BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar adalah kegiatan yang paling utama. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Jamil Suprihatiningrum, 2013) “hasil belajar merupakan keahlian yang dipunyai oleh peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat dilihat dari penampilan peserta didik (learner’s performance)”(h.37).

Yang berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian suatu tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik bisa tercapai dengan baik.

Menurut Slameto (2013) "belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapat suatu perubahan tingkah laku yang baru secara utuh, sebagai hasil perbuatannya sendiri dengan lingkungan.”(h.2). Menurut Jamil Suprihatiningrum (2013),”Belajar adalah merupakan perubahan sikap yang relatif mantap akibat latihan dan pengalaman.” (h.37). Dari pendapat diatas jelaslah bahwa hasil belajar mempunyai keterkaitan yang erat dengan belajar atau proses belajar.

Menurut Hilgard (dalam Jamil Suprihatiningrum, 2013,) mengatakan bahwa “ *Learning is a process in which activities occur and change according to context. However, this is only possible if the change is not caused by growth, transient conditions, or by organisms such as fatigue or drugs.* ”(h.13) Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan yang disini yang di maksudkan mencakup perubahan pengetahuan, kecakapan dan tingkah laku. Perubahan yang paling mendasar di sebabkan karena pengalaman atau latihan bukan dengan sendirinya berubah dan perlu adanya pembelajaran di dalamnya.

Menurut Jamil Suprihatiningrum (2013) “Pembentukan perilaku ini melibatkan perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman dan pendengaran. Dengan demikian, belajar adalah kegiatan mental/psikologis yang secara aktif berinteraksi dengan keadaan di sekitar individu.”(h.15)

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar dan mengetahui hasil belajarnya individu-individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah, hal ini sesuai dengan apa yang telah diungkapkan Syaiful Sagala (2013) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, penalaran, dan kemampuan berpikir diatur ke dalam kategori pengetahuan, di mana pemahaman, penerapan, analisis, integrasi, dan evaluasi bersifat kognitif.
- 2) Kemampuan untuk memprioritaskan emosi, emosi, dan reaksi irasional, seperti penerimaan, partisipasi, evaluasi / penentuan sikap, dan pembentukan organisasi dan model kehidupan, adalah sentimental.

- 3) Kemampuan untuk mengutamakan keterampilan fisik seperti kesadaran, persiapan, gerakan terbimbing, gerakan familiar, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas adalah psikomotorik.(h.12)

Orang bisa melihat perilaku orang setelah membandingkan saat belajar dan sebelum belajar. Akibatnya ketiga hal ini akan dapat bertambah baik. Arthur T Jersild (dalam Syaiful Sagala, 2013) mengatakan bahwa belajar ialah "*change of behavior through experience and training*"(h,12) yaitu Perubahan perilaku atau perubahan pendidikan karena pengalaman dan pelatihan atau experiential training. Oleh karena itu belajar merupakan suatu proses bisa tertuju pada terselesainya tujuan (*goal oriented*), yang diinginkan oleh pihak peserta didik untuk mencapai suatu yang berarti baginya maupun bagi pendidik selaras dengan *goal* yang diharapkan.

b. Tipe Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran, jenis hasil belajar yang diharapkan dapat diraih peserta didik penting diketahui oleh pendidik, agar pendidik dapat membuat atau menyusun pembelajaran dengan benar dan penuh arti. Setiap proses pembelajaran kesuksesannya dilihat dari seberapa besar hasil belajar yang diraih peserta didik, di samping dilihat pada sisi prosesnya.

Dalam sistem pendidikan di Indonesia rumusan tujuan pendidikan, dari tujuan kurikuler sampai t instruksional, menggunakan klasifikasi

hasil belajar dari Benjamin Bloom secara garis besar membagi dalam tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para pendidik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Tipe-tipe hasil belajar diketahui pendidik, dalam rangka menyusun perencanaan pengajaran, khususnya dalam merumuskan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran yang dirumuskan dalam bentuk kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dikuasai atau dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan program pengajaran, pada dasarnya tidak lain adalah tipe hasil belajar.

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Departemen Agama RI MP3A (2005) terdapat tiga indikator kompetensi yang wajib dinilai untuk melihat seberapa besar keberhasilan kompetensi tersebut, yaitu penilaian terhadap "(A) pemahaman di bidang akademik (kognitif), (B) nilai yang lebih kearah proses normatif (afektif), dan (C) aktivitas produktif peserta didik (psikomotor)"(h.13) Ketiga hal tersebut saling memiliki keterkaitan dan bahkan tidak bisa disepelekan dalam proses belajar-mengajar, termasuk juga mengevaluasi.

