

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Dryden dan Vos (2002: 99) telah lama menekankan yakni Pendidikan pada dasarnya berputar di sekitar proses belajar dan mengajar, yang merupakan elemen penting dari kerangka kerja pendidikan. Sangat penting bagi para pendidik untuk mengenali pentingnya proses-proses ini. Kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan mereka terbukti dalam keterlibatan mereka dengan kegiatan belajar dan mengajar. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk mengutamakan proses-proses ini. Selain itu, para pendidik diharapkan untuk menguasai berbagai model pembelajaran dan metodologi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa mereka. Seperti yang diutarakan oleh Dryden dan Vos, seorang guru harus memiliki pemahaman yang komprehensif tentang fungsi otak, proses memori, penyimpanan dan pengambilan informasi, interkoneksi konsep, dan kemampuan untuk memperoleh pengetahuan baru dengan cepat saat dibutuhkan. Pemahaman ini bertujuan untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang efektif dan efisien. Efektif berarti mencapai tujuan belajar dan pembelajaran

sesuai rencana waktu target, sedangkan efisien berarti mencapai tujuan tersebut secara tepat, baik dari segi biaya maupun tenaga. Lawan dari efisien adalah pemborosan, yakni tidak mencapai tujuan belajar dan pembelajaran meski sudah menghabiskan biaya, pikiran, dan tenaga.

Belajar adalah proses alamiah yang mengarah pada perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan perilaku kita, pendapat Robert M. Gagne, penulis terkenal *Principles of Instructional Design*. Pendapat Meyer (1882), yang dikutip dalam Smith dan Ragan (1993), belajar adalah perubahan yang bertahan lama yang disebabkan oleh pengalaman dalam pengetahuan dan perilaku seseorang. Pendapat Driscoll, belajar adalah proses berkelanjutan untuk mengubah keterampilan seseorang sebagai hasil dari kontak siswa dengan dunia luar (Smaldino, 2011) (Siregar & Widyaningrum, 2015).

Pendapat definisi Burton dalam bukunya *The Guidance of Learning Activities*, yang dikutip Aunurrahman, belajar adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perubahan perilaku yang terjadi dalam diri individu sebagai hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif. Sebaliknya, H.C. Witherington menegaskan dalam bukunya *Educational Psychology* yakni belajar adalah perubahan kepribadian yang menunjukkan

dirinya sebagai pola reaksi baru. Respons ini mungkin terkait dengan kemampuan, sikap, kebiasaan, karakteristik kepribadian, atau pemahaman (Aunurrahman, 2009) (Siregar & Widyaningrum, 2015).

b. Ciri-ciri Belajar

Hakikat belajar adalah mengubah perilaku. Orang yang mempunyai pengalaman belajar akan mengubah perilakunya, Belajar tidak selalu menghasilkan perubahan perilaku. Hal ini karena ada kemungkinan penyebab lain terjadinya perubahan perilaku yang terjadi akibat belajar mempunyai ciri-ciri tertentu (Wardani, 1998: 2.3) :

- 1) Belajar adalah perubahan yang disengaja. Jika seseorang mengakui perubahan tersebut atau setidaknya merasakan perubahan dalam dirinya, tindakan tersebut dianggap sebagai tindakan belajar. Misalnya, seseorang dapat menyadari yakni ia lebih tahu hari ini. Seseorang yang terlibat aktif dalam proses belajar akan mengakui ketika pengetahuan atau kemampuannya telah meningkat.
- 2) Perubahan yang berkaitan dengan pembelajaran memiliki sifat fungsional. Alih-alih statis, hasil pembelajaran bersifat dinamis dan berkelanjutan. Proses pembelajaran di masa mendatang akan mendapat manfaat dari penyesuaian yang mengikuti setiap perubahan yang terjadi. Ketika seorang anak belajar membaca,

misalnya, ia berubah dari tidak bisa membaca menjadi bisa membaca.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.

Bila perilaku terus membaik dan ditunjukkan untuk memberikan hasil yang lebih baik dari sebelumnya, perubahan dianggap baik. Selain itu, perubahan yang berkaitan dengan pembelajaran bersifat aktif, artinya perubahan tersebut merupakan konsekuensi dari upaya individu itu sendiri dan bukan terjadi dengan sendirinya.

4) Perubahan dalam belajar bersifat permanen atau tidak bersifat sementara.

