

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Pustaka

1. *Google Classroom*

Belajar dikatakan sebagai proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar dapat terjadi disebabkan oleh adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Di antara lingkungan yang dapat mempengaruhi yaitu seperti siswa, guru, petugas-petugas di sekolah, materi pembelajaran, maupun fasilitas-fasilitas yang mendukung kegiatan belajar.¹ Kehadiran alat/media pembelajaran sangatlah penting pada kegiatan pembelajaran. Materi yang kurang jelas dapat terbantu dengan adanya alat/media menjadi perantaranya.

Meskipun penggunaan alat/media begitu penting untuk menunjang kegiatan pembelajaran, akan tetapi tidak jarang ditemukan lembaga pendidikan yang kurang memahami pentingnya penggunaan alat/media tersebut. Hal ini terdukung dengan ditemukannya permasalahan-permasalahan yang disebabkan oleh penggunaan media yang tidak sesuai dengan materi. Seperti sulitnya peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, bahkan tidak sedikit pula peserta didik cenderung bosan pada pembelajaran tersebut.

Sisi lain dari perkembangan teknologi yakni mendorong suatu pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan hasil teknologi. Pengajar diharapkan mampu memanfaatkan berbagai media yang tersedia di masing-masing sekolah yang kemungkinan bahwa media itu sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Umi Rosyidah dalam bukunya, “media pembelajaran sendiri memiliki tiga peranan, yaitu sebagai penarik perhatian (*intentional role*), sebagai penarik perhatian (*communication role*), serta sebagai peran ingatan/penyimpanan (*retention role*).² Selain tiga hal itu, peranan lain dari media pendidikan yaitu sebagai penarik perhatian siswa serta penyalur maksud yang ingin disampaikan pada masing-masing pelajaran.

¹ Unang Wahidin dan Ahmad Syaefuddin, 2018, “Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Islam”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 7, Nomor 1, 48.

² Umi Rosyidah, Dkk, *Active Learning dalam Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2008), 96.

Penggunaan media pembelajaran sebetulnya telah diterapkan sejak zaman dahulu. Jika dilihat dari kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis, penggunaan media berbasis teknologi sudah diterapkan sejak kala itu. Kisah tersebut tertuang pada surah An-Naml ayat 28-30 yang berbunyi:

اَذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَاَلْقِهٖ اِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَاَنْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُوْنَ ﴿٢٨﴾
 قَالَتْ يَا اَيُّهَا الْمَلَأُ اِىَّ الْقِيِّ اِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيْمٌ ﴿٢٩﴾ اِنَّهٗ مِنْ سُلَيْمَانَ وَاِنَّهٗ
 بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ ﴿٣٠﴾

Artinya: “Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah mereka, lalu perhatikan apa yang mereka bicarakan (28). Berkata ia (Balqis): ‘Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku surat yang mulia’ (29). Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya isinya: ‘Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang’ (30)”³

Tafsir jalalain menyatakan bahwa, “Pergilah membawa suratku ini, kemudian jatuhkan kepada mereka (Ratu Balqis serta kaumnya) lalu berpalinglah (pergilah) dari mereka, kemudian perhatikanlah apa yang mereka bicarakan. Yakni jawaban atau reaksi apakah yang bakal mereka lakukan. Lalu burung hud-hud membawa surat itu, kemudian mendatangi Ratu Balqis yang di waktu itu berada ditengah-tengah bala tentaranya. Lalu burung hud-hud menjatuhkan surat Nabi Sulaiman ke pangkuan Ratu Balqis. Ketika Ratu Balqis membaca surat tersebut, tubuhnya gemetar dan lemas sebab takut, lalu beliau memikirkan isi surat tadi. Selanjutnya (beliau berkata) yakni Ratu Balqis kepada pemuka kaumnya, (hai pembesar-pembesar! Sesungguhnya sudah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia) yakni surat berstempel. (sesungguhnya surat itu berasal dari Sulaiman dan sesungguhnya isinya) kandungan isi surat itu, (dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang)”⁴

Hubungan antara kisah tersebut dengan kegiatan pembelajaran yakni terletak pada bentuk komunikasinya.

³ Alquran, An-Naml Ayat 28-30, *Alquran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2008), 384.

