

BAB II LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

Pada diskripsi teori ini akan menjelaskan mengenai pengaruh *google classroom*, kemandirian belajar, dan hasil belajar

1. *Google Classroom*

a. Pengertian *Google Classroom*

Menurut Etheringto *Google Classroom* merupakan sistem virtual yang berbasis aplikasi web yang dimana aplikasi ini dibangun oleh *google*. Aplikasi *Google Calassroom* mempermudah guru dalam memberikan dan memajemen tugas yang diberikan kepada siswa.¹

Menurut Hakim *Google Classroom* merupakan sebuah sistem *e-learning service* yang berguna untuk membantu pengajar membagikan dan membuat tugas kepada peserta didik dengan layanan berbasis internet yang didesain secara *paperless*. Sekolah yang memiliki *google apps for education* dapat menggunakan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran. Melalui aplikasi tersebut peserta didik dan guru dapat mendistribusikan tugas, mengumpulkan tugas, dan menilai tanpa batas waktu pelajaran sehingga menjadikan pembelajaran lebih mendalam.²

Adanya aplikasi *Goggle Classroom* menjadikan pembuatan tugas lebih sederhana, menghemat waktu dan meminimalisir penggunaan kertas. Hal ini merupakan tujuan dari platform pembelajaran yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah. Komputer dan telepon genggam merupakan salah satu pemanfaatan *google classroom* melalui *multiplatform*. Aplikasi *Google Classroom* dapat diinstal melalui *playstore* atau melalui situs <https://classroom.google.com>. Penggunaan LSM tersebut

¹ Rizal Akib dan Kris Uluelang, *Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Self-Directed Learning (SDL) Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*, e-Journal Qalam Jurnal Ilmu Kependidikan, Vol. 8 No. 2 Desember 2019, hlm .77

² Nanda Denilasari, Skripsi “*Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Respon Siswa Sebagai Media Pembelajara*”, (Jakarta : Universitas Muhammadiyah Jakarta , 2018), hlm. 18

gratis sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan oleh pengajar maupun siswa.³

b. Manfaat *Google Classroom*

Google Classroom direkomendasikan sebagai media pembelajaran, hal ini dikarenakan aplikasi *Google Classroom* sebuah situs resmi *Google* yang terhubung dengan *google for education*. *Google Classroom* mempunyai peran penting baik untuk peserta didik atau guru. Pada aplikasi *google classroom* mempermudah peserta didik untuk belajar tanpa batasan waktu. Pembelajaran akan lebih efektif dan inovatif dengan adanya penerapan *tools google classroom* karena didukung dengan banyaknya penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar.⁴

Google memperkenalkan platform khusus yaitu aplikasi *Google Classroom* yang berfungsi sebagai alat untuk membantu pembelajaran. *Google* sebagai *platform web tool* yang memiliki banyak fungsi serta memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mendapatkan informasi. Manfaat *Google Classroom* antara lain memberikan umpan balik kepada siswa langsung secara efisien, mempermudah guru dalam memberikan tugas kepada siswa, serta siswa dapat berkomunikasi langsung dengan guru tanpa batasan waktu. Selain itu, *Google Classroom* juga menyediakan beberapa fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru. *Google Classroom* membantu guru untuk meningkatkan kualitas komunikasi dengan siswa, mengatur kelas dan memberikan tugas kepada siswa secara lebih efisien.⁵

³ Vicky Dwi Wicaksono dan Putri Rachmaddyanti, *Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom di Sekolah Dasar*, Jurnal Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS dan HDPGSDI Wilayah Jawa, Universitas Negeri Surabaya, hlm. 515

⁴ Diemas Bagas Panca Pradana, *Pengaruh Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal IT-Edu. Volume 02 No.01, 2017, hlm. 60

⁵ Ula Nisa El Fauziah, *Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris SMP DI SUBANG*, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas), IKIP Siliwangi, Vol. 02 No. 02, Juli 2019, hlm.181

c. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

1) Kelebihan *Google Classroom*

Dikutip dari Shampa Iftakhar Janzen M dan Mary menyatakan kelebihan dari *Google Classroom* yang dikutip sebagai berikut :

a) Menghemat waktu

Aplikasi *Google Classroom* salah satu kelebihannya adalah menghemat waktu. Aplikasi tersebut mengotomatisasi pengguna terhadap ruang kelas yang terdapat pada *Google Classroom* .

b) *Google Classroom* mudah digunakan

Hal ini terlihat pada desain yang terdapat pada *Google Classroom* yakni menyederhanakan pilihan untuk pengiriman tugas, komunikasi antara seluruh kursus maupun individu melalui pemberitahuan pengumuman dan *e-mail*.

c) *Google Classroom* bersifat fleksibel

Google Classroom mudah digunakan oleh siapa saja baik siswa maupun guru. Akses aplikasi *Google Classroom* dapat dilakukan dimana saja yaitu di lingkungan belajar *daring* maupun tatap muka.

d) *Google Classroom* bersifat gratis

Google Classroom bersifat gratis artinya ketika guru maupun siswa membuka kelas tidak dikenai biaya. Hal ini bersifat gratis untuk membuka kelas di *Google Classroom*, dengan syarat setiap siswa maupun guru memiliki akun *gmail*. Cukup mendaftar kea kun *Google* beberapa aplikasi di *Google Classroom* seperti *Driver*, *Documents*, *Spreadsheets*, *Slides*, dan lain-lain dapat diakses secara gratis.

