

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti dorongan yang terarah kepada pemenuhan psikis dan rohaniah. Menurut Mc. Donald (Yudha et al., 2013: 106), motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Collins & Amabile, (2014: 75) dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Menurut Collins (2014: 114) motivasi adalah suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Bice, et al., (2016: 38) bahwa siswa yang termotivasi dalam belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengingat materi itu dengan lebih baik.

Menurut Wright, (2015: 57) motivasi belajar adalah suatu daya penggerak atau dorongan yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu pekerjaan yaitu belajar. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan *internal* dan *eksternal* pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Syah, 2014: 67). Motivasi belajar ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan pengertian motivasi belajar adalah suatu kondisi yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu mencapai tujuan dalam hal ini yaitu melakukan kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki.

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Priego & Peralta, (2013: 78) membedakan macam-macam motivasi tersebut menjadi 4 golongan, yaitu:

- 1) Motivasi instrumental, siswa belajar karena didorong oleh adanya hadiah atau untuk menghindari hukuman.
- 2) Motivasi sosial, berarti bahwa siswa belajar disebabkan adanya dorongan untuk penyelenggaraan tugas, dalam hal ini keterlibatan siswa pada tugas menonjol.
- 3) Motivasi berprestasi, berarti siswa belajar untuk meraih prestasi atau keberhasilan yang telah ditetapkannya.

- 4) Motivasi instrinsik, siswa belajar karena keinginannya sendiri.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam diri seseorang mempunyai bermacam-macam motivasi yang secara sadar untuk melakukan suatu kegiatan baik motivasi yang dirangsang dari luar maupun dari dalam dirinya misalnya adanya persaingan untuk mencapai nilai yang tinggi atau keinginan untuk belajar yang membuat hasil yang didapatkan lebih baik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Hoffman, (2015: 23) motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu “pertama, hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, dan kedua, harapan akan cita-cita”. Faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi: pertama adanya penghargaan, kedua, lingkungan belajar yang kondusif, dan ketiga, kegiatan belajar yang menarik.

Menurut Hoffman (2015:105) ada dua strategi dalam mengajar untuk membangun motivasi. Strategi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Motivasi Intrinsik
 - (a) Mengaitkan tujuan belajar dengan tujuan siswa.

- (b) Memberikan kebebasan dalam memperluas materi pelajaran sebatas yang pokok.
 - (c) Memberikan banyak waktu ekstra bagi siswa untuk mengerjakan tugas dan memanfaatkan sumber belajar di sekolah.
 - (d) Sesekali memberikan penghargaan pada siswa atas pekerjaannya.
 - (e) Meminta siswa untuk menjelaskan hasil pekerjaannya.
- 2) Motivasi eksktrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya siswa mau melakukan sesuatu atau belajar. Misalnya seorang siswa mau belajar karena siswa disuruh oleh orang tuanya agar mendapat peringkat pertama di kelasnya. Motivasi belajar ekstrinsik dapat dikatakan sebagai bentuk aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar diri individu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah siswa harus menyadari dengan secara sadar untuk melakukan kegiatan dan kebutuhan belajar untuk meraih tujuan (cita-cita yang hendak dicapai), disertai dengan penghargaan (pujian) jika siswa berprestasi, serta lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik, dalam hal ini peran orang tua diperlukan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan membantu proses belajar siswa.

d. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Nolen et al., (2015: 95) mengungkapkan ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu:

1) Memberi Angka

Angka ini berkaitan dengan nilai yang diberikan guru dari kegiatan belajarnya. Siswa tentunya sangat terpikat dengan nilai-nilai ulangan atau raport yang tinggi. Nilai-nilai yang baik itu akan menjadikan motivasi yang kuat bagi para siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

2) Hadiah

Hadiah juga dapat dikatakan sebagai motivasi bagi para siswa. Baik hadiah tersebut berasal dari sekolah kepada siswa yang berprestasi, maupun dari orang tua atau keluarga.

3) Saingan/Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Baik persaingan individu maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Misalnya persaingan antara teman sebangku, jika si A mendapat nilai lebih baik dari pada si B, biasanya si B akan terdorong untuk dapat mengungguli si A.

4) Ego-involvement

Bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri merupakan salah satu bentuk motivasi. Seseorang akan berusaha keras untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Para siswa akan belajar dengan keras untuk menjaga harga dirinya.

5) Memberi Ulangan

Para siswa akan giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, ulangan merupakan salah satu motivasi siswa untuk belajar. Jadi, guru harus terbuka memberitahukan kepada siswanya jika akan mengadakan ulangan.

6) Mengetahui Hasil

Semakin siswa mengetahui grafik hasil belajar mereka, maka akan timbul motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasil belajarnya akan terus meningkat.

7) Pujian

Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana menyenangkan dan mempertinggi semangat belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement negative* tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak akan dapat menjadi alat motivasi. Jadi guru harus mampu menerapkan prinsip-prinsip pemberian hukuman secara tepat.

9) Hasrat untuk Belajar

Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa memang ada unsur kesengajaan dan maksud belajar, sehingga hasil belajar yang disertai tujuan belajar pasti hasilnya akan lebih baik.

10) Minat

Proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat terhadap pelajaran tersebut.