⁴ Jalaluddin Asy-Suyuti dan Jalaluddin Muhammad Ibn Ahmad Al Mahally, *Terjemahan Tafsir Jalalain*, (Tasikmalaya: Pustaka Al-Hidayah, 2009), 145.

Burung hud-hud yang dijadikan media perantara oleh Nabi Sulaiman untuk memberikan surat kepada Ratu Balqis adalah bentuk penerapan teknologi pada masa itu. Penggunaan media burung hud-hud tersebut menjadikan proses komunikasi antara Nabi Sulaiman dengan Ratu Balqis menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, penggunaan media dalam pembelajaran sudah seharusnya diterapkan untuk memperlancar komunikasi, supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.⁵

Menurut Syaiful Bahri, penggunaan media pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Tujuan lainnya yakni agar hasil pembelajaran diingat lebih lama sehingga pada akhirnya berpengaruh pada pencapaian nilai yang tinggi.⁶ Penggunaan media berbasis teknologi pada masa dulu dengan masa sekarang tentunya memiliki banyak perbedaan. Media berbasis teknologi di masa sekarang lebih maju dan variatif. Namun tidak menutup kemungkinan di masa yang akan datang perkembangan teknologi jauh lebih canggih lagi. Beberapa bentuk media pembelajaran berbasis teknologi saat ini seperti televisi, VCD (*Vidoe Compact Disc*), DVD (*Digital Versatile Disc*), ataupun media berbasis aplikasi seperti salah satunya yaitu *Google Classroom*.

a. Pengertian *Google Classroom*

Google Classroom diartikan sebagai suatu layanan yang disediakan oleh *google* dengan desain untuk membantu pendidik dalam membuat maupun mendistribusikan tugas kepada peserta didik secara *paperless*. Abdul Barir Hakim mengatakan bahwa setiap pengguna yang memiliki akun *google* tentu dapat secara langsung menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Selain itu, juga dikatakan bahwa *Google Classroom* hanya dapat dimanfaatkan oleh lembaga yang memiliki *Google Apps for Education*.⁷

Muhammad Imaduddin mengatakan bahwa *Google Classroom* ialah layanan *online* tidak berbayar yang

⁵ Unang Wahidin dan Ahmad Syaefuddin, 2018, “Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Islam”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 7, Nomor 1, 60.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 152.

⁷ Abdul Barir Hakim, 2016, “Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom, dan Edmodo”, *Jurnal I-Statement*, Volume 2, Nomor 1, 2.

diperuntukkan kepada siapapun yang memiliki akun *google*, sekolah, maupun lembaga non-profit. *Google Classroom* mulai dikenalkan sebagai aplikasi dari layanan *google* untuk dunia pendidikan pada tanggal 6 Mei 2014. Kemudian dirilis kepada publik pada tanggal 12 Agustus 2014. Sekitar Juni 2015, *google* mengumumkan tombol berbagi untuk situs web agar administrator sekolah serta pengembang dapat terlibat dalam penggunaan *Google Classroom*. Selanjutnya bulan Maret-April 2017, *google* membuka kelas dan mengizinkan siapapun pengguna *google* untuk dapat memanfaatkan layanan *Google Classroom* tanpa harus memiliki akun *Google Apps for Education*.⁸

Menurut Herman dan Hammi yang dikutip oleh Ninik Rahayu, *Google Classroom* adalah aplikasi yang dapat menciptakan ruang kelas di dunia maya. *Google Classroom* juga dapat dijadikan untuk sarana pendistribusian tugas-tugas. Sehingga aplikasi ini dikatakan sangat membantu pendidik dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Ini dikarenakan kemudahan serta prosesnya yang dapat dilaksanakan kapanpun tidak terikat oleh waktu ataupun terpaku pada jam pelajaran.⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, maka definisi *Google Classroom* dalam penelitian ini yaitu merupakan suatu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membentuk ruang kelas di dunia maya. Baik pendidik maupun peserta didik dapat melangsungkan kegiatan pembelajaran meskipun dalam jarak jauh. Pembelajaran berbasis *Google Classroom* dalam aplikasinya ini memberikan dampak baik, salah satunya yakni ramah lingkungan. Hal ini karena peserta didik tidak lagi membutuhkan kertas pada pengumpulan tugas-tugas.

b. Fungsi *Google Classroom*

Google Classroom adalah salah satu layanan yang masih bagian dari *Google for Education* yang dikatakan istimewa. Sebab layanan ini dilengkapi dengan berbagai fitur di dalamnya. Seperti halnya fitur untuk membagikan

⁸ Muhammad Imaduddin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom*, (Yogyakarta: Penerbit Garudhawacana, 2018), 4.

