

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menempati posisi yang strategis baik dalam konteks individu maupun bangsa dan negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Begitu juga dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.<sup>1</sup> Adapun untuk tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran di perlukan kesadaran dari berbagai pihak pemerintah, guru, dan siswa. Pemerintah sebagai pemberi kurikulum, guru sebagai pengembang dan penyampai kurikulum, dan siswa sebagai penerima kurikulum. Untuk tercapainya suatu tujuan kurikulum tersebut kepada siswa diperlukan kesadaran dalam belajar dari diri siswa. Kesadaran siswa untuk belajar ini penting agar siswa tidak merasa tertekan di dalam menjalankan proses belajar mengajar.

Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap individu. Ini yang semestinya disadari oleh setiap siswa. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif jika seorang individu yang belajar berada dalam kondisi yang fit dan

---

<sup>1</sup> Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

bebas dari tekanan-tekanan. Para pendidik dan orang tua percaya bahwa mengajarkan siswa cara berpikir adalah salah satu tujuan penting pendidikan. Ribuan buku dan jutaan situs dikhususkan untuk topik-topik mengenai pemikiran dan cara membantu siswa menjadi pembelajar yang aktif, kreatif, inovatif, mandiri dan bisa mengatur diri sendiri untuk menghadapi tantangan di masa mendatang. Seperti Firman Allah SWT dalam Q.S. Yusuf ayat 109.

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوحِيَ إِلَيْهِمْ مِنْ أَهْلِ الْقُرَىٰ ۗ أَفَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ  
فَيَنْظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ ۗ وَلَدَارُ الْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ اتَّقَوْا ۗ أَفَلَا  
تَعْقِلُونَ ﴿١٠٩﴾

Artinya: “Kami tidak mengutus sebelum kamu, melainkan orang laki-laki yang Kami berikan wahyu kepadanya diantara penduduk negeri. Maka tidakkah mereka bepergian di muka bumi lalu melihat bagaimana kesudahan orang-orang sebelum mereka (yang mendustakan Rasul) dan Sesungguhnya kampung akhirat adalah lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Maka tidakkah kamu memikirkannya?” (Q.S. Yusuf: 109)

Firman Allah diatas merupakan salah satu ayat yang memerintahkan untuk menggunakan akal dengan tujuan mendorong meraih pengetahuan dan hikmah guna menghindari hal-hal buruk.

Untuk memenuhi hal tersebut, guru dituntut mampu mengelola pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga ia mampu belajar, karena peserta didiklah subjek utama dalam belajar.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 8.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru atau pendidik. Pendidik sebagai perencana pembelajaran dituntut untuk mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Tugas dan tanggung jawab tersebut erat kaitannya dengan kemampuan pendidik dalam usaha meningkatkan proses dan hasil belajar.<sup>3</sup> Peran pendidik tersebut sesuai dengan ketentuan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Bab I Pasal 1 yang menetapkan bahwa Guru sebagai Pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.<sup>4</sup>

Peningkatan hasil belajar, kreativitas, dan perubahan perilaku siswa menjadi lebih baik merupakan tugas dan tanggung jawab seorang guru sebagai tenaga pendidik yang profesional. Dengan demikian, seorang guru perlu untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara efektif, efisien, dan bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran yang berkualitas menggunakan strategi, media, metode, dan sumber belajar yang dipersiapkan dan dirancang sebelumnya oleh guru dengan tujuan mempercepat siswa memahami, menginternalisasikan, dan mengaplikasikan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Pada hakikatnya, peningkatan hasil belajar sangat terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua

---

<sup>3</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 18.

