

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Sistem Pembelajaran

Sistem pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “sistem” dan “pembelajaran” agar lebih jelas, sistem pembelajaran itu terdapat beberapa pengertian tentang sistem, di antaranya yaitu istilah sistem berasal dari bahasa Yunani “systema” yang berarti sehimpunan bagian atau komponen yang saling berhubungan secara teratur dan merupakan suatu keseluruhan.⁸ Sistem adalah suatu kesatuan unsur-unsur yang saling berinteraksi secara fungsional yang memperoleh apa yang ingin di capai kemudian menghasilkan apa yang diinginkan.⁹

Sedangkan arti kata sistem dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk totalitas, seperti sistem penfasan, sistem telekomunikasidan lain-lain.
- 2) Susunan yang teratur dari pandangan, teori, asas dan sebagainya seperti sistem pemerintahan¹⁰

Menurut Zahara Idris, sebagaimana yang dikutip oleh Anggota IKAPI sistem adalah “suatu kesatuan yang terdiri atas komponen- komponen atau

⁸ Fuad Ikhsan, *Dasar-dasar Kependidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), 107

⁹ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Gorontalo: Bumi Aksara, 2006), 11

¹⁰ KBBI

elemen-elemen atau unsur-unsur sebagai sumber- sumber yang mempunyai hubungan fungsional yang teratur, tidak sekedar acak, yang saling membantu untuk mencapai suatu hasil atau produk”.¹¹

Sistem menurut Salisbury, sebagaimana yang di kutip oleh Syafarudin dan Irwan Nasution, “sistem adalah sekelompok bagian- bagian yang bekerja sama sebagai satu kesatuan fungsi”. Sedangkan menurut Johnson dkk, “definisi sisten yaitu: susunan elemen-elemen yang saling berhubung”¹².

Jadi dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem adalah keseluruhan dari bagian-bagian (komponen-komponen) yang saling bekerja sama atau berinteraksi untuk mencapai hasil yang di harapkan dan berdasarkan kebutuhan yang telah ditentukan atau yang telah di rencanakan.

Adapun setiap sistem mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1) Tujuan

Setiap sistem pasti mempunyai tujuan dan semua kegiatan dari semua komponen atau bagian-bagiannya diarahkan demi tercapai tujuan tersebut.

2) Fungsi-fungsi

Adanya tujuan yang harus dicapai oleh suatu sistem menuntut terlaksananya berbagai fungsi yang diperlukan untuk menunjang usaha mencapai tujuan tersebut. Misalnya suatu lembaga pendidikan dapat memberikan pelayanan pendidikan dengan baik, perlu adanya fungsi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan dan penilaian.

¹¹ Anggota IKAPI, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta), 108.

¹² Syafaruddin dan Irwan Nasution, *Manajemen Pembelajaran* (Ciputat: PT Ciputat Press, 2005), 42.

3) Komponen-komponen

Bagian suatu sistem yang melaksanakan suatu fungsi untuk menunjang usaha mencapai tujuan sistem disebut komponen.

4) Interaksi atau saling hubungan

Semua komponen dalam suatu sistem, saling berhubungan satu sama lain, saling mempengaruhi dan saling membutuhkan.

5) Penggabungan yang menimbulkan jalinan yang perpaduan Misalnya dalam kegiatan belajar mengajar guru berusaha menimbulkan jalinan keterpaduan antara berbagai komponen instruksional dengan melaksanakan pengembangan sistem instruksional untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

6) Proses tranformasi

Semua sistem mempunyai misi untuk mencaoi suatu tujuan, untuk itu diperlukan suatu proses yang memproses masukan (input), menjadi hasil-hasil (output).

7) Umpan balik untuk koreksi

Untuk mengetahui apakah masing-masing fungsi terlaksana dengan baik diperlukan fungsi kontrol yang mencakup monitoring dijadikan dasar pertimbangan untuk melaksanakan perubahan-perubahan, penentuan, perbaikan atau penyesuaian- penyesuaian agar masing-masing berprestasi tinggi.