Proses pembelajaran menghasilkan dampak yang bertahan lama atau tidak dapat diubah. Seorang anak muda yang belajar mengendarai sepeda, misalnya, tidak akan cepat kehilangan kemampuan itu; sebaliknya, kemampuan itu akan bertahan dan mungkin menjadi lebih baik dengan latihan lebih lanjut.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.

Sasaran yang jelas yang ingin dicapai oleh pembelajar, dengan penekanan pada perubahan perilaku yang diakui secara sengaja, diperlukan untuk perubahan perilaku dalam pembelajaran. Misalnya, seseorang yang belajar mengetik telah menetapkan sasaran yang ingin dicapainya selama proses mengetik.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Perubahan perilaku yang dialami seseorang setelah belajar mencakup perubahan perilaku secara menyeluruh. Misalnya, sikap, kemampuan, dan pemahaman seseorang akan berubah sebagai hasil dari mempelajari informasi baru.

c. Tujuan Belajar

Keadaan di mana perilaku seseorang berubah setelah menjalani proses pembelajaran dikenal sebagai tujuan pembelajaran. Melalui teknik ini, orang bertujuan untuk meningkatkan area lain selain kemampuan kognitif mereka. Selain itu, memperoleh pengalaman hidup dan prestasi pendidikan merupakan tujuan lain dari pembelajaran. Jenis perilaku yang terkait dengan tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga domain oleh Benjamin S. Bloom:

- 1) Berpikir, bernalar, dan memecahkan masalah termasuk dalam ranah kognitif.
- 2) Sikap, nilai, minat, ambisi, dan adaptasi sosial-emosional yang mencakup kepekaan terhadap isu-isu tertentu dan kesiapan untuk memperhatikannya semuanya merupakan bagian dari ranah afektif.
- 3) Sasaran keterampilan manual dan motorik termasuk dalam ranah psikomotorik.

2. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Capaian pembelajaran, yang sering disebut sebagai capaian akademis, merupakan penanda tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan. Bloom (sebagaimana dikutip dalam Minsih, : 2018) menegaskan yakni capaian pembelajaran, yang meliputi tiga aspek pengetahuan intelektual, keterampilan, dan sikap, mencerminkan nilai yang diterima siswa. Hasil tersebut menunjukkan bagaimana proses pendidikan telah memengaruhi perilaku siswa. Ketika instruktur dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan, siswa cenderung memperoleh capaian pembelajaran yang positif. Sementara siswa diharapkan berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, guru harus menggunakan strategi pengajaran yang efektif, seperti model, media, dan evaluasi yang sesuai (Aini & Alfani Hadi, 2023).

Hasil belajar adalah Pentingnya interaksi aktif dan konstruktif antara individu dan lingkungannya tidak dapat dilebih-lebihkan. Oemar Hamalik berpendapat yakni hasil pembelajaran terbukti dalam transformasi perilaku yang dialami individu sebagai hasil dari pengalaman belajar. Selain itu, Winkel menekankan yakni hasil pembelajaran menandakan kemampuan internal yang dimiliki individu, yang dapat digunakan untuk melaksanakan tugas sesuai dengan potensi mereka. Nana Sudjana mengkaraktisasikan hasil pembelajaran sebagai kompetensi atau keterampilan yang diperoleh siswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan terstruktur

yang difasilitasi oleh guru di sekolah dan ruang kelas yang ditunjuk. Sebaliknya, Gagne dan Briggs mendefinisikan hasil pembelajaran sebagai keterampilan yang diperoleh melalui keterlibatan dalam proses pembelajaran tertentu. Pendapat Taksonomi Bloom, hasil pembelajaran dicapai melalui tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif mencakup enam komponen: mengingat (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6) (Sugiantara et al., 2024).

Istilah "capaian pembelajaran" menggambarkan bagaimana perilaku siswa berubah sebagai akibat dari perolehan keterampilan baru selama proses belajar mengajar. Perubahan ini mencakup pergeseran dalam ranah psikomotorik, emosional, dan kognitif. Klasifikasi capaian pembelajaran Benjamin Bloom, yang secara garis besar membaginya ke dalam tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik, digunakan dalam perumusan tujuan pendidikan, termasuk tujuan kurikulum dan tujuan instruksional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional, pendapat Milsan dan Wewe (2019: 67) (Rahmawati, 2020).