e) *Google Classroom* berbasis *Cloud*

Kehadiran teknologi yang lebih profesional dan ontentik yaitu aplikasi *Google Classroom*, menjadikan aplikasi tersebut mampu sebagai alat komunikasi berbasis *cloud* yang digunakan di seluruh angkatan kerja.⁶

⁶ Shampa Iftakhar, *Google Classroom: What Works And How?*, Journal of Education and Social Sciences, Vol. 3, Tahun 2016, hlm. 13

- 2) Kekurangan *Google Classroom*
 - a) Harus terkoneksi dengan internet.
 - b) Peserta didik harus kritis terhadap materi yang disampaikan pada *Google Classroom*.
 - c) Spesifikasi seperti *software*, *hardware* dan jaringan internet yang kuat dibutuhkan *Google Classroom*.
 - d) Mengurangi pembelajaran sosial, hal ini dikarenakan pembelajaran individual lebih dominan.

d. Langkah-langkah Pembuatan *Google Classroom*

- 1) Pada *Google Classroom* untuk membuka ruang kelas dapat dilakukan menggunakan *e-mail gmail* atau www.classroom.google.com setelah itu klik *sign in*.
- 2) Selanjutnya klik lanjutkan.
- 3) Untuk membuat kelas baru caranya klik tanda (+), selanjutnya ketik nama kelas, dan klik (buat). Untuk bergabung pada kelas yang baru di buat, guru dapat membagikan kode kelas kepada para siswa.⁷

2. Kemandirian Belajar

a. Pengertian Kemandirian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kemandirian berasal dari kata mandiri yang artinya keadaan dimana setiap individu dapat berdiri sendiri tanpa adanya bantuan dari individu lain. Kemandirian menjadikan peserta didik lebih kreatif dalam memperoleh sumber belajar.

Menurut Hiemstra Pengertian belajar mandiri sebagai berikut:

- 1) Ketika mengambil sebuah keputusan setiap individu berusaha meningkatkan tanggung jawabnya.
- 2) Belajar mandiri adalah dimana suatu sifat dalam situasi pembelajaran yang sudah ada pada setiap individu.
- 3) Setiap individu mampu mengirimkan hasil belajar ke dalam situasi lain baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- 4) Pada berbagai sumber daya seperti dialog elektronik, membaca sendiri, belajar kelompok dan kegiatan

⁷ Ernawati, Skripsi “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di MAN 1 Kota Tanggerang Selatan*”, (Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2018), hlm. 18-20

korespodensi merupakan wujud keaktifan siswa dalam belajar mandiri.⁸

Menurut Jacob Utomo, kemandirian didefinisikan sebagai kebebasan dalam berpendapat. Kemandirian merupakan kemampuan penyelesaian permasalahan secara progresif, bebas, dan penuh dengan inisiatif yang dimiliki setiap individu.

Menurut Streinberg, kemandirian adalah bertanggung jawab atas dirinya sendiri tanpa adanya pengawasan dari orang yang lebih tahu untuk mengatur dirinya sendiri. Dorongan yang kuat untuk mengukir prestasi merupakan bentuk salah satu tingginya kemandirian yang dimiliki siswa. Kemandirian bagi siswa menjadikan siswa akan lebih disiplin serta bertanggung jawab atas tugasnya sebagai peserta didik, yakni belajar. Mereka juga berusaha memanfaatkan fasilitas yang ada sebagai sumber belajar. Siswa dapat memanfaatkan teknologi yang ada sebagai sumber belajar seperti internet, *e-book*, *youtube* dan lain-lain. Kemandirian individu dalam mengerjakan tugas mempunyai pengaruh yang sangat besar baik bagi setiap peserta didik. Adanya sikap mandiri peserta didik mampu berusaha mengejar prestasi, memiliki rasa percaya diri, dan tidak bergantung kepada orang lain. Dengan demikian sikap mandiri harus ditanamkan sedini mungkin bagi peserta didik.⁹

Dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pendapat diatas bahwa kemandirian adalah sesuatu yang terdapat dalam diri seseorang yang mampu mendorong seseorang untuk menyelesaikan berbagai permasalahan tanpa adanya bantuan orang lain. Kemandirian menjadikan seseorang lebih bebas yang berinisiatif sendiri dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

⁸ Dewi Kurniawati, Skripsi : "*Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Kepala Bernomor Terstruktur Pada Siswa SMP N 2 Sewon Bantul*", (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2010), hlm. 38

⁹ Rosyidah, Skripsi : "*Hubungan Antara Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa MtsN Parung Bogor*", (Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010), hlm. 25

b. Pengertian Belajar

Pada buku *Theories of Learning* menurut Hilgard dan Bower mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku seseorang. Perubahan tersebut terjadi secara berulang-ulang dalam situasi tertentu seperti respon pembawaan, keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya) atau kematangan seseorang.

Menurut Morgan dalam buku *Introduction of Psychology* mendefinisikan belajar sebagai hasil dari latihan atau pengalaman dari setiap perubahan dalam tingkah laku yang relatif menetap.¹⁰

Menurut Imron belajar merupakan suatu kegiatan yang digunakan untuk mengumpulkan atau menguasai sejumlah pengetahuan. Pengetahuan diperoleh dari seorang guru (seseorang yang lebih tahu) maupun dari sumber-sumber lainnya. Orang yang banyak belajar didefinisikan sebagai orang yang banyak ilmu pengetahuannya. Orang dikatakan belajar manakala, sedang mengerjakan tugas, membaca buku pelajaran, membaca bacaan dan lain-lain.