11) Tujuan yang Diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan menjadi motivasi yang penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, akan diarasa sangat berguna dan menguntungkan, sehingga akan timbul motivasi untuk terus belajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa cara menumbuhkan motivasi belajar adalah dengan memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi di dalam kelas, menumbuhkan *ego-involvement*, memberi kuis atau tes, siswa harus mengetahui hasil yang didapatkan, diberi puji, hukuman, menumbuhkan hasrat siswa untuk belajar, membangkitkan minat, serta tujuan yang dimiliki siswa dalam belajar.

e. Peranan Motivasi dalam Belajar

Motivasi berkaitan dengan suatu tujuan. Sehubungan dengan hal tersebut Yilmaz (2017: 85) menyebutkan ada tiga fungsi motivasi, yaitu: 1)

Mendorong manusia untuk berbuat, yang akan menjadi penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah yang hendak dicapai. 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai untuk mencapai tujuan, dengan mengesampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar (Hasan, 2014: 45). Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran antara lain dalam: 1) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar. 2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai. 3) Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar. 4) Menentukan ketekunan dalam belajar (Sabri, 2013: 65).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peran motivasi dalam belajar yaitu sebagai pendorong siswa untuk berbuat ke arah tujuan yang hendak dicapai dengan perilaku yang bermanfaat untuk mencapai tujuan tersebut, sehingga ketekunan dalam belajar akan terjadi.

f. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Noland & Richards, (2014: 59), kekuatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

- 1) Kuatnya kemauan untuk berbuat.
- 2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar.
- 3) Kerelaan meninggalkan kewajiban tugas yang lain.

- 4) Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Menurut Sardiman (2011: 81) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas.
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya

Tetteh (2015: 34) mengemukakan bahwa untuk memahami motivasi individu dapat dilihat dari beberapa indikator di antaranya:

- 1) Durasi kegiatan.
- 2) Frekuensi kegiatan.
- 3) Keseriusan pada kegiatan
- 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan.
- 5) Ketaatan dan perjuangan untuk mencapai tujuan.
- 6) Tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
- 7) Arah sikap terhadap sasaran kegiatan.
- 8) Tingkat kualifikasi prestasi atau produk (*out put*) yang dicapaidari kegiatan yang dilakukan.

Mayer (2014: 83) mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang efektif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Hoffman (2015: 233) menyebutkan indikator motivasi belajar yang berbeda, dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku siswa antara lain: pertama, adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi, kedua, adanya perasaan dan keterlibatan afektif siswa yang tinggi dalam belajar, dan ketiga, adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi (Subrata, 2015: 78).

Apabila seseorang memiliki ciri – ciri di atas berarti seseorang itu memiliki motivasi yang tinggi. Kegiatan belajar akan berhasil baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, siswa yang belajar dengan baik tidak akan terjebak pada sesuatu yang rutin sehingga akan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Salah satunya yaitu pemahaman konsep yang tinggi. Ciri-ciri motivasi belajar seperti di atas akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran.

Untuk mengukur motivasi belajar indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Kuatnya kemauan untuk berbuat.
- 2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar.

- 3) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain.
- 4) Ketekunan dalam mengerjakan tugas.
- 5) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- 6) Menunjukkan minat terhadap bermacam – macam masalah.
- 7) Lebih senang bekerja mandiri.
- 8) Dapat mempertahankan pendapatnya.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pengertian tentang hasil belajar secara umum Kent et al., (2016: 38) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Adapun yang dimaksud dengan belajar menurut Michaelsen & Meidow, (2019: 5) adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”. Lebih luas lagi Subrata (2015: 149) mendefenisikan belajar adalah: (1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja. Dari beberapa definisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

Untuk lebih memperjelas Rusk, (2015: 39) memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar:

- 1) Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental.
- 2) Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah positif dan kedepan.
- 3) Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat dan lain sebagainya.
- 4) Belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang dirubah tersebut untuk menjadi bekal hidup seseorang agar ia dapat membedakan mana yang dianggap baik di tengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara.
- 5) Belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak tahu membaca menjadi tahu membaca, tidak dapat menulis jadi dapat menulis. Tidak dapat berhitung menjadi tahu berhitung dan lain sebagainya.
- 6) Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang teknik dan

sebagainya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Mega et al., 2014: 82). Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar (Simmons & Hawkins, 2014: 54). Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Peterson et al., (2016: 65), dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan (Helwiya, 2015: 56).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, atau simbol.

Sedangkan dalam penelitian ini hasil belajar yang dilihat dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar kognitif berupa nilai setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan *google classroom*.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (*faktor internal*) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (*factor eksternal*) (Usman, 2014: 34).

Menurut Mohammadi (2015: 78), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor *internal* terdiri dari faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor *eksternal* terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat.

Menurut Castro et al., (2015: 144) faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor *internal* yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor *eksternal* (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor jasmani dan

rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan (Nana Sudjana, 2017: 39).

Menurut El-Omari (2016: 94) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

1. Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
2. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa menurut Md. Yunus, Osman, & Ishak, (2011:59-60) secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu faktor *internal* dan *eksternal*.

1) Faktor *internal* siswa

- a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.

- b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.
- 2) Faktor-faktor *eksternal* siswa
- a) Faktor lingkungan siswa, faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau *non* sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
 - b) Faktor *instrumental*, yang termasuk faktor *instrumental* antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat *internal* maupun *eksternal*. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

c. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti

suatu proses belajar mengajar tertentu (Donnelly et al., 2016: 33). Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya (James, 2013: 55). Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Slameto, 2013: 76).

Berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik apakah pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* ini akan cocok dengan pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa juga bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Efektivitas Pembelajaran

a. Pengertian Efektivitas

Pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa

jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Means, et.al., 2013: 219), kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju (Slameto, 2013: 76).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

b. Pengertian Efektivitas Pembelajaran Menurut Para Ahli

Menurut Muijs et al., (2014: 46), efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, di dalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan *instruksional* tertentu (Nana Sudjana, 2017: 64).

Ghavifekr & Rosdy, (2016:12) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik. Karakteristik pertama ialah

“memudahkan murid belajar” sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua, bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti guru, pengawas, tutor atau murid sendiri.

Efektivitas merupakan faktor yang sangat penting dalam pelajaran karena menentukan tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan. Menurut Noesgaard & Ørnsgreen, (2015: 50) efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, tepat dan cepat, sedangkan menurut Sun et.al., (2017: 5) efektivitas adalah tindakan atau usaha yang membawa hasil.