Capaian pembelajaran adalah nilai yang diperoleh siswa setelah memahami isi mata pelajaran secara efektif sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil ini biasanya disajikan dalam bentuk nilai, yang dapat berupa keseluruhan kumulatif atau poin mentah. Capaian pembelajaran juga dapat ditunjukkan dalam bentuk

perubahan perilaku siswa. Pendapat Bloom (dikutip dalam Suprijono) “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.” Sementara itu, Pendapat Lindgren, hasil pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan, kemampuan, dan pemahaman. Pendapat S. Nasution, “hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, yang tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri individu tersebut.”(Melinda, 2018).

Pendapat Nana Sudjana dalam Nurrita (2018), capaian pembelajaran merupakan kompetensi atau keterampilan yang dapat diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dibuat dan dilaksanakan oleh pendidik di sekolah atau kelas tertentu. Pendapat Hasibuan (2015), pandangan ini sejalan dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono yang menyatakan yakni keterkaitan antara kegiatan belajar mengajar menentukan capaian pembelajaran. Penilaian capaian pembelajaran dari sudut pandang pendidik merupakan akhir dari proses pendidikan. Lebih jauh, dari sudut pandang peserta didik, capaian pembelajaran merupakan hasil dari proses belajar mengajar.

Selain itu, Sriwahyuni (2019) juga menyebutkan yakni Perubahan perilaku dan kemampuan yang bermanfaat yang diperoleh siswa sebagai hasil interaksi antara kegiatan belajar mengajar disebut sebagai capaian pembelajaran. Perubahan ini

tampak dalam bentuk penemuan bahasa, keterampilan fisik, sikap, nilai, metode kognitif, dan pencapaian intelektual. Hal ini menunjukkan tingkat perbaikan dan kemajuan yang lebih tinggi dari sebelumnya. Pendapat Kasyadi dan Sugiyono (2013), capaian pembelajaran mencakup perubahan perilaku dalam sikap, pengetahuan, dan kemampuan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran.

Dasar pemikiran tersebut mengarahkan kita pada kesimpulan yakni hasil belajar adalah keterampilan dan pertumbuhan mental yang diperoleh dan dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

b. Prinsip-prinsip Hasil Belajar

Klasifikasi hasil belajar Ani, yang sering dipisahkan menjadi tiga kategori, digunakan dalam sistem pendidikan nasional untuk merumuskan tujuan pendidikan (Idris, t.t.):

- 1) Ranah kognitif berkaitan dengan kapasitas intelektual seseorang. Sasaran pembelajaran ranah ini mencakup siswa dalam fungsi kognitif seperti mengingat informasi, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Kemampuan yang mencakup sikap, nilai, sentimen, dan emosi dikaitkan dengan ranah afektif. Penerimaan, responsivitas, penilaian, pengorganisasian, dan kategorisasi nilai termasuk di antara tingkatan yang sederhana hingga yang canggih.

3) Keterampilan yang berkaitan dengan gerakan otot berada dalam ranah psikomotorik. Tindakan refleks, keterampilan motorik dasar, kemampuan persepsi, kapasitas fisik, dan berbagai keterampilan gerakan mulai dari yang sederhana hingga yang rumit termasuk di antara tingkatan yang mencakup elemen ini. Ini juga mencakup kemampuan komunikasi nondiskursif seperti gerakan interpretatif dan ekspresif.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pendapat Wasliman dan Susanto dalam (Cipta, 2019) interaksi beberapa faktor yang mempengaruhi akan menghasilkan capaian pembelajaran yang dicapai siswa. Hal-hal tersebutlah yang mempengaruhinya:

- 1) Pengaruh internal adalah pengaruh yang sangat memengaruhi kemampuan belajar siswa dan berasal dari dalam diri siswa. Pengaruh ini meliputi kondisi fisik dan kesehatan, kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, dan kebiasaan belajar.
- 2) Pengaruh eksternal adalah pengaruh yang memengaruhi hasil belajar siswa dan berasal dari luar diri siswa. Pengaruh ini meliputi lingkungan sekitar, sekolah, dan keluarga.