8) Daerah batasan dan lingkungan

Antra suatu sistem dan bagian-bagian lain atau lingkungan disekitarnya akan terjadi interaksi. Namun, antara suatu sistem dan sistem yang lain

mempunyai daerah batasan tertentu. Suatu sistem dapat pula merupakan sub sistem dari sistem yang lebih besar (supra sistem)¹³

Ada beberapa pengertian tentang pembelajaran, di antaranya pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.¹⁵ Pembelajaran adalah proses mental dan emosional, serta berfikir dan merasakan. Seseorang pembelajar dikatakan melakukan pembelajaran apabila pikiran dan perasaannya aktif.¹⁴

B. Pengertian *Google Suite*

Google Suite merupakan layanan dari Google yang terdiri dari beberapa aplikasi seperti *Drive*, *Calendar*, *Notes*, *Docs* dan lainnya. Awalnya layanan Google ini bernama *Google Apps* yang dirilis pada tahun 2006. Seiring dengan perkembangan dari Google akhirnya di tahun 2016, tepatnya 29 September 2016 layanan *Google Apps* berubah nama menjadi *Google Suite*.

Implementasi sistem informasi manajemen sekolah yang paling baik adalah dengan menggunakan jaringan internet, sehingga pengguna dapat mengakses sistem informasi secara optimal kapan saja dan dimana saja dengan lebih mudah melalui sarana teknologi seperti komputer dan juga gadget.¹⁵

Google suite for education merupakan salah satu jenis sistem informasi manajemen berbasis internet dalam bentuk webpage atau laman yang dapat dengan mudah diakses dan dioperasikan. Sejak tahun 2017 hingga sekarang,

¹³ Ikhsan, *Dasar-dasar*, 108-110.

¹⁴ R. Ibrahim, dkk, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali, 2011), 125.

¹⁵ Ibid

google suite for education telah digunakan sekitar 70 juta pengguna sebagai salah satu sistem informasi manajemen di lembaga pendidikan. Alasan utama tentunya karena kesadaran pengelola pendidikan untuk memberikan pelayanan pendidikan yang lebih modern dan efektif. Dengan *google suite for education*, sekolah dapat dengan mudah mengelola data secara akurat dan cepat, melakukan pembelajaran, dan dapat melakukan komunikasi jarak jauh tanpa batas ruang dan waktu.

C. Langkah-Langkah Penggunaan Google Suite

Google suite merupakan layanan dari google yang memberikan fasilitas digitalisasi untuk sekolah di Indonesia. Layanan ini menggunakan email sekolah sebagai alamat domain. Langkah-langkah menggunakan google suit yaitu sebagai berikut:

Tahap 1: Pendaftaran di google G Suite for Education

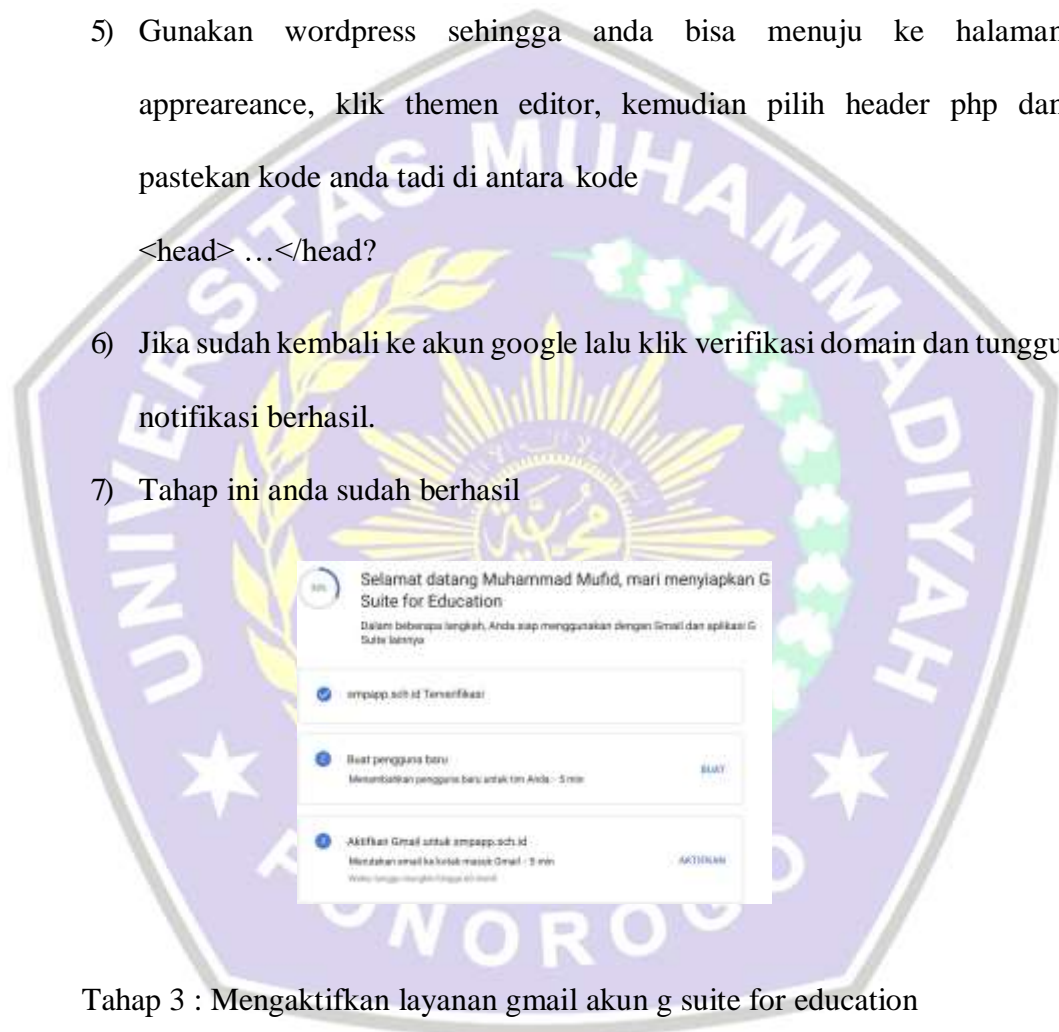
- 1) Buka link: <https://gsuite.google.com/signup/edu/welcome>. Setelah itu klik berikutnya
- 2) Pada halaman beritahu kami tentang institusi anda. Silahkan masukkan informasi mengenai sekolah dan pendidikan anda
- 3) Selanjutnya silahkan masukkan url situs website sekolah dan jumlah siswa dan staff yang terdaftar. Lalu klik berikutnya.
- 4) Pada halaman lokasi sekolah dan nomor telepon, isi lokasi dan no telepon, lalu klik berikutnya.
- 5) Masukkan alamat sekolah dengan lengkap lalu klik berikutnya
- 6) Masukkan kontak admin, lalu klik next

- 7) Halaman selanjutnya, ditanya tentang apakah sudah mempunyai domain. Apabila belum ada bias membuat melalui program ekabima (<https://idcloudhost.com/ekabima>). Jika sudah klik “ya saya memiliki domain yang dapat digunakan”
- 8) Selanjutnya masukkan kembali domain yang sudah terdaftar untuk akun g suite sekolah anda
- 9) Halaman selanjutnya klik berikutnya
- 10) Halaman selanjutnya, buat akun email dengan domain sekolah lalu login dengan akun admin google g suite. Isi dengan baik dan benar email dan passwordnya.
- 11) Pada halaman berbagi ide hebat dengan google, klik ok
- 12) Halaman selanjutnya persetujuan sekolah g suite untuk pendidikan silahkan membaca lengkap syarat dan ketentuan. Lalu klik setuju dan lanjutkan. Lalu recaptcha akun dan klik setuju dan lanjutkan.
- 13) Halaman selanjutnya anda akan mendapatkan notifikasi terkait “masa uji coba 14 hari g suite for education anda telah mulai “klik lanjutkan ke persiapan”.
- 14) Selanjutnya anda diminta login dengan akun ke google g suite for education. Selanjutnya masuk ke tahap 2.