Mengacu dari beberapa pengertian efektivitas yang telah dikemukakan oleh para ahli maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari penerapan suatu model pembelajaran, dalam hal ini diukur dari hasil belajar siswa, apabila hasil belajar siswa meningkat maka model pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif, sebaliknya apabila hasil belajar siswa menurun atau tetap (tidak ada peningkatan) maka model pembelajaran tersebut dinilai tidak efektif.

c. Faktor Efektivitas Pembelajaran

Ada berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran, baik dari faktor guru, faktor siswa, materi pembelajaran, media, metode maupun model pembelajaran. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya terfokus pada efektivitas penggunaan model pembelajaran dalam mata pelajaran akuntansi. Peneliti menggunakan kriteria efektif apabila pada hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol (Rohman, 2013: 156).

Seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang optimal, sehingga terwujud proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Belajar merupakan proses yang sangat penting dilakukan oleh siswa, karena tanpa adanya hasil belajar yang memadai mereka akan kesulitan dalam menghadapi berbagai tantangan dalam masyarakat. Suatu metode bisa dikatakan efektif jika prestasi belajar yang diinginkan dapat dicapai dengan menggunakan metode yang tepat guna (Surachim, 2016: 156). Maksudnya dengan memakai metode tertentu tetapi dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Hasil pembelajaran yang baik haruslah bersifat menyeluruh, artinya bukan hanya sekedar penguasaan pengetahuan semata-mata, tetapi juga dampak dalam perubahan sikap dan tingkah laku secara terpadu. Perubahan ini harus dapat dilihat dan diamati, bersifat khusus dan operasional, dalam arti mudah diukur (Chen et al., 2015: 30).

Metode yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran bisa lebih efektif maka guru harus mampu melihat situasi dan kondisi siswa, termasuk perangkat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran untuk peserta didik berkemampuan sedang tentu berbeda dengan peserta didik yang pandai. Metode ceramah misalnya akan menjadi kurang efektif jika dipakai dalam kelas dengan jumlah siswa besar, karena berbagai alasan, seperti sebagian mereka kurang memperlihatkan pembicaraan guru, bicara sendiri dengan temannya, guru kurang optimal dalam mengawasi siswa (Hawlitschek & Joeckel, 2017: 33).

Untuk menciptakan siswa yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman maka kebutuhan pembaharuan dalam metode merupakan suatu keharusan. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan dari segi hasil. Dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidak-tidaknya sebagian besar peserta didik secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif dari peserta didik seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar. Suatu proses belajar mengajar efektif dan bermakna akan berlangsung apabila dapat memberikan keberhasilan bagi siswa maupun guru itu sendiri (F. Chen, Lui, & Martinelli, 2017: 656).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran yang digabungkan dengan media pembelajaran dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, di antaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut.

d. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Menurut Eryilmaz (2016: 154), keefektifan pembelajaran dapat diukur menggunakan empat indikator sebagai berikut:

- 1) Kualitas pembelajaran, yaitu seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga siswa dengan mudah dapat mempelajarinya atau tingkat kesalahannya semakin kecil. Semakin kecil tingkat kesalahan yang dilakukan berarti semakin efektif pembelajaran.
- 2) Kesesuaian tingkat pembelajaran yaitu sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru.
- 3) Insentif yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Semakin besar motivasi yang diberikan, maka semakin besar pula keaktifan siswa dengan demikian pembelajaran akan efektif.

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

Menurut Nguyen (2015: 78), pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal. Ada beberapa indikator dalam menentukan keefektifan pembelajaran:

- 1) Ketercapaian ketuntasan belajar.
- 2) Ketercapaian keefektifan aktivitas siswa (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran).
- 3) Ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.

Menurut Yew & Goh (2016: 46), indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Pengorganisasian materi yang baik.
- 2) Komunikasi yang efektif.
- 3) Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran.
- 4) Sikap positif terhadap siswa.
- 5) Pemberian nilai yang adil.
- 6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, dan

7) Hasil belajar siswa yang baik.

Berdasarkan beberapa indikator yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Tingkat keberhasilan yang digunakan pada penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar siswa di kelas X akuntansi SMK Negeri 7 Yogyakarta.

4. Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran antara lain disampaikan oleh beberapa ahli. Menurut Sangsawang (2015: 445) ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contohnya: buku, film, kaset. Gikas & Grant, (2013: 9) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Media pembelajaran menurut Bayne (2015: 445) media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, Kirkwood & Price (2014: 58) media pembelajaran adalah wahana fisik yang mengandung materi pelajaran dan pembawa informasi atau pesan pembelajaran. Menurut Yususf Hadi Miarso (2014: 33) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli, Menurut Kemp & Dayton berpendapat bahwa meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasianya kedalam program-program pengajaran berjalan amat lambat.

Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung (Arsyad, 2015: 25).

Berdasarkan grafik menunjukkan suatu hasil penelitian tentang tiga macam cara penyampaian informasi, yaitu secara *auditory*, *visual*, dan *audiovisual*. Kemudian masing-masing kelompok yang menerima informasi secara berbeda-beda daya ingatnya, yaitu berapa banyak informasi yang masih diingat setelah 3 jam dan setelah 3 hari. Jika kita perhatikan temuan penelitian tersebut maka kita dapat menarik kesimpulan bahwa informasi atau pengetahuan yang diterima secara *audytori* (melalui indera pendengaran) saja adalah yang paling sedikit tertinggal atau mengendap dalam ingatan seseorang sehingga apabila hal itu dikaitkan dengan proses pembelajaran, sebaiknya penyampaian bahan ajar diberikan baik melalui pendengaran maupun penglihatan sekaligus, bahkan apabila memungkinkan dan diperlukan juga memberi rangsangan melalui indra-indra yang lain, media tersebut bukan hanya sebatas alat bantu semata yang boleh diabaikan manakala media tersebut tidak tersedia (Safei, 2013: 11).