<sup>4</sup> Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Jakarta Timur: Putra Mandiri, 2006), hal. 5.

komponen, yakni guru dengan murid. Interaksi yang baik dapat digambarkan dengan suatu keadaan dimana guru dapat membuat anak didik belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang ada dalam kurikulum sebagai kebutuhan mereka.<sup>5</sup>

Selain itu, pemilihan metode, strategi, dan model pembelajaran penting untuk diperhatikan. Penggunaan bahan ajar juga dibutuhkan, karena bahan ajar merupakan komponen yang harus ada dalam proses pembelajaran sebagai suatu komponen yang akan dikaji, diajarkan dan dijadikan materi oleh siswa serta sebagai pedoman untuk mempelajarinya. Tanpa bahan ajar, pembelajaran tidak menghasilkan apa-apa.

Bahan Ajar sebagai seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya.<sup>6</sup> Bahan ajar dapat didesain dalam berbagai macam format baik cetak maupun noncetak. Bahan ajar yang akan digunakan sepenuhnya tanggung jawab guru. Oleh karena itu, guru hendaknya berupaya membuat pembelajaran semenarik mungkin, salah satunya dengan menggunakan bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi siswa dan lingkungan belajar agar

---

<sup>5</sup> Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*, (Yogyakarta: Ombak, 2011), hal. 10.

<sup>6</sup> Eka Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Padang: Akademia Permata, 2013), hal. 1.

mampu menarik minat siswa untuk mempelajarinya maupun membuat siswa membelajarkan sendiri.

Perkembangan zaman membuat perubahan paradigma pendidikan termasuk tata cara pengajaran di kelas. Guru selain sebagai pendidik profesional yang bertugas mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan juga bertugas membantu peserta didik mengembangkan potensinya masing-masing yang beragam. Salah satu caranya dengan mengadakan pembelajaran yang mengaktifkan dan menumbuhkan sikap kritis pada peserta didik itu sendiri. Selain itu, paradigma bahwa guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan harus mulai ditinggalkan. Sumber pengetahuan di era teknologi informasi ini sangat beragam tinggal bagaimana seorang guru memaksimalkan mengemas era teknologi ini menjadi sebuah bentuk pembelajaran.

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, kegiatan pembelajaran tidak selalu dilakukan di dalam kelas, tetapi bisa juga dilakukan di luar ruangan dengan memanfaatkan aplikasi yang dapat membantu membentuk peserta didik menjadi berkarakter dan aktif. Salah satu aplikasi tersebut adalah *google classroom*. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, fitur-fitur dalam aplikasi ini sangat kaya sehingga dapat menunjang berbagai kegiatan baik itu penyampaian materi maupun evaluasi untuk mengukur sejauh mana keberhasilan pembelajaran.

Kemampuan pemecahan masalah amatlah penting tidak hanya dalam mata pelajaran matematika melainkan juga bagi mereka yang akan menerapkannya dalam bidang study lain<sup>7</sup> seperti SKI. Oleh karena itu, penelitian ini hendak memfokuskan pada kognesi siswa.

SKI merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada dalam kurikulum PAI yang diberikan kepada siswa di MI, MTs, dan MA. Pembelajaran SKI menekankan pada kemampuan siswa untuk mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh berprestasi, dan mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam masa kini dan masa yang akan datang.<sup>8</sup>

Ironisnya, materi Sejarah termasuk SKI masih asing dan dirasa tidak perlu dipelajari. Kebosanan, ketidakbermanfaatan, kejenuhan merupakan hal-hal yang sangat identik dengan materi Sejarah.<sup>9</sup> Dengan begitu, pemilihan metode, strategi, model belajar penting diperhatikan. Selain itu penggunaan bahan ajar juga dibutuhkan karena merupakan komponen yang harus ada dalam proses pembelajaran.

---

<sup>7</sup> Fadillah Syarifah, *Kemampuan pemecahan masalah matematis dalam pembelajaran matematika*, seminar nasional penelitian, pendidikan, dan penerapan MIPA, (Yogyakarta: Fakultas MIPA Uiversitas Negeri Yogyakarta, 2009), hal. 553-558.

<sup>8</sup> Peraturan Menteri Agama RI No. 912 Tahun 2013 Tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab*. hal. 35.