⁹ Ninik Rahayu dan Sutarsih Suhaeb, 2020, "Hubungan Pemanfaatan *Google Classroom* dan Kemandirian terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PTIK pada Masa Pandemi", *Jurnal Media Elektrik*, Volume 17, Nomor 2, 47.

tugas sekolah, pengumpulan tugas, maupun memantau siapa saja yang telah mengumpulkan tugas.

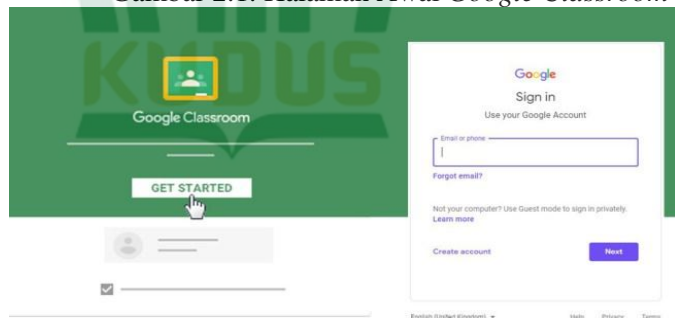
Tertulisnya di situs *Google Classroom* bahwa *Google Classroom* terhubung dengan semua layanan lain yang ada pada *Google for Education* seperti *gmail*, *google drive*, *google calendar*, *google slides*, dan lainnya, menjadikan pendidik dapat memanfaatkan layanan satu dengan layanan yang lainnya. Contohnya yaitu ketika memberikan jadwal atau batas waktu pada tugas yang diberikan pada *Google Classroom*, pendidik dapat sekaligus memanfaatkan *Google calendar*. Contoh lainnya yakni pemanfaatan *Google drive* sebagai tempat penyimpanan beberapa file yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, kemudahan yang diberikan dalam penggunaan *Google Classroom* seperti dalam pendistribusian tugas maupun pada kegiatan diskusi, menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efisien serta terkesan lebih menarik.¹⁰

c. Langkah-Langkah Membuat *Google Classroom*

Berikut merupakan langkah-langkah dalam pembuatan ruang kelas dalam *Google Classroom*:

1. Masuk melalui halaman web <http://classroom.google.com/> pada laptop ataupun handphone, kemudian klik sign in untuk memulai membuka ruang kelas pada *Google Classroom*.

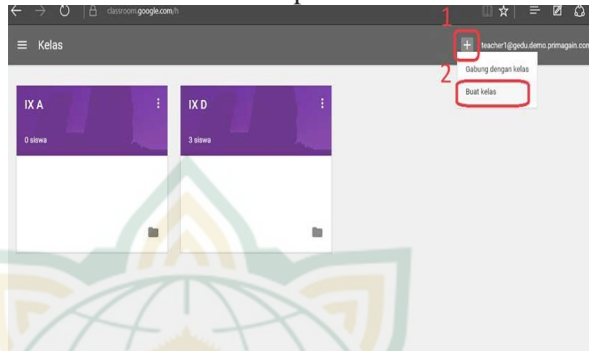
Gambar 2.1. Halaman Awal *Google Classroom*



¹⁰ Dimas Bagas Panca Pradana dan Rina Harimurti, 2017, “Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal IT-Edu Universitas Negeri Surabaya*, Volume 2, Nomor 1, 60.

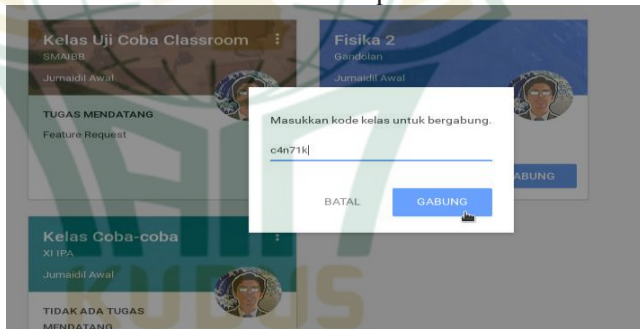
2. Mulailah membuat ruang kelas dengan memilih tanda (+), dan selanjutnya tulis nama kelas. Setelah tercantumkan nama kelas, kemudian klik untuk memulai kelas baru.