Tahap 2 : Verifikasi domain dengan akun google g suite for education

- 1) Login ke <https://admin.google.com/> dengan menggunakan akun google g suite for education yang sudah anda daftarkan
- 2) Setelah masuk, notifikasi domain akun anda dengan klik verifikasi

- 3) Selanjutnya anda akan mendapatkan cara untuk melakukan verifikasi diantaranya verifikasi data TXT, membuat data dengan CNAME, menambahkan Tag Meta pada Website, dan upload file ke website.
- 4) Klik selanjutnya sampai muncul perintah terkait kode yang dimasukkan ke website
- 5) Gunakan wordpress sehingga anda bisa menuju ke halaman appearance, klik themen editor, kemudian pilih header php dan pastekan kode anda tadi di antara kode `<head> ...</head>`
- 6) Jika sudah kembali ke akun google lalu klik verifikasi domain dan tunggu notifikasi berhasil.
- 7) Tahap ini anda sudah berhasil



Tahap 3 : Mengaktifkan layanan gmail akun g suite for education

- 1) Pada dashboard sebelumnya aktifkan gmail untuk sekolah anda, klik tombol aktifkan
- 2) Silahkan centang petunjuk yang diberikan dan klik lanjutkan
- 3) Selanjutnya buka control panel website anda. Jika anda menggunakan control panel maka pilih zone editor

- 4) Pada halaman zone editor, klik manage dan pilih mx
- 5) Tambahkan record terbaru dengan type mx dengan data berikut:

ALAMAT SERVER MX prioritas

ALT1.ASPMX.L.GOOGLE.COM 1

ALT1.ASPMX.L.GOOGLE.COM 5

ALT2.ASPMX.L.GOOGLE.COM 5

ALT3.ASPMX.L.GOOGLE.COM 10

ALT4.ASPMX.L.GOOGLE.COM 10

Sehingga menjadi



Name	TTL	Class	Type	Record	Actions
irpaga.sih.id	14400	IN	MX	Priority: 5 Destination: alt1.aspmx.l.google.com	<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Delete
irpaga.sih.id	14400	IN	MX	Priority: 5 Destination: alt2.aspmx.l.google.com	<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Delete
irpaga.sih.id	14400	IN	MX	Priority: 10 Destination: alt3.aspmx.l.google.com	<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Delete
irpaga.sih.id	14400	IN	MX	Priority: 10 Destination: alt4.aspmx.l.google.com	<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Delete
irpaga.sih.id	14400	IN	MX	Priority: 1 Destination: aspmx.l.google.com	<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Delete

- 6) Kemudian kembali ke akun dashboard admin google anda klik aktifkan gmail

Layanan g suite for education anda sudah aktif. Anda sudah bisa login menggunakan *goole suite for education* dengan domain sekolah dengan mengakses gmail.

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangat dibutuhkan sebagai sebuah penguatan internal pada diri anak dalam menghadapi masalah dalam belajar. Sebagai contoh pada saat anak mengalami masalah dalam menyelesaikan soal-soal logaritma maka secara otomatis ia sangat membutuhkan tabel-tabel logaritma sebagai bentuk penguatan belajar yang dibutuhkan.

Motivasi memiliki peran yang cukup signifikan dalam memperjelas tujuan belajar. Anak akan memiliki daya tarik untuk mempelajari sesuatu ketika ia mengetahui manfaat yang akan diperolehnya. Salah satu contoh seorang anak akan memiliki motivasi untuk belajar elektronik supaya ia memiliki kemampuan untuk bisa memperbaiki alat-alat elektronik yang rusak. Pengalaman dalam memperbaiki barang-barang elektronik yang rusak akan memberikan kemanfaatan tersendiri baginya untuk lebih memberikan penguatan terhadap makna belajar.

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha memperlajarnya dengan baik dan tekun, dengan harapan akan memperoleh hasil yang baik. Dengan demikian motivasi mampu mendorong seseorang memiliki ketekunan dalam belajar. Begitu halnya sebaliknya seseorang yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi secara otomatis akan mempengaruhi ketekunannya dalam belajar.

Motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang

dikehendaknya.¹⁶ Pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan¹⁷. Ditambahkan Gray mengemukakan bahwa motivasi merupakan sejumlah proses, yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan- kegiatan tertentu.¹⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya.

¹⁶ Danim, Sudarwan, 2002, Motivasi Pendidikan, Pustaka Setia, Bandung.

¹⁷ Huitt, W. (2001). Motivation to Learn :An Overview educational psychology interactive. Valdosta, GA :Valdosta State University

¹⁸ Winardi, 2002. Motivasi dan Pemasalahan dalam Manajemen. Jakarta: PT.Grafindo Persada

2. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut¹⁹:

- a) Tekun menghadapi tugas.
- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
- d) Lebih senang bekerja mandiri
- e) Cepat bosan pada tugas rutin
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya

3. Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Aspek-Aspek Motivasi Belajar Menurut Marilyn K. Gowing ada empat poin aspek-aspek motivasi belajar, adapun penjelasannya sebagai berikut:²⁰

- a. Dorongan Mencapai Sesuatu Peserta didik merasa terdorong untuk berjuang demi mewujudkan keinginan dan harapan-harapannya.
- b. Komitmen

Komitmen adalah salah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar. Dengan memiliki komitmen yang tinggi, peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar, mampu mengerjakan tugas dan mampu

¹⁹ A.M., Sardiman. 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

²⁰ Marilyn K. Gowing "Measurement of Individual Emotional Competence" dalam Daniel Goleman, Cary Cherniss (ed.). *The emotionally intelligent workplace: How to select for, measure, and improve emotional intelligence in individuals, groups, and organizations*. (Fransisco: Jossey-Bass, 2001) 88.

menyeimbangkan tugas.

c. Inisiatif

Peserta didik dituntut untuk memunculkan inisiatif-inisiatif atau ide-ide baru yang akan menunjang keberhasilan dan kesuksesannya dalam menyelesaikan proses pendidikannya, karena ia telah mengerti dan bahkan memahami dirinya sendiri, sehingga ia dapat menuntun dirinya sendiri untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya dan juga orang di sekitarnya.

d. Optimis

Sikap gigih, tidak menyerah dalam mengejar tujuan dan selalu percaya bahwa tantangan selalu ada, tetapi setiap dari kita memiliki potensi untuk berkembang dan bertumbuh lebih baik lagi. Kemudian aspek-aspek motivasi belajar menurut Frandsen yaitu : a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap hal baru. Oleh karena itu, selalu terdorong untuk belajar, demi mengejar cita-citanya. b. Kreatif, peserta didik terus berpikir dan menciptakan sesuatu yang baru, sehingga membuat dirinya berbeda dengan yang lainnya.

Kemudian aspek-aspek motivasi belajar menurut Frandsen yaitu :

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap hal baru. Oleh karena itu, selalu terdorong untuk belajar, demi mengejar cita-citanya.
- b. Kreatif, peserta didik terus berpikir dan menciptakan sesuatu yang baru, sehingga membuat dirinya berbeda dengan yang lainnya.
- c. Menginginkan simpati dari orang tua, guru dan teman-temannya. Sebagai manusia biasa, kita menginginkan suatu pujian sebagai bentuk

penghargaan terhadap apa yang telah kita lakukan maupun kita capai.

- d. Memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru. Tidak menutup kemungkinan, ketika kegagalan menghampiri kita, pasti terbesik rasa kecewa, tetapi bukan berarti membuat kita putus asa dan menyerah, melainkan harus terus berjuang demi menjemput kesuksesan kita.
- e. Merasa aman ketika telah menguasai materi pelajaran.
- f. Memberlakukan ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar. Setiap dari kita pasti telah mengetahui dan percaya bahwa ketika melakukan hal yang baik, akan mendapatkan hasil yang baik pula, begitu pun sebaliknya. Dengan memiliki pemikiran seperti ini, akan memicu peserta didik untuk terus semangat dalam belajar.