Menurut psikologi belajar merupakan hasil dari sebuah pengalaman maupun perubahan tingkah laku seseorang yang relatif menetap. Misalkan seseorang belajar membaca, ketika seseorang belajar maka terjadi perubahan pada afektif, kognitif, dan psikomotorik. Individu dalam berinteraksi terhadap lingkungannya secara alami merupakan salah satu perilaku belajar.¹¹

Menurut Walker belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi yang tidak berhubungan dengan kematangan rohaniah, motivasi, perubahan situasi stimulus atau faktor-faktor yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan belajar.¹² Menurut Crow and Crow dalam *Educational Psychology*, belajar merupakan perbuatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, kebiasaan dan berbagai sikap, termasuk

¹⁰ Dr.Hj.Binti Maunah, M.Pd.I, *Psikologi Pendidikan*, (Tulungagung : IAIN Tulungagung, 2014), hlm. 126-127

¹¹ Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, (Magelang : Graha Cendekia, 2017), hlm. 1

¹² Dina Apriani Tambunan, Skripsi : "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MIS Ikhwanul Muslimin Tembung*, (Medan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018), hlm. 15

penemuan baru dalam usaha memecahkan rintangan, mengerjakan sesuatu, dan menyesuaikan dengan situasi baru.¹³

Menurut Cronbach mendefinisikan belajar merupakan hasil perubahan perilaku seseorang dari pengalaman dan mengalami sesuatu dengan pancaindra. Hal ini dapat dilakukan dengan cara , membaca, meniru, mengamati, mendengar, mencoba sesuatu, mengikuti arah tertentu, dan mengintimasi.¹⁴

Menurut Slameto ada beberapa prinsip belajar yang harus dicapai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, antara lain sebagai berikut :

1) Aktif

Dalam meningkatkan minat dalam mencapai tujuan intruksional maka setiap peserta didik diusahakan harus berpartisipasi aktif. Kegiatan partisipasi aktif peserta didik dapat ditunjukkan melalui diskusi kelas, bertanya kepada guru, mengutarakan pendapat dan lain sebagainya.

2) Adanya *reinforcement* dan motivasi

Agar tujuan intruksional dapat tercapai maka dalam belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi.

3) Lingkungan

Dalam belajar dibutuhkan lingkungan yang menantang bagi peserta didik. Dengan adanya hal ini mampu membuat peserta didik bereksplorasi dan mengembangkan kemampuannya dengan efektif.¹⁵

Menurut Slameto ada dua faktor yang memengaruhi belajar. Faktor yang pertama adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri, atau faktor internal. Faktor

¹³ Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, (Magelang : Graha Cendekia, 2017), hlm. 2

¹⁴ Dina Apriani Tambunan, Skripsi : "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MIS Ikhwanul Muslimin Tembung*, (Medan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018), hlm. 16

¹⁵ Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, (Magelang : Graha Cendekia, 2017), hlm. 17

yang kedua adalah faktor yang berasal dari lingkungan sekitar atau faktor eksternal.

- 1) Faktor internal yang terdiri dari :
 - a) Faktor Jasmani
Terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b) Faktor Psikologis
Terdiri dari inteligensi, minat, bakat, kesiapan, perhatian dan motif kematangan.
- 2) Faktor eksternal yang terdiri dari:
 - a) Faktor Keluarga
Terdiri dari orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - b) Faktor Sekolah
Terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - c) Faktor Masyarakat
Terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.¹⁶

c. Pengertian Kemandirian Belajar

Menurut Suhendri dan Mardalena kemandirian belajar merupakan suatu kegiatan dimana siswa tidak bergantung kepada guru maupun kepada teman untuk memahami pengetahuan atau materi pelajaran dalam kesadaran individu itu sendiri. Kemandirian belajar menuntut peserta didik untuk mandiri dalam mencari sumber pelajaran. Artinya sumber pelajaran tidak hanya berasal dari guru melainkan dapat dari internet.

Menurut Basir kemandirian belajar adalah sebuah tujuan belajar yang ingin dicapai individu melalui proses belajar. Kemandirian belajar menuntut individu untuk aktif,

¹⁶ Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, (Magelang : Graha Cendekia, 2017), hlm. 18

tidak bergantung kepada teman, dan guru dalam mencapai tujuan belajar.¹⁷

Menurut Zimmerman mendefinisikan kemandirian belajar *self-regulated learning* adalah sebuah tujuan belajar yang ingin dicapai peserta didik melalui proses belajar sebagai derajat metakognisi, motivasional dan perilaku. Menurut Winne kemandirian belajar merupakan suatu cara yang dilakukan individu sendiri dalam mengatur pengalaman belajarnya supaya mencapai tujuan belajar dan mendapatkan hasil yang optimal.¹⁸

Definisi belajar menurut Muhibbin Syah adalah hasil tahapan yang melibatkan proses kognitif setiap individu terhadap hasil pengalaman dan interaksi pada lingkungan sekitar. Sikap individu yang dimana sikap tersebut telah bertumpu pada suatu prinsip sampai memperoleh hasil belajar disebut kemandirian belajar. Apabila individu telah menemukan sendiri beberapa prinsip yang meliputi pengembangan nalar, keterampilan, penemuan diri sendiri yang dimulai dari pembentukan sikap.¹⁹