Menurut Sabran & Sabara (2016: 123) Teknologi dan media bisa berperan banyak untuk kegiatan belajar jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media mendukung penyajian pengajaran. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat. Hanum (2013: 56) menyimpulkan bahwa pembelajaran *e-learning* dapat dijadikan sebagai alat

bantu pada pembelajaran di sekolah kejuruan yang memiliki persentase pembelajaran di sekolah kejuruan antara teori dengan persentase yang lebih sedikit dibandingkan dengan praktek.

E-learning dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman materi dan memperluas sumber materi ajar maupun menambah aktivitas belajar serta membantu guru dalam mengefisiensikan waktu pembelajaran di dalam kelas. *E-learning* dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar siswa, juga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi sekolah di publik dan juga media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas pembelajaran online. *Google Apps For Education* (GAFE) sangat berpengaruh terhadap aktivitas mahasiswa dalam perkuliahan, baik untuk interaksi perkuliahan, mengerjakan tugas-tugas, dan bahkan evaluasi terhadap proses perkuliahan.

Mengacu dari beberapa definisi dari media pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah teknik penyajian materi yang disajikan secara teratur berdasarkan pedoman yang terstruktur memanfaatkan *e-learning*. Dalam penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran *google classroom* berbasis *easy adjustment* yang akan di uji pada penelitian ini untuk mengetahui efektivitas dari *google classroom*.

5. *Google Classroom*

Google classroom atau ruang kelas *google* merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). *Software* tersebut telah diperkenalkan

sebagai keistimewaan dari *Google Apps for Education* yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 (Corbyn, 2019: 13).

Menurut website resmi dari *Google*, aplikasi *Google Classroom* merupakan alat produktivitas gratis meliputi *email*, dokumen dan penyimpanan. *classroom* di desain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Dengan *google classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah (Class, 2018: 16).

Rosemarie De Loro, seorang guru asal New York, menyatakan selama 60 tahun dia mengajar tidak pernah sekalipun menggunakan komputer. Namun, sejak memiliki *chromebook* dan *google classroom* di dalamnya, dia bisa dengan mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada murid-muridnya dan memberikan tanggapan secara langsung, kapan pun dan di manapun (Biantoro, 2014: 23).

Google classroom didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Bagi pengajar dapat mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (*real-time*). Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui *email*, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Wali mendapat ringkasan *email* terkait tugas siswa (M, 2018: 56). Administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas di semua kelas

di domainnya (Graham & Borgen, 2018: 77).

a. Manfaat *Google Classroom*

Menurut Brock (2015: 25) *Google classroom* ini memberikan beberapa manfaat seperti: 1) kelas dapat disiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Kemudian di dalam aliran kelas, mereka dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan. 2) menghemat waktu dan kertas, pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakuan pengelolaan, semuanya di satu tempat. 3) pengelolaan yang lebih baik dalam hal ini siswa dapat melihat tugas di halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam *folder Google Drive*. 4) penyempurnaan komunikasi dan masukan, pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas melalui *email*. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan *real-time*. 5) dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan, kelas berfungsi dengan *Google Document, Calender, Gmail, Drive* dan *Formulir*. 6) aman dan terjangkau, kelas disediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.

Google Classroom dapat diakses melalui 2 cara yaitu melalui *website*

dan aplikasi. Untuk *website* dapat diakses menggunakan *browser* apapun seperti: *Chrome*, *FireFox*, *Internet Explorer* ataupun *Safari*. Sedangkan untuk aplikasi dapat diunduh secara gratis melalui *Playstore* untuk *Android* dan *App Store* untuk *google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Singer, 2017: 23). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas dirumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Menurut (Bender & Waller, 2014: 37) *Google classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada siswa selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para siswa secara *online*. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *google classroom* yaitu membutuhkan akses *internet* yang mumpuni.

Aplikasi *google classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain

oleh guru yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah. Terkait dengan anggota kelas dalam *google classroom* (Google, 2018: 13) menjelaskan bahwa *google classroom* menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki *Google Apps for Education*, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk *gmail*, dan *drive*.

Rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tuganya. Hal ini sejalan dengan pendapat Holmes et al., (2015: 19) yang memaparkan bahwa dalam *google classroom* kelas dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google* dokumen secara otomatis bagi setiap siswa. Kelas juga dapat membuat *folder drive* untuk setiap tugas dan setiap siswa, agar semuanya tetap teratur. Untuk mencoba *google classroom* bisa kunjungi situsnya di:

<https://www.google.com/intl/en-US/edu/classroom/>.

b. Tujuan penggunaan *Google Classroom*

Ada beberapa tujuan diciptakannya aplikasi *google classroom* yaitu:

- 1) *Google classroom* adalah *platform* pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas (Lawson, 2014: 6).

- 2) Tujuan dari pengenalan *google classroom* adalah agar siswa paham cara penggunaan *google classroom*. Selain itu, siswa dapat mengetahui bahwa bukan hanya modul saja yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tetapi siswa juga dapat belajar mandiri dan termotivasi dengan menggunakan media *google classroom* yang merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless* (Dicicco, 2016: 26).
- 3) *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas *online* atau kelas secara *virtual*, menghemat waktu, pengajar dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke siswa yang diterima secara langsung (*real time*), agar semuanya tetap teratur oleh siswa tersebut (Abid Azhar & Iqbal, 2018: 15).

c. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Berikut beberapa kelebihan menggunakan *google classroom* yakni:

- 1) Guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya guru di dalam kelas nyata (di sekolah) sudah memberitahukan kepada siswa bahwa guru akan menerapkan *google clasroom* dengan syarat setiap

siswa harus memiliki *email* pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemiliknya (tidak menggunakan nama panggilan/samaran).

- 2) Guru memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam *folder* di *google drive*.
- 3) Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di kelas nyata pada laman tersebut. Siswa dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh guru.
- 4) Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik.
- 5) Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas.