<sup>9</sup> Iti'anah Abubakar, *Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajarannya di Madrasah Tsanawiyah*, artikel tidak diterbitkan.

Menurut Iwantara permasalahan paling umum dalam pembelajaran di Indonesia adalah rendahnya minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik perlu dilakukan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, aplikasi yang terintegrasi dengan google tersebut berperan besar dalam menanamkan motivasi belajar peserta didik.<sup>10</sup>

Setelah mencoba aplikasi ini, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa fitur-fitur dalam *google classroom* bisa dimanfaatkan sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi siswa sehingga kualitas pemahaman terhadap bacaan akan meningkat. Setelah siswa ditugaskan untuk membaca, sebagai realisasinya mereka diminta untuk mengisi soal atau quis yang sudah disediakan sebagai laporan hasil bacaan tersebut. Maka dari itu, perlu ditanyakan seberapa besar nilai prosentase Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar SKI Berbasis *Google Classroom* terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Aspek Kognitif Konseptual Siswa Kelas VII di MTs Negeri 6 Majalengka.

Berdasarkan fenomena masalah diatas, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah seberapa besar Pengaruh Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Aspek Kognitif Konseptual Siswa Kelas VII di MTs Negeri 6 Majalengka ?

## **B. Rumusan Masalah**

---

<sup>10</sup> Iwantara, I.W., Prof. Dr. I Wayan Sadia, M.P. dan Prof. Dr. Ketut Suma, M.S. (2014). "Pengaruh penggunaan media video Youtube dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia, 4(1). Diambil dari [http://119.252.161.254/ejournal/index.php/jurnal\\_ipa/article/view/1081](http://119.252.161.254/ejournal/index.php/jurnal_ipa/article/view/1081)

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Negeri 6 Majalengka dengan menggunakan bahan ajar berbasis *google classroom*?
2. Bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Negeri 6 Majalengka tanpa menggunakan bahan ajar berbasis *google classroom*?
3. Seberapa besar pengaruh bahan ajar berbasis *google classroom* pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Negeri 6 Majalengka?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan penerapan bahan ajar berbasis *google classroom* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTs Negeri 6 Majalengka.
2. Untuk menjelaskan bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Negeri 6 Majalengka yang tidak menggunakan bahan ajar berbasis *google classroom*.

3. Untuk menggambarkan seberapa besar pengaruh bahan ajar berbasis *google classroom* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Negeri 6 Majalengka.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

##### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Menambah wawasan tentang pemahaman mengenai *google classroom*.
- b. Sebagai bahan acuan bagi pendidik dalam menerapkan bahan ajar berbasis *google classroom* terkhusus dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

##### 2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung dalam mengimplementasikan bahan ajar tentang pengaruh *google classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Siswa, diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru serta lebih mudah dalam memotivasi kegiatan belajar dalam materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
- c. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif dalam menerapkan bahan ajar berbasis *google classroom* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- d. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

## E. Penelitian Terdahulu

Demi menjaga keautentikan dan menghindari plagiasi, peneliti melakukan telaah karena penting dilakukan untuk mengetahui letak perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya dengan mendasarkan pada *literature* yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis google classroom terhadap motivasi dan hasil belajar siswa diakui bahwa sejauh pengamatan penulis lakukan ada beberapa yang menulis dan mengkaji judul ini pula, di antaranya sebagai berikut:

1. Euis Sofi, 2016. "*Pembelajaran berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri*". Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi pembelajaran e-learning pada Madrasah Tsanawiyah. Penelitian dilakukan pada kelas VIII di MTsN 1 Pandeglang dan MTsN 18 Jakarta. Metodologi penelitian menggunakan kualitatif studi kasus. Sumber data primer guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Admin e-learning dan siswa, Instrumen pengumpul data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi: pengumpulan data, reduksi data, verifikasi data dan display data. Hasil penelitian menunjukkan: Pertama, perencanaan pembelajaran guru membuat perangkat, bahan ajar, penugasan, dan quiz. Admin membuat e-mail bagi guru dan siswa berbasis classroom google, mendownload aplikasi classroom google pada Handphone berbasis android dan membuat password. Kedua, pelaksanaan pembelajaran meliputi: eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi dengan menggunakan classroom google. Kegiatan akhir berupa post tests cara lisan. Ketiga, hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam terlihat pada motivasi, aktivitas dan kreativitas siswa. Nilai akhir pembelajaran 70% di atas Kriteria Ketuntasan Minimum dan 30 % di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum.