Perubahan sikap setiap peserta didik seperti pola tingkah laku termasuk salah satu ciri-ciri kemandirian belajar. Menurut Nugoro dikatakan mempunyai kemandirian belajar apabila peserta didik memiliki percaya diri, memiliki kebebasan berinisiatif, mampu mengambil keputusan, mampu menyesuaikan diri dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya. Menurut Bambang Warsita ciri-ciri kemandirian belajar adalah setiap peserta didik mampu secara proaktif mengelola kegiatan belajar dengan tanggung jawab dan insiatif dirinya sendiri.²⁰

¹⁷ Rita Ningsih dan Arfatin Nurrahmah, *Pengaruh Kemandirian Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, Jurnal Formatif, Vol. 6 No. 1, 2016, hlm. 76

¹⁸ Zubaidah Amir dan Risnawati, *Psikologi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2016) , hlm. 168

¹⁹ Muman Hendra Budiman dan Untung Laksana Budi, *Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Bidikmisi Masa Regrestasin 2016*, Jurnal Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII, 26 November 2016, hlm. 146

²⁰ Miftaql Al Fatihah, *Hubungan Antara Kemandirian Belajar Dengan Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas III SD N Panularan Surakarta*, Jurnal At Tanbawi, Vol. 1 No. 2 Juli-Desember 2016, hlm. 200

Pada *Rochester Institute of Technology* menurut Sumarno beberapa karakteristik kemandirian belajar yaitu membangun makna, bekerjasama dengan individu lain, memahami pencapaian keberhasilan, memilih tujuan, memilih dan menggunakan sumber yang tersedia dan memandang kesulitan sebagai tantangan. Keberhasilan belajar dapat dilihat melalui beberapa hal antara lain kontrol pada diri sendiri, kemampuan dan usaha setiap individu.²¹ Menurut Umar Tirtaraharjaya dan La Sulo definisi kemandirian belajar adalah segala sesuatu yang berasal dari diri pembelajar seperti kemauan sendiri, pilihan sendiri, dan rasa tanggung jawab pada saat berlangsungnya aktivitas belajar.²²

Hasan Basri berpendapat bahwa dalam kemandirian belajar ada dua faktor yang memengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain konsep diri, kematangan usia, jenis kelamin, kepribadian berupa kepercayaan diri, dan inteligensi. Sedangkan faktor eksternal antara lain sebagai berikut:

1) Keluarga

Di dalam keluarga terdapat interaksi antara individu dengan individu lain pada lingkungan keluarga. Seperti kecenderungan cara didik anak, cara memberi penilaian kepada anak, dan aktivitas pendidikan dalam keluarga.

2) Kebudayaan

Kemandirian belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh kebudayaan. Hal ini dapat dilihat dari tingkat kemajuan maupun rendahnya tuntutan hidup masyarakat. Kemandirian belajar cenderung didorong dengan adanya tingkat kemajuan dan kekomplekkan tuntutan hidup masyarakat, dibandingkan dengan

²¹ Yani Supriani, *Menumbuhkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa Berbantuan Quipper School*, Jurnal Imiah Pendidikan Matematika, Vol. 1 No. 2, hlm. 217

²² Pratistya Nor Aini dan Abdullah Taman, *Pengaruh Kemandirian Belajar dan Lingkungan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2010/2011*, Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol. X, No. 1, tahun 2012, hlm. 54

masyarakat yang sederhana.²³ Menurut Song and Hill bahwa aspek kemandirin sebagai berikut :

a) *Personal Attributes*

Segala sesuatu yang berhubungan dengan perlengkapan belajar dinamakan *personal attributes* misalnya sumber belajar, stategi belajar dan motivasi belajar. Melakukan kegiatan belajar berdasarkan keinginan peserta didik tanpa adanya paksaan dari orang lain disebut motivasi belajar. Ciri-ciri motivasi belajar menurut Worrel dan Stillwel antara lain:

(1) Tekun

Tekun merupakan keadaan pantang menyerah pada diri peserta didik. Dalam memecahkan masalah seperti tugas yang telah diberikan bapak ibu guru, peserta didik tetap semangat mengerjakan sampai mendapatkan sebuah jawaban.

(2) Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan sikap yang dimiliki oleh peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya. Ketika guru memberikan tugas kepada peserta didik, mereka tidak lupa mengerjakan atau meninggalkan tugasnya sebelum berhasil diselesaikan. Sikap tanggung jawab dapat berasal dari motivasi belajar peserta didik.

(3) Menetapkan Tujuan yang Realitas

Artinya penetapan tujuan yang realitas itu berdasarkan dengan kemampuan masing-masing individu. Hal ini terlihat ketika seseorang mampu berkonsentrasi dan mengevaluasi setiap langkahnya untuk mencapai tujuan tertentu.²⁴

²³ Azhar Aziz, *Hubungan Antara Kompetensi Guru dan Kepercayaan Diri Dengan Kemandirian Siswa SMP N 2 Palangalan Susu*, Jurnal Psychomutiara, Vol. 1 No. 1, 2017, hlm. 17

²⁴ Dina Apriani Tambunan, Skripsi : *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MIS Ikhwanul Muslimin Tembung*, (Medan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018), hlm. 25

(4) Waktu

Ketika peserta didik mendapatkan tugas dari guru, maka tugas tersebut dikerjakan dengan semaksimal mungkin dengan waktu yang singkat.