Pendapat Slameto (2013), Variabel internal siswa mencakup komponen psikologis dan fisik. Di sisi lain, dampak dari masyarakat, sekolah, dan keluarga merupakan contoh variabel

eksternal yang berada di luar diri siswa. Aspek psikologis (mental) dan fisiologis (fisik) juga termasuk dalam elemen internal ini. Selain itu, pengaruh internal juga mencakup komponen lainnya:

- a) Menurut Semiwan dkk. dalam buku Yurdik Jahja, bakat merupakan keterampilan intrinsik yang memungkinkan seseorang untuk terus belajar atau berkembang (Anggraini, 2020).
- b) Slameto mendefinisikan minat sebagai perasaan kasih sayang dan ketertarikan yang muncul secara spontan, tanpa paksaan, dan alamiah terhadap suatu topik atau kegiatan tertentu (Ratnasari, 2017).
- c) Motivasi merupakan serangkaian tindakan yang bertujuan untuk menciptakan keadaan tertentu yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara sukarela. Jika seseorang merasa pekerjaan tersebut tidak menyenangkan, maka ia akan berusaha untuk menyingkirkan atau menjauhi emosi negatif yang menyertainya, seperti yang dikutip oleh Sardiman dalam (Rumbewas., 2018).
- d) Tindakan khusus yang ditunjukkan siswa sehubungan dengan upaya berkelanjutan mereka disebut sebagai teknik pembelajaran atau telah mereka lakukan untuk mendapatkan pengetahuan.

Sedangkan untuk faktor eksternal dijelaskan diantaranya :

a) Lingkungan sekolah

Elemen fisik, sosial, dan intelektual sekolah atau lingkungan pendidikan semuanya dapat berkontribusi pada lingkungan belajar yang positif, yang pada gilirannya memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi akademis mereka (Dian, 2019).

b) Lingkungan keluarga

Salah satu faktor utama yang memengaruhi keberadaan, perkembangan, dan pertumbuhan seseorang adalah lingkungan keluarga mereka. Hurlock mengatakan yakni mendorong kapasitas anak untuk berprestasi baik dalam ranah sosial maupun intelektual merupakan salah satu kontribusi keluarga terhadap perkembangan mereka. Dengan kata lain, interaksi anak dengan orang tuanya pasti mencakup komponen pendidikan yang dimaksudkan untuk membentuk kepribadian anak dan mendorong perkembangan mereka. Akibatnya, anak-anak telah diajari oleh orang tua mereka sebelum mereka memulai pendidikan resmi (sekolah). Dalam hal yang sama, keterlibatan orang tua (keluarga) terus memiliki pengaruh besar terhadap prestasi akademik anak setelah mereka mulai bersekolah. (Zaelani & Margunani, 2013).

Interaksi beberapa elemen yang saling memengaruhi menghasilkan hasil belajar yang dicapai siswa, hal tersebut

mengutip pendapat Susanto (dalam Zamrodah, 2016). Adapun faktor yang memengaruhi yaitu:

- (1) 1. Pengaruh internal adalah pengaruh yang datang dari dalam diri siswa itu sendiri dan memengaruhi kapasitas mereka untuk belajar. Pengaruh ini meliputi kondisi fisik dan kesehatan, kecerdasan, dorongan untuk belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta minat dan perhatian.
- (2) Sebaliknya, pengaruh eksternal adalah pengaruh yang berasal dari luar diri siswa dan berdampak pada hasil belajar mereka. Pengaruh ini meliputi pengaruh masyarakat luas, sekolah, dan keluarga.

Secara garis besar dapat dikatakan yakni hasil belajar sangat penting untuk peserta didik, dengan adanya hasil belajar maka kita sebagai pendidik dapat melihat atau mengukur bagaimana hasil pemahaman atau kemampuan siswa setelah instruktur menjelaskan kontennya.

Merujuk pada ahli, ada dua komponen yang memengaruhi hasil belajar: pengaruh internal dan eksternal. Pengaruh internal adalah pengaruh yang berasal dari siswa itu sendiri dan dapat memengaruhi seberapa baik mereka belajar. Di sisi lain, faktor eksternal seperti strategi pengajaran yang digunakan selama proses

pembelajaran adalah hal-hal yang berasal dari luar diri siswa (Rahmawati, 2020).

3. Chromebook

a. Pengertian Chromebook

Google menciptakan *Chromebook*, perangkat yang meningkatkan pengalaman daring konsumen (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2021). Dengan menggunakan data *Cloud*, perangkat ini dapat digunakan secara daring maupun luring, sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar pada perangkat itu sendiri (Qosim et al., 2023).