2. Abdul Barir Hakim, 2016. "*Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo*". Penelitian ini menjelaskan perbandingan antara beberapa aplikasi E-Learning yang sudah digunakan di STIMIK ESQ serta meneliti lebih lanjut fitur-fitur yang penting bagi E-Learning untuk diterapkan di STIMIK ESQ. Sistem E-Learning yang dibandingkan adalah Moodle, Edmodo, dan Google Classroom. Kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Moodle mempunyai fitur-fitur yang lebih lengkap dibandingkan Edmodo dan Google Classroom, tetapi memerlukan bantuan administrator dalam mempersiapkan pemggunaannya. 2) Edmodo dan Google Classroom adalah layanan berbasis internet, sehingga tidak memerlukan hosting di server sendiri. Berikut disajikan tabel hasil perbandingan dari ketiga sistem E-Learning yang dimaksud.

**Tabel 1.1**

**Hasil Perbandingan ketiga Sistem E-Learning**

No	Fitur	Moodle	Edmodo	Google Classroom	Keterangan
1	Perlu Instalasi	Ya	Tidak	Tidak	
2	Instalasi di Server Sendiri	Ya	Tidak	Tidak	
3	Perlu Administrator	Ya	Tidak	Ya	Google Calssroom: memerlukan administrator untuk account Google Sekolah
4	Self Registration	Ya	Ya	Ya	Pengajar bisa melakukan registrasi
5	Self Enrollment	Ya	Ya	Ya	Pelajar bisa mendaftar pada sebuah kelas/Course tanpa perlu bantuan administrator
6	Self Class/Course	Ya	Ya	Ya	Moodle: Perlu

	Management				disediakan User dengan hak akses Course Creator
7	Pengajar membuat Pengumuman dan Berbagi File	Ya	Ya	Ya	
8	Pengajar memberi Tugas kepada Pelajar	Ya	Ya	Ya	
9	Pengajar memberi Nilai Tugas kepada Pelajar	Ya	Ya	Ya	
10	Pengajar membuat Pertanyaan atau Quis	Ya	Ya	Ya	Moodle dan Edmodo: Pertanyaan atau Quis didefinisikan terlebih dahulu, bisa berupa pertanyaan pilihan ganda atau pertanyaan terbuka
11	Pengajar membuat Forum	Ya	Tidak	Tidak	
12	Pengajar membuat kelompok	Ya	Ya	Tidak	Kelompok digunakan untuk mengelompokan pelajar dalam sebuah kelas

3. Hilyah Ashoumi dan Mochammad Syafiuddin Shobirin, 2019. *“Peningkatan Aktifitas Belajar Mahasiswa Dengan Media Pembelajaran Kelas Virtual Google Classroom”*. Penelitian ini bertujuan menciptakan kelas virtual google classrom. Pembelajaran mahasiswa dapat dilakukan melalui alat smartphone maupun komputer/laptop secara menarik dan nyaman serta dapat difungsikan kapan saja dan dimana saja. Sedangkan melalui pengembangan konten media, diharapkan mahasiswa mendapat banyak Materi PAI serta kesempatan untuk berdiskusi dengan mudah