Gambar 2.2. Tampilan Pembuatan Kelas Baru



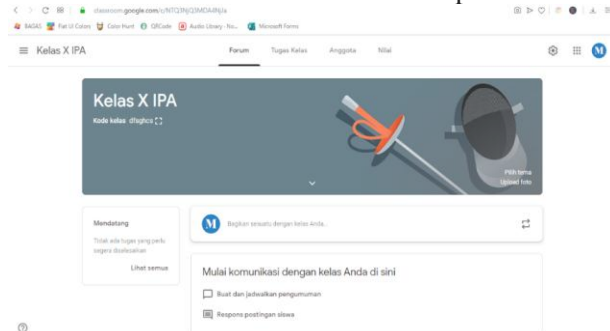
3. Tambahkan peserta didik dengan cara mengundang untuk bergabung. Tampilkan kode kelas agar peserta didik lainnya dapat bergabung.

Gambar 2.3. Tampilan Kode Kelas



4. Selanjutnya pembelajaran siap dilaksanakan.

Gambar 2.4. Contoh Tampilan Kelas



d. Kelebihan Dan Kekurangan *Google Classroom*

Di antara kelebihan *Google Classroom* yaitu baik pendidik maupun peserta didik dapat melakukan pembelajaran bersama. Pendidik dapat memberikan materi pembelajaran berupa Powerpoint, video, maupun instruksi tugas di *Google Classroom*. Sedangkan untuk peserta didik dapat menyerahkan tugas sesuai dengan batas waktu pengumpulan yang telah disepakati. Peserta didik juga dapat bertanya baik secara personal maupun secara diskusi dalam forum kelas. Pendidik juga dapat meletakkan tes atau latihan soal di *Google Classroom* serta melakukan penilaian pada latihan soal tersebut.

Selain kelebihan-kelebihan diatas, juga terdapat kekurangan dalam aplikasi *Google Classroom*. Di mana ketika mengakses materi dan tugas yang ada diperlukan internet. Hal yang perlu dilakukan oleh pihak sekolah adalah melengkapi sarana dan prasarana *wifi*. Namun jika peserta didik di rumah, maka perlu memiliki paket internet untuk dapat menggunakan *Google Classroom*.¹¹

2. Kualitas Pembelajaran

a. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kualitas memiliki arti kadar atau tingkat baik buruknya sesuatu. Kualitas diartikan sebagai kesesuaian akan standar dan kebutuhan tertentu, ketepatan akan karakteristik dan syarat tertentu, keselarasan akan tuntutan zaman, dan lain sebagainya.¹² Istilah pembelajaran menurut Abdul Majid memiliki makna sebuah upaya yang dilakukan kepada seseorang ataupun kelompok melalui berbagai macam strategi, metode, serta pendekatan-pendekatan untuk mencapai arah tujuan yang sudah direncanakan. Pembelajaran juga didefinisikan sebagai bentuk kegiatan yang terprogram sedemikian rupa dalam desain instruksional untuk menjadikan peserta didik belajar secara aktif. Hakikat pembelajaran bukan hanya terbatas pada apa yang dilakukan oleh pengajar. Namun juga meliputi apapun yang memiliki

¹¹ Lidia Susanti, 2016, "Hubungan Penggunaan *Google Classroom* sebagai Pembelajaran Efektif dan Paperless terhadap Nilai Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Biologi di SMA Charis Malang", *Prosiding: Inovasi Pendidikan Di Era Big Dara dan Aspek Psikologinya*, 254.

¹² Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran (Landasan & Aplikasinya)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 258-259.

dampak langsung pada proses belajar. Seperti halnya dengan kejadian yang ditimbulkan dari media cetak, radio, televisi, film, ataupun gabungan dari beberapa media tersebut.¹³

Pembelajaran pada dasarnya ialah aktivitas terpola yang merangsang seseorang untuk belajar dengan baik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas belajar mengajar didasarkan pada dua aktivitas pokok, yaitu bagaimana seseorang dapat merubah tingkah laku menjadi lebih baik melalui aktivitas belajar mengajar serta bagaimana seseorang menyampaikan ilmu pengetahuan melalui aktivitas belajar mengajar. Pembelajaran dikatakan sebagai bentuk luarnya kegiatan belajar, dan belajar adalah proses didalamnya.¹⁴