(5) Menetapkan tujuan

Setiap kegiatan yang dilakukan individu memiliki tujuan masing-masing. Hal ini bertujuan menjadikan individu untuk meningkatkan konsentrasinya dalam belajar dan mencapai sesuatu yang diinginkan.

b) *Processes*

Processes merupakan segala aspek yang meliputi perencanaan, monitoring, serta evaluasi yang dilakukan pebelajar dalam proses belajar. Berikut beberapa perencanaan dalam belajar :

(1) Menentukan Prioritas

Artinya menentukan terlebih dahulu sesuatu yang paling penting dan kapan mesti dikerjakan.

(2) Mengelola waktu secara efektif

Artinya peserta didik mampu memanfaatkan waktu untuk kegiatan belajar. Membuat jadwal dan penyusunan kalender belajar merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengelola waktu belajar. Manfaatnya adalah agar tidak lupa tanggal yang penting dalam misalnya tanggal penyerahan PR, tanggal penyerahan tugas dan lain-lain.²⁵

c) *Learning Context*

Learning context merupakan faktor eksternal yang dapat memengaruhi kemandirian belajar. Salah satunya adalah *nature of task* dan *structure* yang dapat memengaruhi pengalaman mandiri pebelajar pada *learning context*.²⁶

²⁵ Rita Ningsih dan Arfatin Nurrahmah, *Pengaruh Kemandirian Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, Jurnal Formatif, Vol. 6 No. 1, 2016, hlm. 84


²⁶ Dina Apriani Tambunan, Skripsi : "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MIS Ikhwanul Muslimin Tembung*, (Medan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018), hlm. 15

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Proses dari hasil belajar dinamakan hasil belajar. Menurut R. Gagne belajar merupakan cara mendapatkan ilmu pengetahuan atau keterampilan melalui proses intruksi. Definisi intruksi adalah seorang peserta didik mendapatkan bimbingan atau arahan dari orang yang lebih tahu (guru). Definisi belajar menurut Burton adalah interaksi yang terjadi antara individu dengan individu lain atau dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Dari beberapa pendapat diatas belajar dapat didefinisikan sebagai proses individu untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan berasal dari interaksi individu dengan individu lain seperti peserta didik dengan guru.²⁷

Dimiyati dan Mudjiono berpendapat tentang hasil belajar sebagai dua sisi yang tidak dapat dipisahkan yaitu sisi peserta didik dengan guru. Perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan dengan saat sebelumnya dinamakan hasil belajar dari sisi peserta didik. Kingsley mendefinisikan hasil belajar terdiri dari tiga komponen pokok yaitu pengetahuan dan pengertian, keterampilan dan kebiasaan, yang terakhir adalah sikap dan cita-cita. Tiga komponen tersebut sudah menjadi kebiasaan peserta didik dan melekat pada diri peserta didik.²⁸ Menurut Suprijono, definisi hasil belajar adalah nilai-nilai, keterampilan, apresiasi, pola-pola perbuatan, pengertian-pengertian dan nilai-nilai. Sebagaimana firman Allah dalam surah An-Najm ayat 39.


 وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

Artinya : Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya. (Q.S An-Najm : 39)

Pada ayat diatas dijelaskan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakan, karena hasil belajar

²⁷ Zubaidah Amir dan Risnawati, *Buku Kemandirian Belajar Matematika*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2016), hlm. 49

²⁸ Sulastridkk, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD N 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 3 No. , hlm. 92

menurut Supratiknya merupakan penilaian terhadap kemampuan peserta didik. Tujuan pendidikan nasional mencakup tiga aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotor yang secara garis besar dijelaskan pada klasifikasi hasil belajar Bloom.²⁹

b. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Menurut Dalyono ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor tersebut sebagai berikut :

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam yakni berasal dari dalam diri peserta didik, antara lain sebagai berikut:

a) Bakat dan Intelegensi

Bakat dan intelegensi merupakan dua aspek yang memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan belajar. Bakat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Intelegensi yang baik atau IQ tinggi umumnya menjadikan seseorang mudah dalam belajar. Jika seseorang memiliki kedua aspek tersebut maka proses belajar akan lebih mudah, daripada seseorang yang hanya memiliki salah satu aspek saja.

b) Kesehatan

Kesehatan merupakan salah satu faktor internal yang memengaruhi keberhasilan belajar. Seseorang yang tidak sehat seperti sakit batuk, flu, sakit kepala dan sebagainya menjadikan seseorang tidak bergairah belajar. Demikian pula dengan kesehatan rohani (jiwa), akan memengaruhi keberhasilan belajar. Adanya kesehatan rohani maupun jasmani menjadikan seseorang lebih berkonsentrasi dalam belajar.

c) Cara Belajar

Cara belajar peserta didik juga mempengaruhi hasil belajar. Seseorang yang memperhatikan teknik serta teknik psikologi, fisiologis dan ilmu kesehatan maka akan memperoleh hasil belajar yang baik.