sehingga tercapainya tujuan operasional dari Mata Kuliah PAI yaitu mahasiswa memiliki landasan pengembangan kepribadian yang kuat untuk menjadi kaum intelektual yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional, dan dinamis berpandangan luas, ikut serta dalam kerjasama antar umat beragama dalam rangka pengembangan dan pemanfaatan ilmu dan teknologi serta seni untuk kepentingan nasional dapat terwujud. Hasil penelitian ini menunjukkan: Pertama, Kelayakan kelas virtual pada Materi Ukhuwah Islamiyah ditinjau dari aspek aspek berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi dalam rangkaian tahap pengembangan secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “Layak”, artinya media layak digunakan untuk meningkatkan aktifitas belajar mahasiswa. Kedua, Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran yang diakses melalui Kelas Virtual Google Classroom berdasarkan penilaian ditinjau dari aspek komunikasi visual, secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” yang artinya media sangat menarik bagi mahasiswa karena membuat mahasiswa memiliki waktu lebih banyak untuk mempelajari materi ukhuwah Islamiyah dan media mudah diakses dimana saja serta kapan saja selama terhubung ke jaringan internet.

Yang membedakan dari beberapa *literature review* diatas bahwa dalam penelitian yang akan dilakukan yakni terdapat perbedaan, diantaranya: peneliti mengambil tempat di MTs Negeri 6 Majalengka, dan juga dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh untuk memanfaatkan sisi positive dari handphone dengan membuat layanan belajar berupa bahan ajar berbasis *google classroom*. Selain itu juga penelitian ini lebih terfokus pada mata pelajaran SKI kelas VII.

## F. Kerangka Pemikiran

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan dan menganalisis. Adapun aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), dan apresiasi.<sup>11</sup>

Bahan Ajar sebagai seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang besisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya.<sup>12</sup> Bahan ajar dapat didesain dalam berbagai macam format baik cetak maupun noncetak. Bahan ajar yang akan digunakan sepenuhnya tanggung jawab guru. Oleh karena itu, guru hendaknya berupaya membuat pembelajaran semenarik mungkin, salah satunya dengan menggunakan bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi siswa dan lingkungan belajar agar mampu menarik minat siswa untuk mempelajarinya maupun membuat siswa membelajarkan sendiri.

---

<sup>11</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran. Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 76.

<sup>12</sup> Eka Lestari, *Op. Cit.*, hal. 1.

Bahan ajar google classroom (Google Kelas) merupakan layanan online gratis untuk sekolah, lembaga nonprofit, dan siapapun yang memiliki Akun Google. Kelas memudahkan pelajar dan instruktur agar tetap terhubung, baik di dalam maupun di luar kelas.<sup>13</sup>

*Google Classroom* adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem e-learning. Service ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara paperless. Pengguna service ini harus mempunyai akun di Google. Selain itu *Google Classroom* hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai *Google Apps for Education*.<sup>14</sup>

Penggunaan *Google Classroom* tidak perlu melakukan proses instalasi yang rumit, setelah seorang administrator melakukan setup account Google yang dilengkapi dengan *Google Apps for Education* untuk sebuah sekolah, maka pengajar dan pelajar bisa menggunakan *Google Classroom* dengan akun email Google masing-masing.

Pengajar membuat kelas baru di *Google Classroom*. Setelah itu pengajar dapat mengundang pelajar untuk bergabung dengan menyebarkan kode yang didapatkan ketika pendaftaran kelas baru. Karena terintegrasi

---

<sup>13</sup> Azuar Juliandi, *Google Classroom: Mendesain Kelas Online Untuk Mendukung Pembelajaran Dan Penelitian*, Cetakan Pertama, (Banten: Lembaga Penelitian Dan Penulisan Ilmiah Aqli, 2018), hal. 7.

<sup>14</sup> Abdul Barir Hakim, *Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo*, Jurnal I-STATEMENT STIMIK ESQ 1-4. Vol. 2 Nomor 1, Januari 2016. hal. 2.