Menurut Chotimah dan Satriyatma (2022), peserta didik, guru, dan administrasi merupakan tiga unsur utama yang dianggap cukup untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Penyediaan sarana pendidikan yang memadai, khususnya yang terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), merupakan salah satu syarat khusus yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan tersebut. Proses pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien dengan pemanfaatan sumber belajar berbasis TIK (Mahessya, dkk., 2022; Arifin, dkk., 2022). Dengan dukungan dari pemerintah, termasuk penyediaan peralatan IT. Diharapkan bahwa *Chromebook* untuk sekolah dasar akan mendukung pendidikan daring yang efisien (Qosim et al., 2023).

Dalam konteks Industri 4.0, pilihan perangkat digital praktis yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran adalah *Chromebook* yang ditujukan untuk tujuan pendidikan (Heriansyah dkk., 2021). Sekolah dapat menggunakan *Kipin Classroom*, platform pembelajaran digital yang dapat diakses melalui komputer *Chromebook* dan tidak memerlukan koneksi internet. Salah satu langkah awal agar instruktur menjadi ahli dalam teknologi pendidikan adalah adopsi *Chromebook* oleh lembaga pendidikan (Kresnadi, dkk., 2023). Terutama karena Kementerian Pusat memulai era digital dan kurikulum Merdeka, sehingga penggunaan teknologi seperti *Chromebook* yang disediakan sekolah menjadi penting (Qosim et al., 2023).

Chromebook adalah Perangkat seperti laptop yang dilengkapi layar sentuh sebagian besar digunakan untuk aktivitas daring. Seperti yang dicatat oleh Supriadi dkk. (2022), siswa kelas lima di SDN Sogaten Madiun memanfaatkan *Chromebook*. Perangkat ini memungkinkan siswa mengakses sumber daya pendidikan melalui akun ID pembelajaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mereka. Praktik ini mendukung sudut pandang Rivai dan Sudjana (2013), yang berpendapat bahwa media pendidikan dapat meningkatkan pengalaman belajar secara relevan, yang pada akhirnya menghasilkan kinerja akademik yang lebih baik. Penggabungan media dalam pendidikan secara efektif menarik

perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran. *Chromebook* menjadi contoh utama tentang bagaimana teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih mudah diakses, nyaman, dan efisien, yang membantu pencapaian tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memperkaya pengalaman pendidikan, membuatnya lebih menyenangkan, dan mempromosikan suasana interaktif yang mendukung retensi pengetahuan siswa. Media ini memperkenalkan lingkungan yang menyegarkan bagi pelajar. *Chromebook* dirancang sebagai alat teknologi untuk merampingkan proses pendidikan, yang merupakan evolusi dari komputer konvensional (Supriyadi et al., 2022).

Secara singkat, *Chromebook* merujuk pada Laptop yang menjalankan *Google Chrome OS* (John, 2016) sangat berbeda dari laptop konvensional karena dua karakteristik utamanya. Pertama, *Chromebook* beroperasi pada *Chrome OS*, yang dikembangkan oleh Google dan didasarkan pada proyek *Chromium OS* sumber terbuka yang memungkinkan akses publik, modifikasi, dan penyempurnaan. Meskipun kedua sistem operasi berbagi basis kode yang sama, *Chrome OS* menyertakan berbagai fitur dan manfaat tambahan dari sistem pembaruan otomatis Google, yang dirancang untuk bekerja secara eksklusif pada perangkat keras yang dioptimalkan untuk kinerja dan keamanan. Perbedaan ini berasal dari sifat *Chromium*

OS sebagai sistem operasi terbuka, yang dapat ditingkatkan dan diperluas oleh pengembang mana pun, dengan Google sebagai salah satu kontributor utamanya. Situs web resmi *Chromium OS* juga menekankan bahwa perbedaan utama antara keduanya adalah logonya: *Chromium OS* diwakili oleh logo biru, sedangkan Chrome OS menampilkan logo tiga warna (hijau, kuning, dan merah), dengan masing-masing *Chromebook* dirancang untuk mencerminkan merek Chrome (2020). Singkatnya, *Chromebook* adalah alat teknologi canggih yang mendukung pelajar dan dapat meningkatkan pengalaman pendidikan bagi siswa dan pendidik (Nie, 2018) (Astutik et al., 2023).