²⁹ Widodo dan Lusi Widayanti, *Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VII A MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*, Jurnal Fisika Indonesia, Vol. 17 No. 49, April 2013, hlm. 34

Bandingkan seseorang yang tidak memperhatikan dua aspek tersebut.³⁰

d) Minat dan Motivasi

Minat dan motivasi merupakan dua hal yang berbeda, namun keduanya memiliki hubungan yang erat. Minat dapat ditimbulkan dengan adanya daya tarik dari luar dan berasal dari sanubari. Sedangkan motivasi merupakan daya penggerak atau pendorong. Minat belajar disebabkan keinginan yang kuat dari dalam diri seseorang untuk memperoleh kebahagiaan atau ingin hidup senang serta memperoleh pekerjaan yang baik. Demikian pula seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi maka akan menciptakan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh serta semangat yang tinggi.

2) **Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar yang memengaruhi hasil belajar antara lain:

a) Keluarga

Keberhasilan anak dalam belajar sangat dipengaruhi oleh faktor keluarga, misalnya besar kecilnya penghasilan, tinggi rendahnya pendidikan dan perhatian yang diberikan orang tua terhadap anak.

b) Sekolah

Ketika fasilitas yang memadai, kualitas guru yang baik, dan kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak akan mempengaruhi keberhasilan belajar.

c) Lingkungan

Kedaaan lingkungan tempat tinggal sangat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. Adanya semangat belajar yang baik akan meningkatkan gairah belajar, sehingga peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang baik.³¹

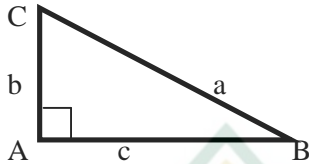
³⁰ Setyowati, Skripsi :”*Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 13 Semarang*”, (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2007), hlm. 19

³¹ Setyowati, Skripsi :”*Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 13 Semarang*”, (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2007), hlm. 20

4. Materi Teorema Pythagoras

a. Teorema Pythagoras

Pada segitiga siku-siku berlaku : “Kuadrat sisi terpanjang (hipotenusa) sama dengan jumlah kuadrat sisi-sisi penyikunya”.



Sesuai teorema Pythagoras, pada segitiga ABC yang siku-siku di A berlaku :

$$a^2 = b^2 + c^2$$

$$b^2 = a^2 - c^2$$

$$c^2 = a^2 - b^2$$

b. Tripel Pythagoras

Tripel Pythagoras merupakan tiga bilangan asli yang memenuhi rumus teorema Pythagoras. Tripel Pythagoras juga diartikan sebagai tiga bilangan yang tepat untuk menyatakan panjang sisi-sisi suatu segitiga siku-siku.

Jika $a > b > c$, berlaku $a^2 = b^2 + c^2$ maka a, b, dan c disebut *tripel Pythagoras*.

c. Kebalikan Teorema Pythagoras

Berlaku kebalikan teorema Pythagoras, yaitu :

Jika pada segitiga ABC terdapat hubungan $a^2 = b^2 + c^2$, maka segitiga ABC siku-siku di A.

Secara umum dapat dibuat kesimpulan bahwa :

- 1) Jika $a^2 = b^2 + c^2$, maka segitiga ABC siku-siku di A
- 2) Jika $a^2 > b^2 + c^2$, maka segitiga ABC tumpul di A.
- 3) Jika $a^2 < b^2 + c^2$, maka segitiga ABC lancip di A.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang juga mendukung dilakukannya penelitian ini antara lain penelitian:

1. Pengaruh *Blended Learning* Berbantuan *Google Classroom* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Belajar Peserta Didik

Penelitian yang dilakukan oleh Nukhbatul Bidayati dkk, bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh *blended learning* berbantuan *Google Classroom* terhadap keterampilan

berpikir kreatif dan kemandirian peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA yang terdiri dari 5 kelas yaitu kelas XI IPA 1, kelas XI IPA 2, kelas XI IPA 3, kelas XI IPA 4 dan kelas XI IPA 5. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *cluster random sampling* yang artinya mengambil 25 persen dari seluruh siswa kelas XI IPA di SMA Al Azhar 3. Uji hipotesis yang digunakan adalah *uji t independen*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua instrument yaitu instrumen tes dan instrumen angket. Pada setiap instrumen terdiri dari jumlah soal yang berbeda-beda. Pada instrumen tes terdiri dari 20 butir soal essay dan instrumen angket terdiri dari 20 butir pernyataan. Sebelum kedua instrumen ini diuji cobakan pada sampel maka diuji validasi terlebih dahulu. Setelah diuji validasi ternyata dari instrumen soal ada 5 soal yang tidak valid yaitu soal nomer 2, 7, 9, 11, dan 15. Sedangkan pada instrumen angket yang terdiri dari 20 butir pernyataan valid semua. Sehingga setelah kedua instrumen diuji validasi semua ternyata hanya 15 butir soal dan 20 butir pernyataan yang akan diuji lanjut pada sampel. Pada tes kemampuan berpikir kreatif didapat nilai reliabilitas sebesar 0,77 termasuk dalam kriteria tinggi. Untuk angket mendapatkan nilai reliabilitas 0,79 termasuk dalam kriteria tinggi. Pada kelas kelas eksperimen menggunakan *blended learning* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan *instruction* ceramah.

Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan nilai baik untuk yang *pretest* maupun *posttest*. Pada kelas kontrol mendapatkan nilai *pretest* 48,53 sedangkan pada *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai 50,00. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut belum memahami materi keanekaragaman hayati karena nilainya belum lulus KKM. Setelah menggunakan metode pembelajaran *blended learning* di eksperimen terdapat peningkatan nilai. Pada kelas kontrol nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,08 dengan nilai N-Gain 0,59 sedangkan di kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 69,62 dengan nilai N-Gain 0,40.