Kekurangan menggunakan *google classroom* yakni:

- 1) Mengaplikasikan *google clasroom* tentunya bukan hal mudah bagi guru yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi.
- 2) Membutuhkan koneksi internet yang memadai untuk mengirim tugas dan mengunggah materi.
- 3) Membutuhkan perangkat yang mempunyai kapasitas penyimpanan.
- 4) Membutuhkan panduan penggunaan bagi pengguna baru.

d. *Google Classroom* sebagai alternatif pembelajaran

Pada tahap awal di tahun 2014-2016 pengembangan *google classroom* tidak diperuntukan untuk semua orang hanya sekolah yang berkerjasama dengan *google*, namun di bulan Maret 2017 *google classroom* dapat diakses oleh seluruh orang dengan menggunakan *google* pribadi. Hal ini yang dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa dan wali murid dalam pembelajaran, sehingga tidak diperlukan kerjasama dengan *google*. Pemanfaatan secara terbuka dapat memberikan keuntungan bagi pengguna *google classroom* (Grossman, 2013: 56).

e. Fitur – Fitur *Google Classroom*

Penelitian yang dilakukan oleh Shampa Iftakhar (2016: 4–5) dengan judul *Google Classroom: What Works and How?* berisi mengenai bahwa *google classroom* membantu untuk memonitoring siswa untuk belajar. Guru dapat melihat seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran di *google classroom*. Interaksi antara guru dan siswa terekam dengan baik. Adapun fitur yang dimiliki oleh *google classroom*:

1) *Assigmenments* (tugas)

Penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas *google* yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa kepada siswa. Dokumen yang ada di *google drive* siswa dengan guru, file *didrive* siswa dan kemudian diserahkan untuk penilaian.

Guru dapat memilih *file* yang kemudian dapat diperlakukan sebagai

template sehingga setiap siswa dapat mengedit salinannya sendiri dan kemudian kembali ke nilai kelas alih-alih membiarkan semua siswa melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari *drive* mereka ke tugas.

2) *Grading* (pengukuran)

Google classroom mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki pilihan untuk melampirkan file tugas sehingga siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individu. Siswa dapat membuat file dan kemudian menempelkannya ke tugas jika salinan file tidak dibuat oleh guru. Guru memiliki pilihan untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas di mana mereka dapat memberi komentar dan *edit*.

Mengembalikan tugas dapat dinilai oleh guru dan dikembalikan dengan komentar agar siswa dapat merevisi tugas dan masuk kembali. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh guru kecuali jika guru mengembalikan tugas masuk.

3) *Communication* (komunikasi)

Pengumuman dapat diposkan oleh guru ke arus kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting ke aliran kelas tapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh seorang guru dan dapat dimoderasi. Beberapa jenis media dari produk *Google* seperti file video *YouTube* dan *Google Drive* dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk

berbagi konten. *Gmail* juga menyediakan opsi *email* bagi guru untuk mengirim *email* ke satu atau lebih siswa di antarmuka *Google Kelas*. Kelas dapat diakses di *website* atau melalui aplikasi seluler *Android* dan *IOS Classroom*.

4) *Time-Cost* (hemat waktu)

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

5) *Archive Course* (arsip program)

Kelas memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir masa jabatan atau tahun. Saat kursus diarsipkan, situs tersebut dihapus dari beranda dan ditempatkan di arsip kelas untuk membantu guru mempertahankan kelas mereka saat ini. Ketika kursus diarsipkan, guru dan siswa dapat melihatnya, namun tidak dapat melakukan perubahan apapun sampai dipulihkan.

6) *Mobile Application* (aplikasi dalam telepon genggam)

Aplikasi *seluler google* kelas, yang diperkenalkan pada bulan Januari 2015, tersedia untuk perangkat *IOS* dan *android*. Aplikasi membiarkan pengguna mengambil foto dan menempelkannya ke tugas mereka, berbagi *file*

dari aplikasi lain, dan mendukung akses *offline*.

7) *Privacy* (privasi)

Berbeda dengan layanan konsumen *google*, *google classroom*, sebagai bagian dari *G Suite for Education*, tidak menampilkan iklan apa pun dalam antarmuka untuk siswa, fakultas, dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

Semua fitur tersebut dapat digunakan oleh guru selama pembelajaran. Guru dapat dengan mudah mempelajari penggunaan dengan belajar secara mandiri dengan melihat di *google support* pada *google classroom*. Cara akses dan penggunaan dibedakan berdasarkan *platform* yang digunakan seperti komputer, telepon genggam berbasis *android* dan *IOS*. Selain melalui *google support* dapat melalui *channel* di *youtube* mengenai *google classroom*. Pada dasarnya tahap awal yang dilakukan yakni dengan melakukan *login* dengan menggunakan akun *G Suite for Education* atau *google pribadi/email google*. Adapun kelebihan *google classroom* menurut Keeler dan Miller (2016: 45) yakni mudah digunakan, menghemat waktu, berbasis *cloud*, fleksibel, dan gratis. Hal ini yang menjadi pertimbangan bahwa *google classroom* tepat digunakan untuk di sekolah dasar. Meskipun masih memiliki kelemahan seperti tidak adanya layanan *eksternal* seperti bank soal secara otomatis dan obrolan secara pribadi antara guru untuk mendapat umpan balik (Pappas, 2015; 16).

6. *Easy Adjustment* (Penyesuaian yang Mudah)

a. Pengertian *Easy Adjustment* (Penyesuaian yang Mudah)

Suatu bentuk buku panduan pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* yang membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi akuntansi pada jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Buku panduan ini akan memudahkan siswa dan guru dalam menggunakan *google classroom*. Dengan bantuan *google classroom* membuat siswa bisa tepat waktu dalam memberikan tugasnya kepada guru, serta siswa juga dapat mengakses materi yang akan mereka pelajari pada pertemuan selanjutnya, serta memudahkan guru melakukan evaluasi pembelajaran.

Easy adjustment (penyesuaian yang mudah) merupakan panduan yang bisa digunakan guru akan proses pembelajaran bisa lebih mudah untuk diserap oleh siswa. Cara ini membuat guru mengetahui apa yang akan dilakukan dan dipahami oleh siswa.