Chromebook didaftarkan pada domain Learn.id menggunakan perangkat lunak *Chrome Device Management* (CDM). Penyedia layanan yang memenuhi persyaratan tertentu akan menyelesaikan prosedur pendaftaran. Melalui akun Learn.id, sekolah yang mengizinkan penggunaan *Chromebook* dapat mengakses perangkat tersebut. Belajar.id, belajar.kemdikbud.go.id, mail.google.com, calendar.google.com, drive.google.com, dan classroom.google.com merupakan setelan penting Google Chrome untuk *Chromebook* yang telah didaftarkan (Astutik et al., 2023).

b. Dasar Penggunaan *Chromebook*

Chromebook tersedia untuk digunakan oleh sekolah yang mendapatkan dukungan melalui akun belajar.id mereka.

Chromebook yang terdaftar sudah memiliki pengaturan utama Google Chrome yang telah disiapkan.

1) Cara Menyalakan *Chromebook* dan Masuk ke Akun

Ikuti petunjuk di bawah ini untuk menyalakan *Chromebook* dan mengakses akun Anda:

- a) Tekan tombol kunci pada keyboard untuk menyalakan *Chromebook* Anda.
- b) Klik "Let's go" setelah memilih bahasa yang ingin Anda gunakan.
- c) Buat koneksi internet dengan perangkat Anda.
- d) Masukkan kata sandi dan alamat email @belajar.id untuk masuk, lalu pilih "masuk".

Selesai. Anda telah berhasil masuk ke *Chromebook*.

2) Menemukan Aplikasi di *Chromebook*

Ikuti petunjuk di bawah ini jika Anda ingin melihat aplikasi di *Chromebook* Anda:

- a) Pada keyboard Anda, tekan tombol Cari (🔍).
- b) Ketik nama aplikasi yang diinginkan dan cari di hasil pencarian.

Apabila terdapat aplikasi yang ingin ditambahkan, Anda dapat mengunduhnya melalui **Play Store**.

3) Melakukan Pengaturan *Chromebook*

Dengan menggunakan menu Setelan, Anda dapat mengubah resolusi layar *Chromebook*, setelan keyboard, privasi, dan setelan keamanan. Klik tampilan waktu di sudut kanan bawah layar untuk menampilkan menu Setelan ini.

- a) Klik ikon Pengaturan setelah memilih tampilan waktu di sudut kanan bawah layar.
- b) Anda dapat menggunakan kotak pencarian untuk menemukan pengaturan tertentu atau menggulir ke bawah untuk melihat semua pengaturan yang tersedia.

Catatan: Anda dapat memperluas pilihan pengaturan dengan memilih "Lanjutkan" di bagian bawah atau setelan.

4) Mematikan Laptop

Silakan klik waktu di pojok kanan bawah layar jika Anda ingin mematikan perangkat. Ikon daya yang bersebelahan dengan simbol keluar harus diklik. Jangan ragu untuk menghubungi staf Helpdesk melalui tombol 'Butuh Bantuan' di halaman Pusat Informasi Akun learn.id jika Anda mengalami masalah saat masuk ke *Chromebook*.

Adapun acar penggunaan chromebook untuk ANBK peserta didik kelas V yaitu sebagai berikut :

1) Hubungkan *Chromebook* Dengan Internet

Sebelum *Chromebook* dapat digunakan untuk asesmen, Aplikasi *Exam Browser* tidak dapat diluncurkan kecuali

perangkat awalnya terhubung ke internet. Di bawah ini adalah cara-caranya:

- a) Pilih simbol Wi-Fi di sudut kanan bawah.
- b) Pilih jaringan Wi-Fi yang memiliki koneksi internet.

2) Membuka *Exam Browser*

Exam Browser dapat diakses dengan dua cara yaitu diantaranya:

a) Otomatis terbuka.

Jika Administrator G Suite telah mengaktifkan fitur "Peluncuran Otomatis" pada perangkat *Chromebook* yang digunakan, program *Exam Browser* dapat dimulai secara otomatis.

b) Aplikasi *Exam Browser*.

Dari layar masuk Chrome OS, pilih aplikasi *Exam Browser*.

3) Loading Aplikasi

Halaman pemuatan akan muncul saat program *Exam Browser* diaktifkan. Mohon tunggu hingga layar login muncul.

4) Halaman Login *Exambro*

Setelah layar pemuatan, halaman login UBK akan muncul. Anda siap untuk memulai evaluasi di halaman ini.

