

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Menurut Susanto (2013:3) belajar adalah perubahan tingkah laku pola diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Komalasari (2015:2) menyatakan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

Menurut Mukhtar (2015:8) menyatakan bahwa belajar adalah secara psikologis merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sedangkan menurut Sutikno (2013:2) belajar dapat diartikan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengetahuan sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan baik didalam pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) keterampilan (psikomotorik).

### **2.1.1.1 Jenis - jenis Perilaku Belajar**

Penggolongan atau tingkatan jenis perilaku belajar terdiri atas tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor yang akan di jelaskan berikut ini:

#### **1. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif yang di kembangkan oleh Bloom et.al. terdiri atas enam jenis perilaku berikut: (a). Pengetahuan, yaitu kemampuan untuk mengingat hal-hal yang telah di pelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah teori, prinsip, atau metode, (b). Pemahaman, yaitu kemampuan untuk menangkap intisari dan makna dari hal-hal yang dipelajari. (c). Penerapan, yaitu kemampuan untuk menerapkan metode atau kaidah dalam memecahkan masalah yang dihadapi. (d). Analisis, yaitu kemampuan untuk memerinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian yang tidak dipisahkan sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. (e). Sintesis, yaitu kemampuan untuk membentuk pola baru, misalnya tampak dari kemampuan untuk menyusun suatu program kerja. (f) Evaluasi, yaitu kemampuan untuk membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Sebagai contoh kemampuan dalam mengevaluasi.

#### **2. Ranah Afektif**

Ranah afektif yang di kembangkan oleh Krathwohl dan Bloom et.al. terdiri atas beberapa jenis perilaku berikut. (a). Penerimaan, mencakup kepekaan tentang hal tertentu dalam kesediaan memerhatikan hal tersebut. (b). Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam kegiatan.

(c). Penilaian dan penentuan sikap, mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap. (e). Organisasi, mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. (f). Pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

### **3. Ranah Psikomotor**

Ranah psikomotor yang dikembangkan oleh Simpson terdiri atas tujuh perilaku atau kemampuan motorik berikut: (a). Persepsi, mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendeskripsikan) sesuatu secara khusus dan menyadari perbedaannya. (b). Kesiapan, mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan yang di dalamnya terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan, kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental). (c). Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai dengan contoh atau gerakan peniruan yang dilakukan oleh orang lain. (d). Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. (e). Gerakan kompleks, mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang kompleks secara tepat, efisien, dan lancar. (f). Penyesuaian pola gerakan, mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. (g). Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola gerakan baru atas dasar prakarsa sendiri.

### 2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Kunandar (2013:62) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki baik kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Nana Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Peterson (2016:65), hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

. Menurut Susanto (2015:5) hasil belajar adalah perubahan –perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang setelah melakukan proses kegiatan belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

#### 2.1.2.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1. Faktor Inter adalah faktor yang ada pada diri yang sedang melakukan proses belajar
  - a. Faktor jasmaniah: Keadaan jamani pada umumnya ini dapat dikatakan melatarbelakangi aktivitas belajar, keadaan jasmani yang segar akan lain pengaruhnya dengan keadaan jasmani yang kurang segar, keadaan jasmani yang lelah akan lain dengan keadaan jasmani yang tidak lelah.

b. Faktor Psikologis meliputi:

1. Intelegensi

Intelegensi merupakan kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif. mengetahui/ menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya secara cepat. intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan yang tampak atau terlihat untuk menyesuaikan diri pada lingkungan tepat. Jadi, intelegensi bukan persoalan kualitas otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya, akan tetapi memang harus diakui bahwa peran otak dalam hubungannya dengan intelegensi manusia lebih menonjol dari pada peran organ-organ tubuh lainnya, lantaran otak merupakan “menara pengontrol” hampir seluruh aktivitas manusia.

2. Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar siswa yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.

3. Minat

Minat berarti keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi hasil belajar.

Misalnya siswa yang menaruh minat besar pada pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya.

Kemudian karena adanya minat pemusatan perhatian terhadap materi itulah yang membuat siswa untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai hasil belajar yang diinginkan.

#### 4. Bakat

Bakat adalah kemampuan yang dimiliki sejak lahir agar mencapai suatu keberhasilan untuk masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai hasil belajar sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing

#### c. Faktor kelelahan

Kelelahan seseorang dapat dibedakan menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

2. Faktor Ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor eksternal meliputi: Faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat.

### 2.1.3 Pengertian Efektivitas

Menurut Mishadin (2012:7) efektivitas berarti ada efeknya (akibat, pengaruhnya, kesannya), manjur atau mujarab dan dapat membawa hasil.

Menurut Slameto (2013:76) efektivitas adalah keaktifan, daya guna dan adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.