Aspek-aspek di atas merupakan bagian dari sekian banyak pendorong agar peserta didik memiliki keinginan untuk belajar, karena apabila peserta didik memiliki dorongan seperti aspek-aspek di atas, maka peserta didik tersebut akan mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan harapannya.

4. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru diungkapkan yaitu²¹:

- a) Memberi angka Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga yang dikejar hanyalah nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi

²¹ Ibid

yang sangat kuat. Yang perlu diingat oleh guru, bahwa pencapaian angka-angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan bermakna. Harapannya angka-angka tersebut dikaitkan dengan nilai afeksinya bukan sekedar kognitifnya saja.

- b) Hadiah dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan yang tidak menarik menurut siswa.
- c) Kompetisi Persaingan, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.
- d) Ego-involvement Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Bentuk kerja keras siswa dapat terlibat secara kognitif yaitu dengan mencari cara untuk dapat meningkatkan motivasi.
- e) Memberi Ulangan Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.
- f) Mengetahui Hasil Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil belajarnya, siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa pasti akan berusaha mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya.

- g) Pujian Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.
- h) Hukuman Hukuman adalah bentuk reinforcement yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip- prinsip pemberian hukuman tersebut.

E. Prestasi Hasil Belajar

1. Pengertian Prestasi Hasil Belajar

Prestasi belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti: a. Penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru. b. Kemampuan yang sungguh-sungguh ada atau dapat diamati (*actual ability*) dan yang dapat diukur langsung dengan tes tertentu.

Menurut Suryabrata prestasi dapat pula didefinisikan sebagai berikut nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan/prestasi belajar siswa selama masa tertentu. Jadi, prestasi adalah hasil usaha siswa selama masa tertentu melakukan kegiatan.

Hasil belajar dibagi menjadi empat golongan yaitu²²:

²² Sumadi Suryabrata. (2006). Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- a. Pengetahuan, yaitu dalam bentuk bahan informasi, fakta, gagasan, keyakinan, prosedur, hukum, kaidah, standar, dan konsep lainnya.
- b. Kemampuan, yaitu dalam bentuk kemampuan untuk menganalisis, mereproduksi, mencipta, mengatur, merangkum, membuat generalisasi, berfikir rasional dan menyesuaikan.
- c. Kebiasaan dan keterampilan, yaitu dalam bentuk kebiasaan perilaku dan keterampilan dalam menggunakan semua kemampuan.
- d. Sikap, yaitu dalam bentuk apresiasi, minat, pertimbangan dan selera.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha siswa yang dapat dicapai berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil tes. Prestasi belajar merupakan suatu hal yang dibutuhkan siswa untuk mengetahui kemampuan yang diperolehnya dari suatu kegiatan yang disebut belajar.

Menurut A J Romizowski, hasil belajar adalah merupakan keluaran (output) dari sistem pemrosesan masukan (input) pelajaran. Masukan dari sistem tersebut berupa macam - macam informasi, sedang keluarannya adalah perbuatan atau kinerja.²³ Kemudian menurut Hamalik, hasil - hasil belajar adalah pola- pola perbuatan, nilai- nilai, pengertian, dan sikap - sikap, serta apresiasi dan abilitas²⁴.

Hasil belajar menurut Abdurahman adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah ia melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri

²³ Asep Jihad, Mr Abdul Haris, *Evaluasi pembelajaran*, (Jakarta: PT. Multi Press, 2005), Hal.14

²⁴ Ibid, Hal.17

merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif mantap²⁵.

Jenis-jenis hasil belajar menurut bloom terbagi kedalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun aspek-aspek dari ranah tersebut yaitu: Kawasan kognitif yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek intelektual atau berfikir/nalar terdiri dari: Pengetahuan (knowledge), Pemahaman (comprehension), Aplikasi (Application), Penguraian (analysis), Memadukan (synthesis), Penilaian (evaluation). Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, dan teman kelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial⁹. Ranah afektif terdiri dari: Penerimaan (receiving/attending), Sambutan (responding), Penilaian (valuing), Pengorganisasian (organization), Karakterisasi (characterization).

Kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (neuronmuscular system) dan fungsi psikis¹⁰. Kawasan ini terdiri dari: Kesiapan, Meniru, Membiasakan, Adaptasi, Menciptakan (*origination*).

Dalam melaksanakan penilaian hasil belajar, pendidik perlu memperhatikan prinsip-prinsip penilaian sebagai berikut: *Valid/Sahih*,

²⁵ Ibid, Hal.18

penilaian hasil belajar oleh pendidik harus mengukur pencapaian kompetensi yang ditetapkan dalam standar isi (standar kompetensi dan kompetensi dasar) dan standar kompetensi lulusan. Penilaian valid berarti menilai apa yang seharusnya dinilai dengan menggunakan alat yang sesuai untuk mengukur kompetensi. *Objektif*, penilaian hasil belajar peserta didik hendaknya tidak dipengaruhi oleh subyektivitas penilai, perbedaan latar belakang agama, sosial-ekonomi, budaya, bahasa, gender, dan hubungan emosional. *Transparan/terbuka*, penilaian hasil belajar oleh pendidik bersifat terbuka artinya prosedur penilaian, kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan terhadap hasil belajar peserta didik dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan. *Adil*, penilaian hasil belajar tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender. *Terpadu*, penilaian hasil belajar oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran. *Menyeluruh dan berkesinambungan*, penilaian hasil belajar oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik. *Sistematis*, Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku. *Akuntabel*, penilaian hasil belajar oleh pendidik dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

Beracuan kriteria, penilaian hasil belajar oleh pendidik didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan²⁶.

2. Faktor-Faktor yang mempengaruhi

Menurut Suryabrata faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu:²⁷ faktor dari dalam, faktor dari luar, dan faktor *instrumen*. Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah: (a) minat individu merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar siswa yang tinggi menyebabkan belajar siswa lebih mudah dan cepat (b) motivasi belajar antara siswa yang satu dengan siswa lainnya tidaklah sama. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: cita-cita siswa, kemampuan belajar siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru membelajarkan siswa.

Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi *proses* dan hasil belajar. Faktor-faktor ini di antaranya adalah lingkungan sosial. Yang dimaksud dengan lingkungan sosial di sini yaitu manusia atau sesama manusia, baik manusia itu hadir ataupun tidak langsung hadir. Kehadiran orang lain pada waktu sedang belajar, sering

²⁶ Rinerlis Situmorang, *Pengertian, Tujuan Dan Prinsip Penilaian Hasil Belajar*, <http://rinerlis.blogspot.com/2011/12/pengertian-tujuan-dan-prinsip-penilaian.html>, terakhir diakses tanggal 19-08-2013, pkl. 02.01

²⁷ Sumadi Suryabrata. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

mengganggu aktivitas belajar. Salah satu dari lingkungan sosial tersebut yaitu lingkungan siswa di sekolah yang terdiri dari teman sebaya, teman lain kelas, guru, kepala sekolah serta karyawan lainnya yang dapat juga mempengaruhi proses dan hasil belajar individu.

Faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (sistem pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran. Dalam penggunaan perangkat pembelajaran tersebut harus dirancang oleh guru sesuai dengan hasil yang diharapkan. (sumber: heritl. blogs pot.co m/2007/12/belajar-dan- motivasinya.)

Berdasarkan hal diatas faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar *siswa* baik itu faktor dari dalam, luar, maupun instrumen yang paling utama adalah minat, motivasi, dan guru.

3. Pendidikan Agama Islam

Menurut Zakiyah Dradjat Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Menurut Armai Arief Pendidikan Agama Islam yaitu sebuah proses yang dilakukan untuk menciptakan manusia-manusia yang seutuhnya; beriman dan bertakwa kepada Tuhan serta mampu mewujudkan eksistensinya sebagai khalifah Allah di muka bumi, yang bersandar kepada ajaran Al-Qur'an dan Sunnah, maka tujuan dalam konteks ini berarti

terciptanya insan-insan kamil setelah proses berakhir¹². Maka dapat ditarik kesimpulan Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses atau usaha pembinaan siswa agar memahami ajaran Islam secara menyeluruh, yang bersandarkan kepada Al-Qur'an dan Sunnah sehingga menghasilkan individu yang bertaqwa dan *berakhlaqul kharimah*.