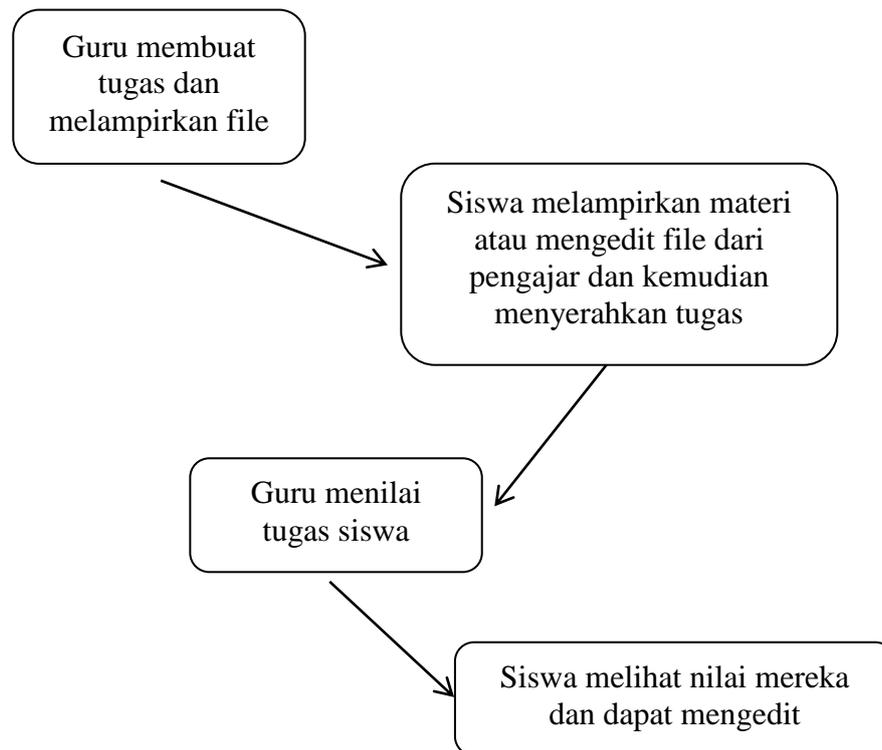
dengan akun email Google, penyebaran kode dapat dilakukan dengan mudah, baik secara online maupun offline.

Pengajar bisa membuat pengumuman dan berbagi dokumen secara paperless, karena setiap file yang di-upload terintegrasi dengan fasilitas Google Drive dari Google. Sehingga setiap pelajar bisa membaca pengumuman tersebut dan men-download file yang dishare oleh pengajar.

Pengajar juga bisa memberikan tugas kepada pelajar disertai dengan informasi batas waktu. Berdasarkan tugas tersebut, pelajar bisa mengerjakan tugas dalam sebuah file, kemudian mengumpulkan tugas dengan mengupload file. Sistem akan mencatat waktu pengumpulan tugas oleh pelajar dan pengajar bisa melihat status pengumpulan tugas oleh pelajar, apakah terlambat atau tepat waktu. Selanjutnya pengajar bisa memberikan penilaian terhadap tugas yang dikumpulkan oleh pelajar. Selain itu untuk masing-masing pelajar, pengajar bisa berkomunikasi secara online mengenai tugasnya.

Untuk membuat kelas menjadi lebih interaktif, pengajar bisa membuat sebuah pertanyaan secara online dan masing-masing pelajar bisa memberikan jawaban terhadap pertanyaan tersebut.

Adapun penggunaan google classroom yaitu sebagai berikut:



Sumber: [https://support.google.com/edu/Classroom/answer/6020260?hl=id&ref\\_topic=7175284](https://support.google.com/edu/Classroom/answer/6020260?hl=id&ref_topic=7175284) Contoh Cara Kerja Google Classroom.<sup>15</sup>

Hasil belajar merefleksikan keluasaan, kedalaman, dan kerumitan (secara bertingkat), yang digambarkan secara jelas dan dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu. Perbedaan antara kompetensi dengan hasil belajar terdapat pada batasan dan patokan kinerja peserta didik yang dapat diukur. Indikator hasil belajar dapat digunakan sebagai dasar penilaian terhadap peserta didik dalam mencapai pembelajaran dan kinerja yang diharapkan.<sup>16</sup>

Data hasil belajar sangat diperlukan oleh guru untuk mengetahui ketercapaian hasil proses belajar-mengajar yang telah berlangsung dan dapat juga

<sup>15</sup> Azuar Juliandi, *Op. Cit.*, hal. 7.