Panduan ini berisi cara untuk membuat akun, mengajukan pertanyaan, cara diskusi, cara mengunggah tugas, menghapus tugas, mengirimkan tugas, cara memposting pertanyaan, menyajikan materi pembelajaran yang ingin diajarkan, menyesuaikan jawaban mereka dengan materi pembelajaran, memberi informasi tambahan bagi pembelajaran khususnya jurnal penyesuaian.

b. Kelebihan dan Kekurangan Panduan *Easy Adjustment* (penyesuaian yang mudah)

- 1) Kelebihannya yakni:
 - a) Memudahkan siswa dan guru menggunakan *google classroom*.
 - b) Mudah didapatkan.
 - c) Gratis tidak perlu dibeli
 - d) Bisa dicetak dan bisa juga didapatkan dalam bentuk digital.
 - e) Bisa disimpan pada komputer atau *smartphone*
 - f) Tahan lama dan dapat diakses di mana saja.
 - g) Mudah didistribusikan.
- 2) Kekurangannya yakni:
 - a) Apabila dicetak akan membutuhkan banyak biaya.
 - b) Dalam bentuk buku digital memerlukan alat untuk membacanya (komputer atau *smartphone*).

Pembelajaran *easy adjustment* adalah buku panduan penggunaan *google classroom* yang diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran, khususnya pada materi akuntansi.

B. Penelitian yang relevan

1. Nirfayanti (2019), dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Analisis *REAL* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa”. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *google*

classroom terhadap motivasi belajar mahasiswa Semester V Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muslim Maros. Hal ini ditunjukkan dengan nilai statistik uji hipotesis yang diperoleh bahwa H₀ ditolak. Selain itu, dapat dilihat pula skor nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa 78,31 yang berada pada kategori tinggi dan nilai persentase respon mahasiswa sebesar 83,72%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti mengemukakan saran untuk penelitian-penelitian selanjutnya yaitu mengembangkan pembelajaran *google classroom* untuk mata kuliah lainnya dan lebih memantapkan materi dan tugas-tugas yang akan diberikan.

2. Batita (2019), dengan judul penelitian “analisis perbandingan *blended learning* berbasis *edmodo* dan *google classroom* ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa”. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model *blended learning* berbasis *Edmodo* dan berbasis *Google Classroom* memiliki hasil yang berbeda jika meninjau dari hasil belajar dan motivasi. Pada hasil belajar kognitif, *Edmodo* lebih unggul karena memiliki fitur-fitur yang sedemikian rupa sehingga mampu memfasilitasi dalam kegiatan pembelajaran tanpa batas tempat dan waktu, terutama pada fitur *online quiz*. Sedangkan *blended learning* menggunakan *platform* dengan *Google Classroom* lebih baik apabila meninjau dari motivasi peserta didik karena memiliki kelebihan pada tampilan atau user *friendly interface*, serta kemudahan dalam mengoperasikannya. Dari simpulan yang telah diberikan, dapat disarankan bagi SMKN 5 Malang untuk mempertimbangkan penerapan *blended learning* dalam

kegiatan pembelajaran terutama pada jadwal blok *TEFA* bagi mata pelajaran adaptif dan normatif. Platform *Edmodo* dapat direkomendasikan apabila pengajar membutuhkan *e-learning* untuk melakukan penilaian formatif, sedangkan *Google Classroom* dapat direkomendasikan sebagai *e-learning* apabila kebutuhan kegiatan pembelajaran untuk *sharing resource*, pengumpulan tugas dan diskusi atau kegiatan pembelajaran kolaborasi antar peserta didik maupun pengajar. Saran bagi penelitian selanjutnya adalah mampu mengukur pelaksanaan *blended learning* menggunakan platform *e-learning* yang lainnya seperti *Coursera*. Penelitian selanjutnya juga mampu menggunakan variabel yang berbeda, seperti gaya belajar dan minat belajar peserta didik. Serta melaksanakan implementasi *blended learning* pada mata pelajaran normatif dan adaptif lainnya.

3. Logofatu (2015), dengan penelitian yang berjudul “Pembelajaran di kampus dengan menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berjarak (*Distance Learning*) yang dilakukan di *University of Bucharest*”, dengan tujuan untuk menunjukkan cara baru dalam melakukan pembelajaran dengan *google classroom* terdapat banyak peluang (*opportunities*) yang dapat diciptakan atau disiapkan untuk pembelajaran, mulai dari bagaimana bergabung dalam kelas *virtual* serta apa saja yang bisa dilakukan dengan *google classroom*. Berdasarkan pengalaman menggunakan *google classroom*, peneliti mengatakan bahwa *classroom* menawarkan *all in one solution* di mana semua dokumen

dikelola secara otomatis oleh *folder Google Drive* untuk masing-masing pengajar dan siswa.

4. Dhia Ghina (2017), dengan penelitian yang berjudul “*Communication effectiveness of online media google classroom in supporting the teaching and learning process at civil engineering university of Riau*”. Berdasarkan hasil pengukuran tingkat efektivitas komunikasi media online *google classroom* di Teknik Sipil dengan menggunakan efektivitas komunikasi, diketahui tingkat efektivitas komunikasi media *online google classroom* di Teknik Sipil sebesar 4,36. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagai salah satu media informasi online di Teknik Sipil, *google classroom* sangat efektif menginformasikan informasi seputar perkuliahan di Teknik Sipil.
5. Fransiskus Ivan Gunawan (2018), dengan penelitian yang berjudul “*Pengembangan kelas virtual dengan google classroom dalam keterampilan pemecahan masalah (problem solving) topik vektor pada siswa SMK Untuk mendukung pembelajaran*”. Dengan hasil penelitian observasi di lapangan, terlihat bahwa siswa pada dasarnya mengalami kendala dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dengan menggunakan *google classroom*. Penelitiannya untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah siswa SMK dalam topik vektor serta menguji efektivitas *google classroom* dalam proses pembelajaran pada materi vektor. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang

berbasis deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, tes, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 3 siswa SMK. Data penelitian berupa deskripsi perencanaan, deskripsi pelaksanaan, hasil tes serta hasil wawancara siswa. Analisis data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan sebesar 88% dari rencana awal. Penggunaan *google classroom* berjalan secara optimal. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil pekerjaan yang diperoleh dari siswa serta dari hasil yang dikemukakan oleh siswa melalui kuesioner terbuka. Selain itu, pembelajaran dengan *google classroom* memiliki efektivitas untuk menunjang keterampilan pemecahan masalah dari siswa tersebut, di mana dapat dilihat dari hasil yang dikemukakan oleh siswa.