F. Penelitian Terdahulu

Bagas Panca Pradana dan Rina Harimurti Pengaruh Penerapan *Tools Google Calssroom* Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. hasil penelitian menunjukkan Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan *Google Classroom* dan kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran berbasis proyek.²⁸

Ervina Anggraini menghasilkan kemampuan pemahaman konsep matematis pada peserta didik dengan menggunakan Google Classroom terdapat pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis. Dimana pada hasil posttest kemampuan pemahaman konsep matematis diperoleh nilai rata-rata dan nilai tertinggi untuk kelas eksperimen sebesar 82,73 dan 71 sedangkan pada kelas kontrol untuk nilai rata-rata dan nilai tertinggi diperoleh sebesar 80,80 dan 64. Jika dilihat dari nilai rata-rata dan nilai tertinggi hasil post-test peserta didik maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik yang menggunakan aplikasi google classroom lebih baik dibandingkan dengan kelas konvensional.

²⁸ Bagas Panca Pradana dan Harimurti, "Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan aplikasi Google Classroom terhadap proses belajar mengajar, perbedaan dalam penelitian ini ialah ervina angrainai mengukur kemampuan pemahaman konsep matematis sedangkan peneliti mengukur hasil belajar kognitif.

Isna Normalita Sari menghasilkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari kemudahan, kemanfaatan, dan kualitas layanan *Google Classroom* terhadap Efektifitas pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah mencari pengaruh penggunaan *google classroom* dan sama-sama menggunakan Aplikasi *Google Clasroom* terhadap kegiatan pembelajaran.

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian ini meneliti pengaruh *Google Classroom* terhadap efektifitas belajar, berlokasi di Universitas Islam Indonesia, sedangkan pada penelitian ini peneliti mengukur besarnya pengaruh penggunaan sistem pembelajaran *Google Suite* terhadap motivasi dan hasil belajar PAI yang bertempat di SMK Kesehatan Bina Karya Medika Ponorogo.²⁹

²⁹ Isna Normalita Sari, "TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA SKRIPSI Oleh: Nama No . Mahasiswa: Isna Normalita Sari FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA," 2019, 1– 120, https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/13733/isna_sari.pdf?sequence=1&isAllowed=y normalita

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Iqbal Hasan³⁰ hipotesis asalnya dari bahasa Inggris *hypo* yang artinya di bawah dan *thesa* yang artinya kebenaran. Sedangkan Sutrisno Hadi³¹ berpendapat bahwa, hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar, dan mungkin juga salah, akan ditolak jika salah dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkan. Selaras dengan definisi tersebut Suharsini Arikunto,³² mengartikan hipotesis sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang dikumpulkan.

Tujuan dirumuskannya hipotesis adalah agar a) objek yang akan dikaji jelas, b) kegiatan penelitian terarah, dan c) membantu peneliti menginformasikan teori.³³ Peneliti merumuskan hipotesis menyatakan hubungan antar variabel.

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh penggunaan sistem pembelajaran *google suite* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMK Kesehatan Bina Karya Medika Ponorogo tahun pelajaran 2021/2022.

Menurut penjelasan teori tersebut, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada pengaruh yang nyata (signifikan) antara variabel *Google Suite*

(X) terhadap variabel Motivasi Belajar (Y)

³⁰ Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 31.

³¹ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2000), h. 63.

³² Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 101.

³³ Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h.40.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Google Suite (X) terhadap variabel Motivasi Belajar (Y). Pedoman pengambilan dalam uji paired sample T-Test menurut Singgih, berdasarkan nilai signifikansi (Sig), adalah sebagai berikut :

- a) Jika nilai Sig. (2- tailed) $<$ 0,05 maka H0 di tolak dan Ha diterima.
- b) Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) $>$ 0,05. Maka H0 diterima dan Ha ditolak.