5) *Troubleshoot*

Peramban untuk ujian tidak dapat dibuka jika program Peramban Ujian tidak segera diluncurkan atau jika opsi Peramban Ujian tidak ada di halaman masuk Chrome OS:

- a) *Chromebook* belum tersinkronisasi dengan aplikasi Kiosk *Exam Browser*. Untuk mengonfirmasi, silakan mulai ulang *Chromebook* dan sambungkan ke internet.
 - b) Silakan hubungi Administrator G Suite (Pusdatin) jika Anda telah mengikuti langkah-langkah ini dan aplikasi Exam Browser masih belum dapat diakses.
- 6) Halaman pemuatan diikuti oleh layar putih kosong.

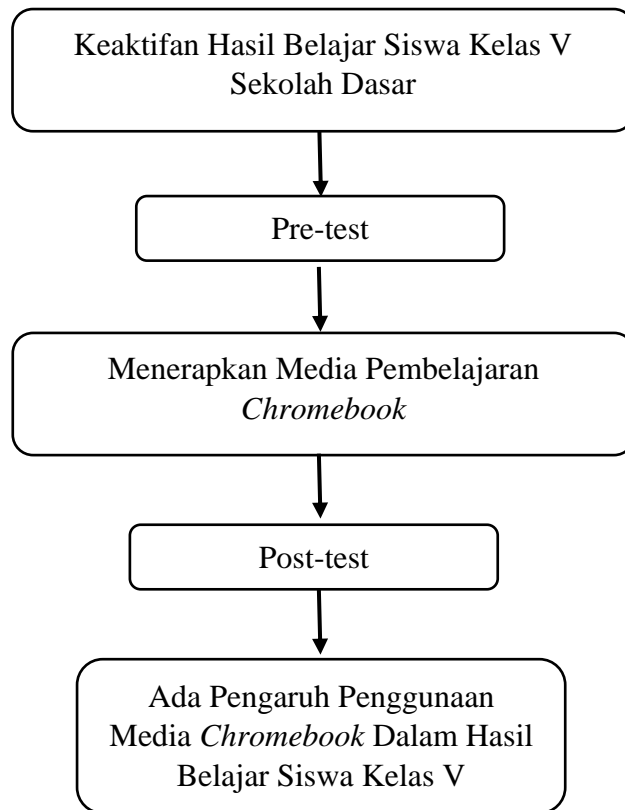
Jika hanya muncul blank putih setelah loading, maka ada kesalahan koneksi pada internet Kamu. Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan :

- a) Logout user dari *Chrome OS*.
- b) Tekan Ctrl + Alt + S untuk keluar dari mode kios pada halaman pemuatan jika program Exambro dimulai secara otomatis.
- c) Sesuaikan pengaturan internet atau Wi-Fi.

B. KERANGKA BERFIKIR

Peningkatan kemampuan yang digerakkan oleh siswa setelah mendapatkan kesempatan berkembang. Instruktur menggunakan hasil belajar sebagai proporsi untuk mencapai tujuan instruktif. Hasil belajar akan

menjamin keselarasan dalam pengalaman yang berkembang dan latihan-latihan pembelajaran yang langsung sehingga dapat dipahami sasaran belajar yang ideal. Untuk mendidik siswa agar kompeten dalam tujuan pembelajaran mereka saat ini, menggunakan materi pembelajaran yang tepat sangatlah penting. *Chromebook* merupakan salah satu alat yang ampuh yang dapat memberikan pengaruh besar terhadap seberapa baik siswa belajar. Dibandingkan dengan kerangka kerja pengajaran konvensional, penggunaan *Chromebook* di kelas dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Hal ini karena *Chromebook* menarik emosi, penglihatan, dan pendengaran anak-anak dengan melibatkan mereka melalui perpaduan musik, gambar, dan video. *Chromebook* dirancang untuk memungkinkan siswa mengakses materi pengajaran yang lebih menarik. Berikut kerangka berpikir pada penelitian ini :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis adalah solusi singkat dari konsekuensi definisi masalah dalam penelitian, faktanya ditunjukkan melalui informasi. Hipotesis dicirikan sebagai hal awal yang akan dicari kebenarannya. Mengingat tinjauan hipotesis dan struktur tersebut, sebuah hipotesis dapat diusulkan, sebagai solusi singkat untuk masalah yang dihadapi, menjadi spesifik yakni:

Ha: Ada pengaruh ketika menggunakan media *chromebook* terhadap hasil belajar siswa.

Ho: Tidak ada pengaruh ketika menggunakan media *chromebook* terhadap hasil belajar siswa.