Menurut Suparno yang dikutip oleh Andelson Memorata mengartikan kualitas pembelajaran sebagai suatu keterkaitan yang sistemik pada komponen pembelajaran seperti guru, siswa, kurikulum dan bahan ajar, serta sistem pembelajaran dalam rangka menciptakan pembelajaran yang optimal. Tolok ukur kualitas pembelajaran dapat dicermati dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, suatu pembelajaran dikatakan berkualitas ketika sebagian atau seluruh peserta didik dapat terlibat aktif secara fisik maupun mental sosial. Adapun dari segi hasil, suatu pembelajaran dikatakan berkualitas ketika sebagian besar ataupun keseluruhan terjadi perubahan ke arah positif pada diri peserta didik.¹⁵

Menurut Sudjana, kualitas pembelajaran diartikan sebagai tingkat keefektifan kegiatan belajar mengajar dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan utama kegiatan pembelajaran adalah untuk mencapai arah muara yang telah dirumuskan sejak awal. Pencapaian tujuan pembelajaran diperlukan adanya kualitas pembelajaran, yang mana artinya bahwa untuk memperoleh hasil yang diinginkan maka pendidik harus memanfaatkan komponen pembelajaran secara tepat. Sehingga, untuk meningkatkan kualitas

¹³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 1-3.

¹⁴ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 4-6.

¹⁵ Andelson Memorata, 2017, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Merakit Personal Komputer Menggunakan Structured Dyadic Methods (SDM), *Penelitian Tindakan Kelas*, 3.

pembelajaran bisa dilakukan dengan meningkatkan aktifitas belajar serta prestasi belajar peserta didik.¹⁶

Berdasarkan pengertian di atas, definisi kualitas pembelajaran dalam penelitian ini merupakan tingkat pencapaian belajar pada komponen pembelajaran yang meliputi bahan pembelajaran, strategi, media, peserta didik, pendidik, serta tujuan pembelajaran itu sendiri. Suatu lembaga pendidikan dikatakan berkualitas dipandang berdasarkan pada hasil lulusan yang pada akhirnya mampu mengubah perilaku, sikap, dan keterampilan ke arah yang lebih baik sesuai dengan tujuan pendidikan.

b. Indikator Kualitas Pembelajaran

Menurut Depdiknas, terdapat tujuh indikator pencapaian kualitas pembelajaran yaitu: (1) Kegiatan peserta didik, meliputi seluruh aktivitas fisik maupun non fisik yang dilakukan peserta didik; (2) Keterampilan pengajar, meliputi kecakapan pengajar dalam mengelola kegiatan pembelajaran; (3) Hasil belajar, meliputi perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.; (4) Iklim, yaitu bentuk interaksi antar komponen pembelajaran yang menjadi acuan; (5) Materi, yakni bahan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan acuan kompetensi; (6) Media pembelajaran, yakni alat bantu atau perantara dalam penyampaian informasi dalam pembelajaran; (7) Sistem pembelajaran, meliputi keseluruhan proses yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁷

Selain itu, menurut Muljono yang dikutip oleh Andri Hardiyana, mengatakan tentang lima rujukan yang menjadi konsep dari kualitas pembelajaran di antaranya yaitu:

1. Kesesuaian, adapun indikatornya meliputi kesesuaian dengan peserta didik, pendapat masyarakat, kebutuhan masyarakat, kondisi lingkungan, serta sesuai dengan prinsip, teori, ataupun nilai baru pada pendidikan.
2. Pembelajaran yang bermutu, dalam artian kesempatan belajar setiap orang tersebar merata sehingga mudah

¹⁶ Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Sinar Baru Algensindo, 2003), 40.

¹⁷ Gurnito, 2016, “Peningkatan Kualitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Karakter*, Volume 1, Nomor 1, 29.

untuk diikuti oleh siapapun dan kapanpun, penyampaian pesan yang tepat, serta dibuktikan dengan lulusan yang menonjol.