Menurut Means, et.al, (2013:2019) efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Sedangkan menurut Noesgard dan Qrngreen (2015:50) efektivitas diartikan sebagai keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawakan hasil belajar secara maksimal.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka efektifitas dapat diartikan suatu usaha yang membawakan hasil sesuai dengan yang direncanakan atau mencapai tujuan yang telah ditentukan.

#### 2.1.3.1 Indikator Efektivitas Pembelajaran

Menurut Erlyilmaz (2016:154) keefektifan pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan empat indikator:

1. Kualitas pembelajaran adalah seberapa besar tingkatan informasi yang disampaikan, sehingga siswa dapat mudah mempelajari atau memahami.
2. Kesesuaian tingkat pembelajaran yaitu sejauhmana guru memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru.
3. Insentif yaitu seberapa usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan.



Semakin besar motivasi yang diberikan maka semakin besar pula keaktifan siswa dengan demikian pembelajaran akan efektif.

4. Waktu, yaitu waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. pembelajaran akan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan.

#### **2.1.4 Pengertian *E-Learning***

Menurut Kamarga (dalam Yazdi 2012:146) mendefenisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar melalui perangkat elektronik computer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai kebutuhan. Menurut Onno (dalam Yazdi 2012:146) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* sebagai istilah untuk segala teknologi atau alat elektronik yang digunakan untuk mendukung usaha pengajaran lewat teknologi seperti internet .

Menurut Linde (dalam Poppy 2010:74) *e-learning* adalah pembelajaran formal dan informal yang dilakukan melalui media elektronik, seperti internet, CD-ROM, Handphone, DVD, video tape, TV. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *E-learning* merupakan bentuk pengajaran dan pembelajaran dengan menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media elektronik.



#### 2.1.4.1 Karakteristik *E-Learning*

Menurut Cisco (dalam Yazdi 2012:150) Menjelaskan karakteristik *e-learning* sebagai berikut:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, dimana guru dan siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif lebih mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal protokoler.
2. Memanfaatkan keunggulan computer ( digital media dan computer networks)
3. Menggunakan bahan ajar mandiri. Dan menyimpan di computer dan dapat diakses oleh guru dan siswa dimana saja dan kapan saja.
4. Menggunakan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan yang hasil yang berkaitan dengan pendidikan dapat dilihat setiap saat di Komputer.

#### 2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning*

Menurut Indryanin (2012:158) kelebihan *E-Learning* sebagai berikut:

Kelebihan :

1. Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
2. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau pedoman pembelajaran yang telah disusun atau diatur dengan rapi, sehingga guru dan siswa dapat memperkirakan sejauhmana bahan ajar dipelajari.

3. Siswa dapat belajar me-review bahan ajar setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di computer.
4. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah
5. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas
6. Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.
7. Relatif lebih efisien .

Menurut Suyatno (2013:158) kekurangan *E-Learning* sebagai berikut:

Kekurangan :

1. Siswa lebih asik dengan internetnya itu sendiri dari pada materi yang dipelajari
2. Proses pembelajaran menjadi individual sehingga peserta didik tidak memiliki kecerdasan sosial.
3. Pengetahuan dari internet tidak memberikan jaminan kedepan sehingga berbahaya bagi anak yang kurang kritis terhadap apa yang diperoleh
4. Penggunaan internet yang kurang profesional dapat merugikan peningkatan kemampuan peserta didik sekolah dasar yang bersifat manual seperti menulis tangan, menggambar dan berhitung.

### 2.1.5 Pengertian *Google Classroom*

Menurut Herman (dalam hammi 2017:51) *google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu *google classroom* bisa menjadi submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.

Menurut Herman (2014:26) *google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas dunia maya. Selain itu *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan nilai tugas suatu bentuk dari konsep belajar jarak jauh. Menurut Hakim (2016:49) *Google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *w-learning* berbasis virtual class sebagai bentuk pengajaran jarak jauh yang dilakukan melalui media internet secara *virtual* di dunia maya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *google classroom* merupakan aplikasi yang berbasis internet yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di dunia maya atau suatu bentuk belajar jarak jauh tanpa menggunakan kertas.

#### 2.1.5.1 Langkah-langkah Membuat *Google Classroom*

1. Buka [www.classroom.google.com](http://www.classroom.google.com) lalu klik *Sign In* untuk memulai membuat ruang kelas pada *Google Classroom*. Atau dapat dilakukan *email gmail*.
2. Kemudian pilih tab sebelah kanan atas tanda (+) lalu klik buat kelas untuk memulai membuat kelas dengan menggunakan *Google Classroom*.

3. Selanjutnya, selanjutnya tuliskan nama kelas, bagian, mata pelajaran serta ruang kemudian klik (buat) kelas baru.
4. Undang siswa untuk bergabung ke kelas dengan cara menampilkan kode kelas.