Kemandirian belajar sebanyak 20 pernyataan dalam bentuk angket. Pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,66 sedangkan pada kelas eksperimen

mendapatkan nilai rata-rata 47,17. Pada uji hipotesis nilai t_{hitung} (3,85) lebih besar daripada t_{tabel} (2,00). Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat pengaruh *blended learning* berbantuan *google classroom* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan kemandirian belajar peserta didik.

2. Pengaruh *E-learning* dengan *Google Classroom* terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa

Rizkiazaputri dan Hanna Sulastri melakukan penelitian di SMA Nurul Falah Pekanbaru dengan judul “Pengaruh *E-Learning* dengan *Google Classroom* terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah adanya pengaruh *e-learning* dengan *Google Classroom* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar biologi siswa. Penelitian ini dilakukan di SMA Nurul Falah Pekanbaru tepatnya pada bulan Januari 2020. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *the matching only pretest posttest control group*. Peneliti menggunakan dua instrumen yaitu instrumen angket dan instrument soal. Pada hasil belajar teknik pengumpulan datanya menggunakan soal pilihan ganda yakni terdiri 30 butir soal. Materi yang digunakan untuk soal pilihan ganda adalah sistem pencernaan. Sedangkan pada instrumen angket terdiri dari 20 pernyataan.

Populasi pada penelitian adalah seluruh kelas XI MIA Nurul Falah Pekanbaru sedangkan teknik pengambilan sampel adalah *non probability sampling* adalah *sampling* jenuh. Arti dari *sampling* jenuh adalah sampel yang digunakan dalam penelitian seluruh anggota populasi. Pada anggota populasi terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XI MIA 1 dan kelas XI MIA 2 setelah pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* yang menjadi sampel penelitian juga kelas XI MIA 1 dan kelas XI MIA 2. Pada kelas XI MIA 1 maupun kelas XI MIA 2 jumlah peserta didiknya sama yaitu terdiri dari 20 peserta didik. Uji hipotesis yang digunakan peneliti menggunakan *uji t-independent 2 sampel*. Ketika peneliti ingin menguji hipotesis menggunakan *uji t-independent 2 sampel* terlebih dahulu penelitian yang dilakukan harus telah diuji asumsi klasik terlebih dahulu. Uji asumsi klasik pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji

homogenitas. Pada uji normalitas menggunakan *Kolmogorov smirnov* (KS-20).

Instrumen angket dan instrument soal disebarakan di kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua intrumen diberikan kepada peserta didik dua kali yaitu pada *pretest* dan pada *posttest*. Intrumen soal diberikan kepada kedua kelas pada saat *pretest* mendapatkan selisih nilai yang tidak lumayan tinggi yakni selisih nilainya adalah 2,73. Pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 32,06 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata *pretest* 29,33. Pada analisis data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan nilai dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* sebelumnya. Pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata *posttest* 73,33 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata 63,5. Sedangkan pada uji *t-independent 2 sampel* kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapatkan data $0,00 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni terdapat pengaruh *e-learning* dengan *google classroom* terhadap hasil belajar.

Instrumen angket diberikan kepada kedua kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata nilai *pretest* sebesar 60,84 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 58,83. Pada nilai *posttest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 76,22 seangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 70,00. Hal ini menunjukkan bahwa pada kedua kelas terdapat perbedaan nilai. Langkah selanjutnya adalah di uji *t* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *t* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan data $0,00 < 0,05$. Hal ini dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh *e-learning* dengan *google classroom* terhadap motivasi belajar siswa.

3. Pengaruh Penerapan *Tools Google Classroom* pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa

Diemas Bagas Panca Pradana dan Rina Harimurti melakukan penelitian di SMK Mahardhika Surabaya yang berjudul “Pengaruh Penerapan *Tools Google Classroom* pada

Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa”. Metode yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimental Design*. Populasi dari masing-masing kelas SMK Mahardhika Surabaya yaitu 30 siswa, kelas X Multimedia 1 dan X Multimedia 2 digunakan sebagai sampel penelitian. Hasil tes dan hasil proyek digunakan sebagai data hasil belajar. Peneliti menggunakan *independent t-test* sebagai uji analisis data.

Terdapat dua sampel yaitu kelas X Multimedia 1 dan kelas X Multimedia 2. Kelas X Multimedia 1 digunakan sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas X Multimedia 2 sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen digunakan model pembelajaran *project based learning* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model ceramah. Berdasarkan uji analisis data menggunakan uji t terdapat perbedaan rata-rata nilai antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Pada kelas eksperimen mendapatkan nilai 81,89 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai 77,43. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran antara kedua kelas. Pada *P-Value* mendapatkan nilai 0,02 yang artinya H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Hal ini dikarenakan nilai 0,02 lebih kecil daripada nilai 0,05.

Respon siswa sangat baik hal ini terlihat dari hasil analisis angket sebesar 83,77% yang mengisi angket mengenai penerapan *Tools Google Classroom* pada model pembelajaran *Project Based Learning*. Berdasarkan nilai model pembelajaran *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada model pembelajaran *Project Based Learning* tanpa menggunakan *Tools Google Classroom*.

4. Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar Bola Basket

Penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar Bola Basket” dilakukan oleh Harry Ftriyanto dkk, program studi pendidikan olahraga pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Bali. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Negara Bali. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar bola basket antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan

siswa yang mengikuti model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *Google Classroom*.

Jenis eksperimen pada penelitian ini adalah *true eksperiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Negara yang berjumlah 352 siswa yang terdiri dari 11 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling* yang berjumlah 72 siswa. Teknik *random sampling* dipilih karena anggota populasi relatif homogen. Berdasarkan teknik *random sampling* yang dilakukan, maka terpilih kelas VII E dan kelas VII I. Pada kelas VII E dikenai perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *google classroom*. Pada kelas VII I dikenai perlakuan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *google classroom*.

Pengumpulan data menggunakan nilai keterampilan teknik dasar bola basket pada saat (*dribbling, shoting, passing*). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji ANAVA. Pada kelompok model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *google classroom* diperoleh nilai rata-rata 86,2 dengan standar deviasi 1,35. Sedangkan pada kelompok dengan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *google classroom* diperoleh rerata 81,8 dengan standar deviasi 1,09.

Berdasarkan angka signifikansi melalui uji t diperoleh hasil 0,040. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar bola basket antara siswa yang menggunakan model STAD berbantuan aplikasi *google classroom* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *google classroom*. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar bola basket pada siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *google classroom* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *google classroom*.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil suatu kerangka pemikiran sebagai berikut. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi maka dalam dunia pendidikan harus dapat memberikan inovasi baru kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini memberikan inovasi baru terutama dalam sekolah menengah pertama dengan pemanfaatan *e-learning* dalam

dunia belajar mengajar. *E-learning* yang dimanfaatkan peneliti adalah *aplikasi google classroom*. Peneliti memandang aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien maka penggunaan aplikasi tersebut harus diterapkan dalam dunia pendidikan.³²

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah adanya pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar materi teorema Pythagoras kelas VIII di MTs Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang mampu menciptakan kelas dalam duni maya. Pada aplikasi tersebut mempermudah guru dalam menyampaikan tugas dan waktu belajar lebih fleksibel. Aplikasi *Google Classroom* memiliki beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan guru maupun siswa antara lain *privacy* (privasi), *mobile application* (aplikasi dan telepon genggam), *archieve course* (arsip program), *time-cost* (hemat waktu), *communication* (komunikasi), *grading* (pengukuran), dan *assignments* (tugas).³³

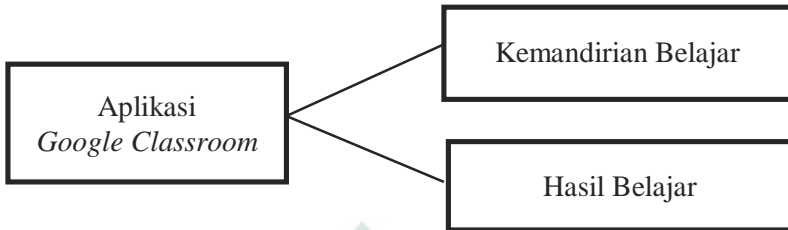
Aplikasi *Google Classroom* ini digunakan peneliti untuk mengukur kemandirian belajar siswa dalam materi teorema Pythagoras. Selain untuk mengetahui tingkat kemandirian belajar siswa, dalam *google classroom* juga digunakan untuk mengetahui hasil belajar teorema Pythagoras. Pada pemanfaatan aplikasi *google classroom* diharapkan mampu menciptakan inovasi baru dalam dunia pembelajaran, sehingga mampu menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien dalam dunia pendidikan.

Berikut bagan kerangka berpikir dari peneliti ini tentang pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar teorema pythagoras.

³² Ernawati, Skripsi “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di MAN 1 Kota Tangerang Selatan*”, (Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2018), hm. 45

³³ Anita Ningrum, Skripsi :”*Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Google Classroom Era Pandemic Covid-19 Materi Tata Surya Pada Siswa Kelas VII Mts Negeri Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020*”. (Salatiga : IAIN Salatiga, 2020), hlm. 20

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Setelah peneliti mengadakan penelaahan yang mendalam terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggapan dasar, maka langkah berikutnya adalah merumuskan hipotesis.³⁴ Hipotesis terdiri dari dua kata yaitu *hypo* artinya sebelum dan *thesis* artinya pernyataan. Hipotesis merupakan pernyataan yang belum tentu kebenarannya, sehingga untuk menentukan kebenaran tersebut harus diuji dalam kenyataan empiris.³⁵ Agar penelitian yang menggunakan analisis data statistik dapat terarah maka perumusan hipotesis sangat perlu ditempuh. Berdasarkan perumusan masalah dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kemandirian Belajar

Gambar 2.2
Hipotesis Variabel X terhadap Variabel Y₁



Oleh karena itu dalam penelitian ini akan diajukan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Diduga tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap kemandirian belajar.

³⁴ Suharsimi Arkinto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hlm. 110

³⁵ W. Gulo, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002), hlm.42

H_1 = Diduga terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap kemandirian belajar kelas.

2. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Calsroom* Terhadap Hasil Belajar

Gambar 2.3
Hipotesis Variabel X terhadap Variabel Y_2



Oleh karena itu dalam penelitian ini akan diajukan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Diduga tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar materi teorema pythagoras.

H_1 = Diduga terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar materi teorema pythagoras.