3. Efektifitas pembelajaran, suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai. Artinya segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran sudah di siapkan secara sistemik mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.
4. Efisiensi pembelajaran, suatu pembelajaran terbilang efisien apabila antara biaya, waktu, dan tenaga yang digunakan sepadan dengan hasil yang didapatkan.
5. Produktivitas, meliputi perubahan pada proses pembelajaran, penambahan pemasukan informasi, peningkatan intensitas interaksi antar subyek pembelajaran, ataupun gabungan ketiganya untuk menghasilkan mutu yang lebih baik.¹⁸

Adapun indikator kualitas pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *performance* guru, fasilitas pembelajaran, serta motivasi belajar siswa. Indikator tersebut dipilih karena saling berkaitan satu sama lain. *Performance* guru merupakan indikator paling inti dalam menentukan kualitas pembelajaran. Karena guru merupakan fasilitator dalam kegiatan belajar yang menentukan hasil belajar peserta didiknya. Fasilitas belajar merupakan indikator yang jarang diperhatikan dalam kegiatan belajar, sehingga menjadikan kualitas pembelajaran cenderung kurang maksimal. Apabila indikator *performance* guru dan fasilitas belajar terpenuhi secara maksimal, hal ini akan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi siswa.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa hasil penelitian relevan yang dijadikan sebagai pendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Diantaranya adalah penelitian dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan*” yang diteliti

¹⁸ Andri Hardiyana, 2015, “Implementasi Google Classroom sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah”, *Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional*, SMAN 1 Losari, Dinas Pendidikan Kabupaten Cirebon, Provinsi Jawa Barat, 8.

oleh Ernawati Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah pada tahun 2018. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah variabel penggunaan *Google Classroom* menjadi variabel bebas (X). Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan *Google Classroom* memiliki pengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Pengaruh tersebut ada dikarenakan adanya kemudahan-kemudahan yang didapatkan peserta didik dalam mengakses dan memahami materi pembelajaran dengan *Google Classroom*. Terdapat pula peningkatan pada kualitas pembelajaran dengan dibuktikan perolehan nilai hasil belajar di akhir yang meningkat dari sebelumnya. Perbedaannya yakni terletak pada variabel terikat (Y), pada penelitian tersebut terdapat dua variabel terikat sedangkan pada penelitian yang dilakukan penulis hanya terdapat satu variabel terikat.¹⁹

Penelitian dengan judul “*Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS*” yang diteliti oleh Yuda Darmawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2019. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah variabel penggunaan *Google Classroom* menjadi variabel bebas (X) serta sama-sama memiliki satu variabel terikat (Y). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Google Classroom* memiliki pengaruh besar pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut diperoleh karena penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran cukup efektif dari setiap siklusnya. Berbagai kemudahan yang didapat siswa seperti kemudahan mengerjakan tugas, kemudahan menerima dan memahami materi, dan juga kemudahan dalam berdiskusi bersama guru menjadikan peningkatan nilai hasil belajar relatif signifikan pada tiap siklusnya. Perbedaannya yakni terletak pada metode penelitian. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan hasil data yang diperoleh berupa kalimat, sedangkan penelitian yang dilakukan

¹⁹ Ernawati, 2018, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan”, *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 123-124.

penulis menggunakan metode kuantitatif dengan hasil data berupa angka.²⁰

Penelitian dengan judul “*Keefektifan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran*” yang diteliti oleh Sabran dan Edy Sabara pada Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Makassar tahun 2019. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah pada variabel penggunaan *Google Classroom* serta instrument penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan instrument angket. Penelitian tersebut memaparkan beberapa faktor yang berpengaruh pada keefektifan *E-learning* dengan menggunakan *Google Classroom*, di antaranya yaitu faktor perencanaan, penyampaian materi, perancangan, evaluasi, serta faktor interaksi dalam pembelajaran. Selain faktor-faktor tersebut, terdapat faktor pendukung lainnya yakni sumber daya manusia (SDM), sarana, dan prasarana. Perbedaannya yakni terletak pada metode penelitiannya. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian eksperimen pengembangan bahan pembelajaran, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode kuantitatif.²¹

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil suatu kerangka pemikiran sebagai berikut. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki tujuan untuk memberikan gambaran inovasi pada dunia pendidikan khususnya tingkat satuan Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat untuk dapat menggunakan media berbasis *E-learning* pada kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi di era modern ini sudah selayaknya dimanfaatkan sebaik mungkin. Seperti halnya penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada kegiatan belajar mengajar. Peneliti memandang bahwa aplikasi *Google Classroom* efektif dan efisien jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, sudah selayaknya media inovatif seperti *Google Classroom* diterapkan pada dunia pendidikan.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan dan besar kontribusi yang diberikan dari penggunaan *Google Classroom*

²⁰ Yuda Darmawan, 2019, “Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS”, *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 12.