Setelah indikator hasil belajar diketahui, pendidik harus memberlakukan batasan minimum pada kinerja siswa. Dalam hal ini

sangat penting karena tidak mudah menganggap nilai terendah siswa dalam arti luas.. Menurut Muhibbinsyah (2014,) “Dalam arti luas, keberhasilan berarti pencapaian yang mencakup bidang kreativitas, minat, dan inisiatif siswa. Menetapkan batas minimal prestasi akademik siswa selalu melibatkan upaya untuk mengungkapkan prestasi akademik mereka.”(h.150) Menurut Dedy Kustawan (2013) “Kriteria ketuntasan dinyatakan maksimal 100 untuk mewakili persentase tingkat pencapaian kompetensi. Ini adalah standar penyelesaian yang ideal dan harus memenuhi tujuan penyelesaian nasional. minimal 75. Tolok Ukur KKM Pendidik, Siswa dan Orang Tua.”(h.16) KKM dimasukkan dalam rapor prestasi akademik, sehingga orang tua dapat melihat prestasi akademik anaknya apakah di tuntas, maupun tidak tuntas.

2. Proses Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

“Pembelajaran, baik itu tindakan langsung atau tidak langsung melalui media pembelajaran, pada dasarnya adalah proses interaktif antara pendidik dan peserta didik.” (Rusman, 2012,h.134). Pada saat proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik merupakan dua bagian yang tidak akan bisa dilepaskan. Antara dua hal tersebut harus terbentuk interaksi yang baik agar hasil belajar peserta didik bisa didapat secara maksimal.

"Learning refers to a relatively stable change in a learner's behavior or behavioral potential due to accumulation of experience."

(Pembelajaran secara relatif mengacu pada perubahan yang stabil pada tingkah laku atau potensi perilaku peserta didik sebagai hasil dari memperoleh pengalaman). (Pashler, McDaniel, Rohrer, & Bjork dalam Nikooravesh et al., 2016).

Dalam beberapa pendapat di atas, proses pembelajaran merupakan upaya kerjasama antara pendidik dan peserta didik untuk berbagi dan mengolah informasi dengan harapan pengetahuan yang ditentukan akan berguna bagi mereka dan akan menjadi dasar kehidupan mereka. Diharapkan ada perubahan ke arah yang lebih baik. Mencapai peningkatan positif yang ditunjukkan dalam perubahan perilaku individu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Proses pembelajaran yang baik pasti membuat kemampuan intelektual, berpikir kritis, munculnya kreativitas dan perubahan sikap dan karakter seseorang berdasarkan kegiatan dan pengalaman tertentu.

b. Tujuan Pembelajaran

Dalam memahami tujuan pembelajaran maka “Tujuan pembelajaran yang sebenarnya ialah untuk memperoleh ilmu guna melatih kemampuan intelektual siswa dan dapat memancing rasa ingin tahunya serta meningkatkan kemampuannya.” (Dahar, 2011,h.106). Tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga kategori yaitu: kognitif afektif , dan psikomotorik. Ini dipertegas dalam

pendapat Blomm yang mengklasifikasi tiga kategori tujuan pembelajaran yaitu: 1) Kognitif, 2) Afektif, 3) Psikomotorik (Nasution, 2013,h.25).

Tujuan kognitif berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengetahui dunia di sekitarnya, termasuk perkembangan intelektual. Tujuan afektif meliputi pengembangan sikap, emosi, dan nilai, yang juga dikenal sebagai perkembangan moral.

Sedangkan tujuan psikomotorik Ini termasuk mengembangkan keterampilan, termasuk komponen motorik, sehingga siswa dapat mengalami peningkatan dan pertumbuhan yang positif. Tujuan pembelajaran meliputi pembentukan perilaku dan kemampuan yang dicapai dan dimiliki siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran suatu kurikulum.

3. E-Learning Berbasis Aplikasi *Google Meet*

a. Pengertian aplikasi *Google Meet*

Google Meet menurut Bambang Warsita (2011,h.112) adalah aplikasi yang dapat membantu Anda berkomunikasi dengan banyak orang kapan saja, di mana saja tanpa saling berhadapan. Aplikasi ini dapat dengan mudah dihubungkan ke perangkat Anda untuk konferensi video seperti computer yang terhubung ke *webcame*, gadget, dan laptop.

"*Google Meet*" begitulah namanya, aplikasi yang memudahkan semua orang untuk bertemu secara virtual, yang bisa di unduh dari

Playstore dengan menggunakan gadget yang terhubung ke internet, setelah di undung kita disuguhkan halaman login dengan menggunakan email untuk dapat masuk ke aplikasi dan menggunakan fitur-fitur didalamnya.