6. *Diemas Bagas Panca Pradana (2017), Dengan Judul Penelitian “Pengaruh penerapan tools google classroom pada model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa”*. Hasil penelitiannya adalah hasil belajar siswa dengan penerapan *tools google classroom* pada model pembelajaran *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada model pembelajaran *project based learning* tanpa menggunakan Tools *Google Classroom*. Berdasarkan dari hasil pengujian *Independent T-Test* dapat diketahui nilai rata-rata kelas kontrol atau kelas X Multimedia 1 adalah 77,43 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen atau kelas X Multimedia 2 adalah 81,89. Selain nilai rata-rata dari masing-masing kelas, dapat diketahui juga

bahwa nilai dari *P-Value* sebesar 0,002 nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat dikatakan menolak H_0 dan menerima H_1 . H_1 adalah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran berbasis proyek digabungkan dengan *Google Classroom* dan kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran berbasis proyek jika dilihat dari nilai rata-rata kedua kelas.

7. Izwan Nizal Mohd Shaharanee (2014), dengan judul penelitian “*The application of google classroom as a tool for teaching and learning*”. Dengan hasil penelitian adalah bahwa sebagian besar siswa puas dengan alat *Google Classroom* yang diperkenalkan di kelas di mana semua rasio di atas rata-rata. Secara khusus, kinerja komparatif baik dalam bidang kemudahan akses, kegunaan yang dirasakan, komunikasi dan interaksi, pengiriman instruksi dan kepuasan siswa terhadap kegiatan pembelajaran *Google Classroom*. Kegiatan belajar di lab komputer adalah salah satu tantangan dalam pendidikan tinggi. Subyek yang paling praktis kegiatan seperti *Data Mining* secara alami *ilustratif* atau *demonstratif* di laboratorium komputer yang menekankan perolehan keterampilan observasi dan memungkinkan siswa untuk melihat konsep yang dibahas dalam aksi dan menghubungkan teori lebih dekat dengan kenyataan. Namun, reaksi siswa terhadap kerja praktek sering negatif sebagai akibatnya mereka tidak efektif dalam pekerjaan laboratorium dan ini mungkin mencerminkan persepsi siswa bahwa ada kurangnya tujuan yang jelas untuk tugas tangan laboratorium. Tujuan utama dari penelitiannya adalah untuk

mengeksplorasi keefektifan aktivitas pembelajaran aktif *google classroom* untuk subjek penambangan data di bawah program Ilmu Keputusan. Seperangkat kuesioner telah didistribusikan ke sampel dari 100 siswa yang terdaftar subjek data *mining* yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis data dilakukan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk menguji hubungan antara faktor-faktor yang diidentifikasi dan efektivitas kegiatan pembelajaran.

8. Shaharanee (2016), dengan judul penelitian “*Google classroom as a tool for active learning*” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa semua rasio di atas rata-rata. Secara khusus, kinerja komparatif baik di bidang kemudahan akses, kegunaan yang dirasakan, komunikasi dan interaksi, pengiriman instruksi dan kepuasan siswa terhadap kegiatan pembelajaran aktif *google classroom*. Penelitian ini memberikan analisis dan evaluasi keefektifan google dalam aktivitas pembelajaran aktif, kelas untuk subjek penambangan data di bawah program keputusan. Mengukur efektivitas kegiatan pembelajaran dalam penelitiannya ada sebanyak 100 tanggapan *valid* yang hasilnya menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa puas dengan alat *Google Classroom* yang diperkenalkan di kelas.
9. *Wijaya Andri* (2016), dengan judul penelitian “Analysis of factors affecting the use of google classroom to support lectures”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan dan manfaat yang dirasakan secara positif mempengaruhi penggunaan google classroom dan kedua persepsi ini juga memengaruhi penggunaan google classroom. Penelitiannya dikembangkan dengan

mengadopsi model TAM untuk melihat dari kedua persepsi dalam TAM yang mempengaruhi penggunaan Google Classroom oleh beberapa siswa STT Musi. Populasi dari penelitian ini adalah siswa yang sudah menggunakan Google Classroom dalam ceramah. Data yang diperoleh sebanyak 90 kuesioner yang disebarluaskan dengan menggunakan teknik purposive sampling untuk semua siswa aktif dalam tahun akademik 2014-2015.

C. Kerangka Berpikir

Materi akuntansi memiliki karakteristik tingkat pemahaman yang tinggi sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menunjang seperti proyektor dan proses pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton. Sarana dan prasarana disekolah berpengaruh terhadap proses pembelajaran, agar tercipta hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Satu di antara solusi yang tepat untuk menarik motivasi dan hasil belajar siswa memahami materi akuntansi dengan memanfaatkan jaringan *internet* juga media pembelajaran yang berkaitan dengan konsep akuntansi yaitu proyektor, komputer, dan *smartphone*.