<sup>16</sup> Megawati, “Penerapan Model Belajar *The Power of Two* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak di Kelas VIII. 1 MTs Negeri Campang Tiga Kabupaten OKU Timur”, *QUANTUM*, IV, 3 (September-Desember, 2009), hal. 129.

sebagai indikator untuk mengetahui keterbatasan peserta didik yang menjadi tanggung jawab pendidik. Data hasil belajar dapat diperoleh melalui beberapa cara antara lain melalui serangkaian tes yang dilakukan oleh guru selama satu semester. Hasil belajar dapat dikatakan baik, jika terjadi peningkatan hasil dari setiap tes yang dilakukan selama satu semester, sampai kepada hasil tes semester itu sendiri.<sup>17</sup>

Hasil belajar yang diperoleh siswa secara umum tidaklah hasil dari siswa itu sendiri, melainkan keberhasilan dari seluruh komponen yang terlihat dari proses belajar mengajar, yakni pengajar (guru), siswa dan materi atau pelajaran yang ingin dicapai.

Secara etimologi motif atau dalam bahasa inggrisnya *motive*, berasal dari kata *motion* yang berarti “gerakan” atau sesuatu yang bergerak jadi istilah “motif” erat kaitannya dengan “gerak” yakni gerakan yang dilakukan oleh manusia atau disebut juga perbuatan atau tingkah laku.<sup>18</sup> Jadi motif itu merupakan rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga bagi terjadinya suatu tingkah laku.

Dari pengertian motivasi yang diuraikan di atas, maka dalam hal belajar, pengertian motivasi belajar menurut beberapa tokoh adalah sebagai

---

<sup>17</sup> Dwi Jaya, “Pemanfaatan Modul Belajar Sebagai Media dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Kelas XII IPS MAS Paradigma Palembang, QUANTUM, IV, 3 (September- Desember, 2009), hal. 67.

<sup>18</sup> Alex Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal. 268.

berikut: Menurut Djaali<sup>19</sup> "Motivasi belajar adalah kondisi fisiologis dan psikologis (kebutuhan untuk berprestasi) yang terdapat didalam diri siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan tertentu (berprestasi setinggi mungkin)".

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yang rendah, baik intrinsik maupun ekstrinsik. Faktor ekstrinsik seperti adanya permasalahan guru yang hampir tidak pernah menggunakan media yang saat ini berkembang atau dengan kata lain guru hanya menggunakan media konvensional, padahal selain itu guru dapat memanfaatkan beberapa metode sebagai sarana media pembelajaran di kelas. Selain itu keberadaan fasilitas di sekolah yang pemanfaatan oleh guru-guru belum optimal. Dengan demikian perlu adanya usaha-usaha untuk meningkatkan motivasi belajar dengan cara menciptakan adanya gairah belajar dan adanya iklim yang kondusif dalam pembelajaran.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai melalui data yang telah terkumpul.<sup>20</sup> Dengan demikian dapat diartikan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang diajukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian.

---

<sup>19</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hal. 107.

<sup>20</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Bina Aksara, 2000), hal. 54.

Sehingga dapat digambarkan hipotesis sementara yang merupakan jawaban dari permasalahan tersebut dan untuk membuktikan kebenarannya maka diperlukan penelitian lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruhnya antara Bahan Ajar berbasis google classroom terhadap hasil belajar siswa.

Ha : Ada pengaruhnya antara Bahan Ajar berbasis google classroom terhadap motivasi belajar siswa.