Onno W. Purbo mengungkapkan bahwa internet dengan berbagai aplikasinya pada dasarnya merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan komunikasi. Teknologi internet hadir sebagai media serba guna, khususnya dalam bidang pendidikan. Komunikasi internet adalah komunikasi antar orang atau komunikasi massa yang dikenal dengan komunikasi antar pribadi (*mailing list*). Internet dapat eksis dalam bentuk audiovisual waktu nyata dengan cara yang sama seperti cara tradisional menggunakan aplikasi panggilan konferensi. (Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riana, 2013, h.290-292).

b. Kelebihan Aplikasi Google Meet dalam Proses Pembelajaran

Pembelajaran dari jauh atau biasa disebut pembelajaran online adalah kebutuhan penting saat ini, khususnya di bidang pendidikan. Keperluan untuk belajar, mendapat dan membagi referensi, dan berdiskusi sangat penting bagi mereka yang mengenyam pendidikan di tingkat dasar, menengah, dan tinggi. Anda dapat menggunakan aplikasi *Google Meet* dalam pembelajaran jarak jauh sebagai sarana pembelajaran tatap muka dan jarak jauh. Berikut beberapa manfaat aplikasi *Google Meet* selama pembelajaran:

1) Keadaan yang mirip saat dikelas

Karena kita dapat saling melihat wajah sesama teman dan juga pendidik saat di *Google Meet*.

2) Terdapat fitur presentasi

Saat ingin presentasi pendidik dapat membagikan atau menyiarkan file materi kepada peserta didik.

3) Kapasitas ruang yang besar

Didalam link resmi nya *Google Meet* menyatakan dapat menampung hingga 1.000 orang dalam suatu forum.

4) Kualitas video baik

Google Meet menjamin kejernihan gambar dan suara saat didalam forum yang tentu nya didukung dengan kecepatan internet yang bagus pula.

5) Fitur hidup/matikan video dan suara

Dalam live video di pertemuan yang sedang berjalan, kita bisa menampilkan atau menyembunyikan video atau tampilan wajah kita. Selain itu kita bisa mematikan audio kita agar menjaga privasi dan ketenangan dalam proses forum. (Deni Darmawan .2014,h.37)

c. Kekurangan Google Meet saat pembelajaran

1) Tampilan didalamnya menggunakan Bahasa Inggris.

Jadi kamu harus sedikit mempelajari sedikit kosa kata dalam Bahasa Inggris untuk memudahkan dalam memahami aplikasi.

2) Memakan banyak kuota internet.

Saat didalam forum live video dengan kamera dan suara diaktifkan maka itu akan memerlukan kuota internet yang besar.

3) Kejernihan video

Tingkat kejernihan video ditentukan dari jenis jenis operator jaringan yang digunakan, jika jaringan nya buruk maka kualitas video akan terganggu (tidak jernih).

4) Size penyimpanan aplikasi

Hal ini tergantung pada ukuran memori masing masing gadget karena jika kapasitas penyimpanan gadget kecil akan sangat mengganggu kelancaran dalam menggunakan gadget. Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riana (2014,h.287).

4. Penelitian Terdahulu

1. Dalam penelitian Dara Sawitri (2020) yang berjudul “Penggunaan *Google Meet* Untuk Work From Home Di Era Pandemi *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*” bahwa aplikasi *Google Meet* dapat dijadikan alternatif untuk melaksanakan pertemuan di era pandemi yang mengharuskan untuk *work from home*.
2. Dalam penelitian Acep Roni Hamdani (2020) yang berjudul “Efektifitas Implementasi *Google Meet* Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Masa Pandemic Covid-19 Pada Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Subang.” Menunjukkan hasil data yang berkorelasi dengan indicator keefektifitas saat belajar, bisa ditarik

kesimpulan tingkat keefektifitasan pemakaian *Google Meet* sebagai media pembelajaran jarak jauh sekitar 76,97% dan bisa dinyatakan efektif

3. Dalam penelitian Farah Heniati Santosa (2020), yang berjudul “Efektifitas Pembelajaran *Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik” menyatakan Hasil olahan data itu didapati nilai belajar peserta didik didapat rata-rata sebesar 81,70. Data dari uji one sample test didapat nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) = 0,005 < 0,05 = \alpha$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Hipotesis Penelitian

Menurut Hadari Nawawi (2012), “Sebuah hipotesis adalah hipotesis pemecahan masalah tentatif, yaitu, apakah itu benar dan jika tidak, itu memecahkan masalah.”(h.47).

Berdasarkan komentar di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang disebutkan dalam penelitian ini adalah jawaban sementara atas pertanyaan penelitian yang sebenarnya sampai divalidasi dan didukung oleh data yang terkumpul. Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.:

1. Hipotesis alternatif (H_1)

“Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang berbasis *Google Meet* dan pembelajaran konvensional sementara (whatsapp group) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 3 Ketapang”.

2. Hipotesis nol (Ho)

“Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang berbasis *Google Meet* dan pembelajaran konvensional sementara (whatsapp group) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 3 Ketapang”.