Pembelajaran teori dan praktikum akuntansi di SMA Negeri 7 Yogyakarta masih bersifat konvensional yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Dalam metode ini, peran guru sangat dominan dan pembelajaran monoton karena tidak memanfaatkan dengan maksimal media pembelajaran yang ada di dalam kelas, dan penggunaan jaringan *internet* dalam pembelajaran masih belum optimal. Dengan metode seperti ini akan berdampak bagi siswa yaitu menyebabkan hasil belajar

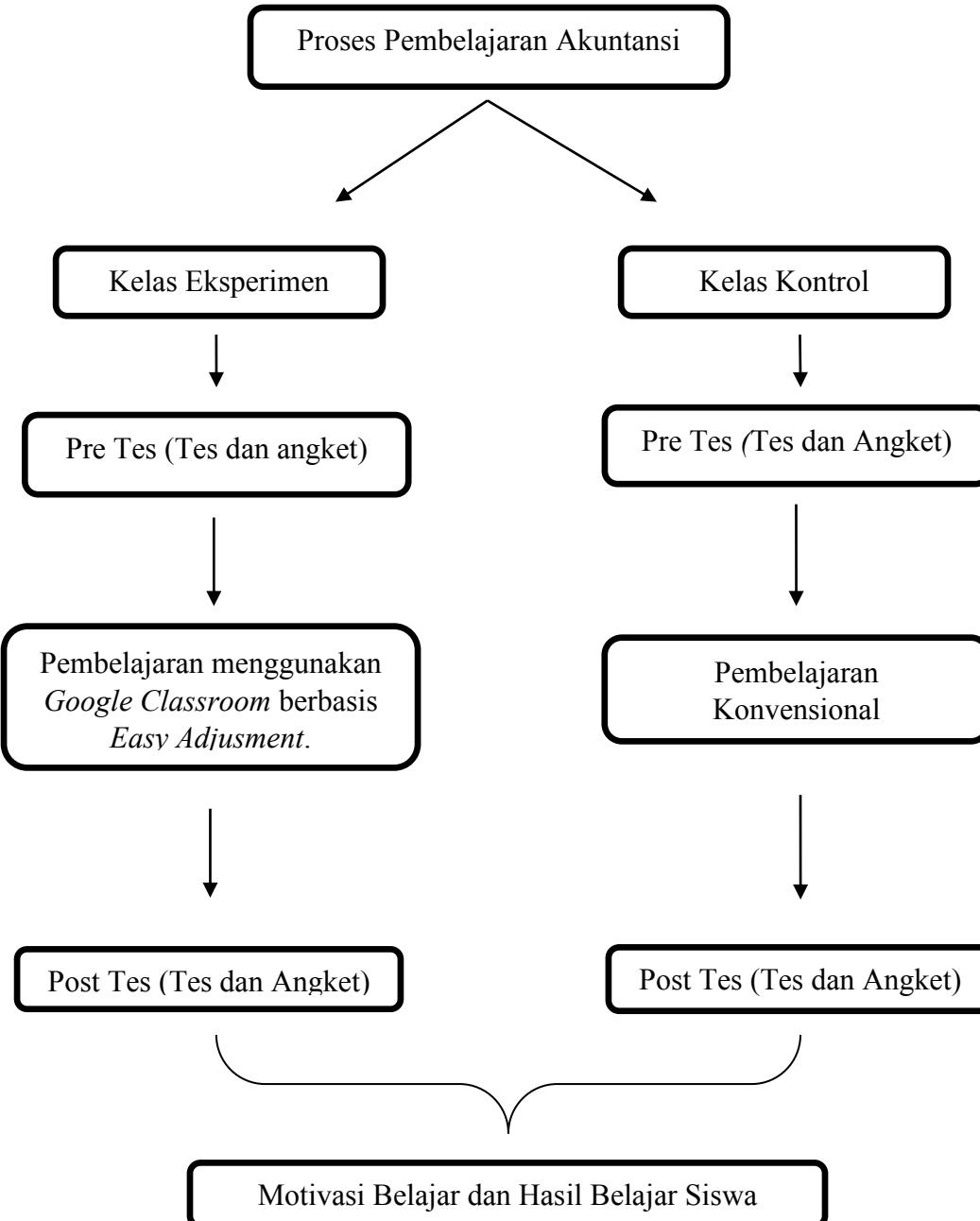
siswa yang rendah dan motivasi yang rendah.

Cara yang dipakai oleh guru membuat siswa sulit dalam mengingat pelajaran yang telah diberikan, karena banyak yang harus dipelajari tentang akuntansi. Siswa sering lupa membawa tugas rumahnya terutama pada mata pelajaran akuntansi. Dalam proses praktikum akuntansi, siswa merasa bingung dengan langkah-langkah yang harus dilaksanakan, karena siswa tidak berusaha mencatat langkah-langkah kerja saat praktek agar bisa dipelajari kembali di luar kelas atau di rumah, selain itu tidak semua siswa mendapatkan buku, serta materi pembelajaran untuk praktek akuntansi karena satu buku bisa digunakan oleh dua sampai tiga siswa.

Media pembelajaran *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa untuk terus belajar, membuat siswa menjadi aktif di dalam kelas dan lebih paham terkait semua materi akuntansi serta tetap memperhatikan ketercapaian dari setiap tujuan pembelajaran, siswa diharapkan dapat mempelajari materi akuntansi dengan sungguh-sungguh, membangun pengetahuan yang dimiliki siswa serta mencapai kompetensinya melalui pembelajaran aktif, interaktif, menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk memudahkan penggunaan *google classroom* maka peneliti membuat buku panduan yakni *easy adjustment*.

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Batita (2017), bahwa *Google Classroom* lebih baik dari segi memotivasi peserta didik karena memiliki kelebihan pada tampilan atau user *friendly interface*, serta kemudahan dalam mengoperasikannya. Selain itu penelitian lainnya oleh Diemas Bagas Panca

Pradana (2017), bahwa hasil belajar siswa dengan penerapan *tools google classroom* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol.



2.1 Gambar Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan, dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

1. Hipotesis I

Ada perbedaan efektivitas penggunaan *google classroom* berbasis *easy adjustment* pada kelas eksperimen dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dalam meningkatkan motivasi belajar siswa akuntansi.

2. Hipotesis II

Ada perbedaan efektivitas penggunaan *google classroom* berbasis *easy adjustment* pada kelas eksperimen dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dalam meningkatkan hasil belajar siswa akuntansi.