, yakni: (1) pembelajaran dilakukan melalui *video call*; (2) pemberian materi pembelajaran yang ringkas; (3) meminimalisir mengirim materi dalam bentuk video berat untuk menghemat kuota; (4) pemilihan materi dalam video harus berdasarkan kriteria bahasa yang mudah dipahami; (5) tetap memberikan materi sebelum penugasan; (6) pemberian soal yang variatif dan berbeda tiap peserta didik; (7) pemberian tugas harus disertakan cara kerjanya; (8) memberikan tugas sesuai dengan jadwal pelajaran; (9) mengingatkan peserta didik jika ada tugas yang diberikan; dan (10) mengurangi tugas.

- 2.5.5 Astuti & Dedi (2020) dalam artikelnya yang bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan media belajar dengan sistem daring ditengah pandemi covid-19. Pandemi covid-19 membuat pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai *platform* pembelajaran *online* seperti *google classroom*, *zoom cloud meeting* serta perangkat pembelajaran *online* lainnya yang memiliki fungsi masing-masing dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan. Kesimpulan dari artikel ini adalah pelaksanaan kegiatan pembelajaran online belum maksimal dan belum efektif. Efektivitas pembelajaran daring, dipengaruhi oleh kemampuan guru.