### 2.1.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom

Adapun kelebihan dan kekurangan *google classroom* sebagai berikut:

1. Kelebihan
  - a. Dengan menggunakan *google classroom* guru dapat mengontrol bahkan lebih dari suatu kelas sekaligus, lebih mudah memberikan pengumuman tentang pelajaran.
  - b. Memudahkan akses siswa dan guru, waktu yang dimiliki guru dan siswa dalam berkomunikasi lebih banyak.
  - c. Bisa mengirim tugas (*file* atau *audio*).
2. Kekurangan
  - a. Tidak mudah mengontrol siswa dalam menanggapi respon yang diberikan guru.
  - b. Hasil pengerjaan tugas lebih mudah di jiplak (ketidakjujuran akademis).
  - c. Tidak semua sekolah bisa menggunakan *google classroom* dikarenakan masalah jaringan.
  - d. Kecepatan jaringan menjadi kendala dari penggunaan *google classroom*.
  - e. File yang sering hilang saat diunggah.

- f. Tidak mudah bagi pengguna yang berasal dari pedesaan yang kurang memahami teknologi.

## 2.2 Kerangka Teoritis

Efektivitas merupakan suatu teknik yang dapat dosen atau guru gunakan untuk mengetahui apakah media atau model yang dipakai memberikan hasil yang baik terhadap hasil belajar siswa.

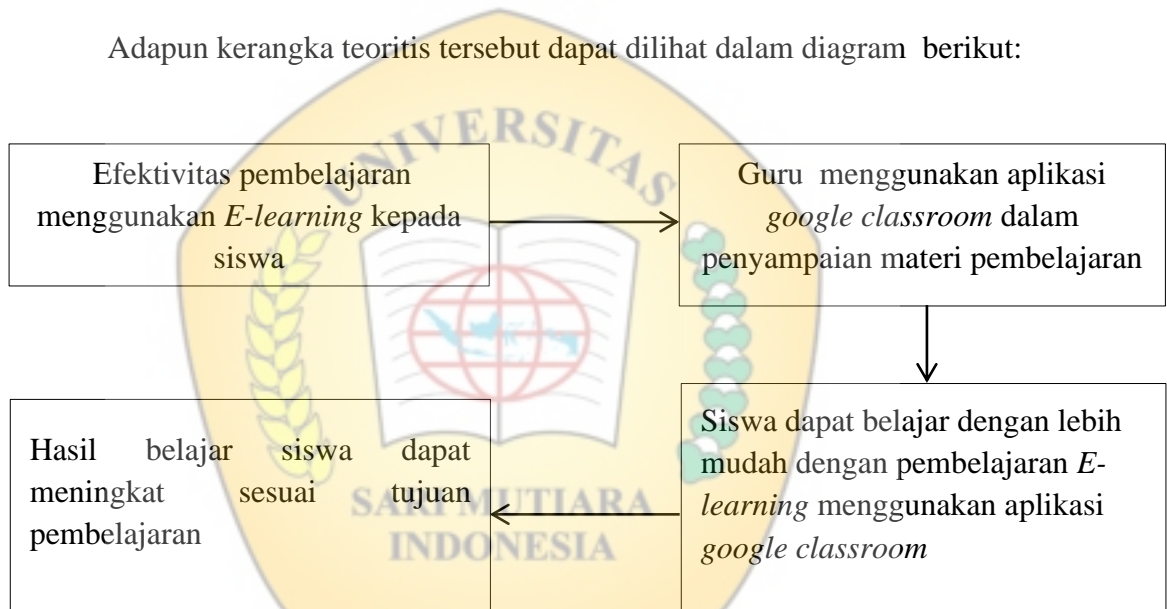
Dalam pembelajaran, *E-Learning* merupakan salah satu bentuk pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan media digital tanpa harus betatap muka. Pembelajaran *e learning* merupakan suatu cara yang dapat mempermudah guru dan siswa untuk belajar tanpa harus bertemu secara langsung.

*Google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membentuk suatu kelas di dunia maya dengan menggunakan internet. Dimana guru dan siswa dapat melakukan proses pembelajaran dunia maya dan dapat digunakan kapan saja sehingga dapat mempermudah guru dan siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang setelah melakukan proses kegiatan belajar.

Sehingga dimasa-masa seperti ini penggunaan *e-learning* menggunakan aplikasi *google classroom* sangat membantu proses pembelajaran siswa dan guru. Sehingga sangat membantu guru dan siswa untuk melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Disini guru dan siswa dapat mengumpulkan tugas dan memeriksa tugas karena aplikasi tersebut dapat mempermudah guru dan siswa untuk melakukan interaksi di dunia maya.

Dngan penggunaan *google classroom* ini siswa dapat melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi oleh waktu. guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan mudah setiap saat. siswa juga dapat lebih mudah memilih bahan-bahan materi pembelajaran yang diperlukan sehingga memperoleh kemudahan bagi siswa untuk memahi materi pembelajaran. Seharusnya dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dengan pembelajaran *e-learning* hasil belajar siswa harus lebih meningkat.

Adapun kerangka teoritis tersebut dapat dilihat dalam diagram berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Teoritis**