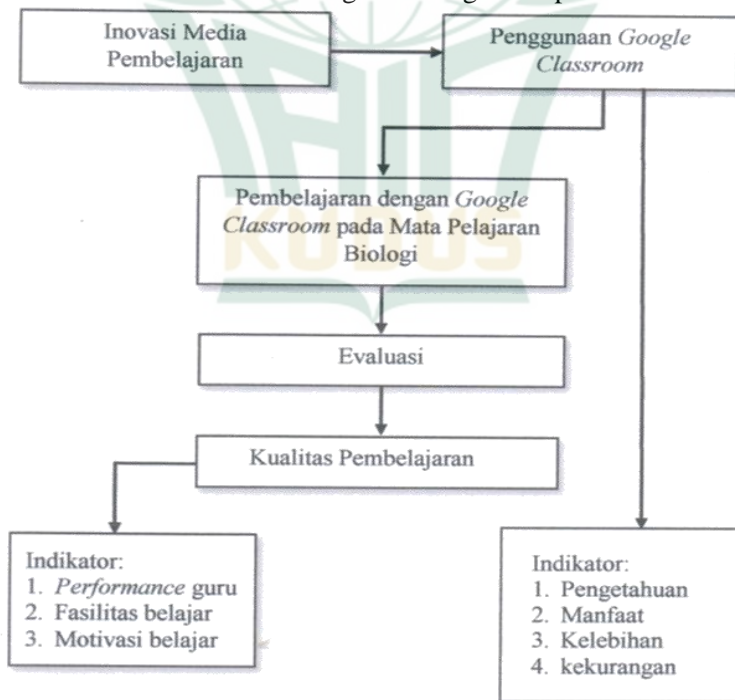
²¹ Sabran dan Edy Sabara, 2019, “Keefektifan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran”, *Prosiding Seminar Nasional*, Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar, 124.

sebagai salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran terhadap kualitas pembelajaran Biologi di MA Mu'allimat NU Kudus. Aplikasi bagian dari *google* ini dapat digunakan untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Indikator-indikator media *Google Classroom* yang digunakan peneliti yaitu pengetahuan, manfaat, kelebihan, dan kekurangan. Nantinya diharapkan *Google Classroom* mampu membantu peserta didik ataupun pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

Google Classroom digunakan oleh pendidik dan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar untuk mengukur kualitas pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media *Google Classroom* akan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik serta dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran biologi. Indikator-indikator kualitas pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu *performance* guru, fasilitas belajar, dan motivasi belajar.

Berikut merupakan bagan kerangka berpikir pada penelitian ini tentang kontribusi penggunaan *Google Classroom* terhadap kualitas pembelajaran biologi di MA Mu'allimat NU Kudus.

Gambar 2.5. Bagan Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis seringkali diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang sudah ditentukan terlebih dahulu dalam suatu penelitian. Biasanya rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dikatakan jawaban sementara karena jawaban baru ditentukan berdasarkan pada teori-teori relevan yang sudah pernah dilakukan. Belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang sebenarnya di lapangan.²²

Berdasarkan perumusan masalah serta kerangka berfikir yang sudah terlebih dahulu disusun peneliti, maka hipotesis penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis nol (H_0)
Hipotesis nol pada rumusan masalah kedua yaitu tidak adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan *Google Classroom* terhadap kualitas pembelajaran biologi di MA Mu'allimat NU Kudus.
2. Hipotesis kerja (H_a)
Hipotesis kerja pada rumusan masalah kedua yaitu adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan *Google Classroom* terhadap kualitas pembelajaran biologi di MA Mu'allimat NU Kudus.
3. Hipotesis nol (H_0)
Hipotesis nol pada rumusan masalah ketiga yaitu tidak adanya kontribusi yang diberikan dari penggunaan *Google Classroom* terhadap kualitas pembelajaran biologi di MA Mu'allimat NU Kudus.
4. Hipotesis kerja (H_a)
Hipotesis kerja pada rumusan masalah ketiga yaitu adanya kontribusi yang diberikan dari penggunaan *Google Classroom* terhadap kualitas pembelajaran biologi di MA Mu'allimat NU Kudus.

²² Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 96.