

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kajian Tentang Media Pembelajaran

a) Definisi Media

Dari segi pendidikan, termasuk alat strategis untuk memastikan berhasilnya suatu pembelajaran, sebab kehadirannya bisa memberikan motivasi kepada siswa. Istilah media pembelajaran berawal pada bahasa latin “medius”, dalam harfiah yaitu “tengah”, bisa disebut juga perantara pada pemberi pesan ke yang menerima. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mengartikan media adalah semua wujud yang digunakan dalam kegiatan distribusi penginformasian.

The Educational Association (NEA) juga mengartikan media adalah hal-hal yang bisa dibaca, didengar, dilihat, dan didiskusikan, serta penggunaan alat yang benar pada proses pembelajaran, serta bisa berpengaruh pada efektifnya suatu rancangan pembelajaran. Menurut Sadiman (2008, hlm. 7) mengatakan media pembelajaran dipakai sebagai penyaluran pesan dari pendidik kepada peserta didik sebagai penerima pesan. Hal ini memproses rangsangan minat, perasaan, pikiran, dan perhatian peserta didik terjalin. Pendidik, buku pelajaran dan sekolah ialah media, spesifiknya pada kegiatan pembelajaran, makna media sering diartikan alat elektronik dan alat grafik untuk merekonstruksi informasi visual dan verbal serta mengolahnya.

Keberadaan media pembelajaran ialah alat untuk membantu pendidik yang tidak bisa dihilangkan pada kegiatan belajar mengajar karena kenyataannya pendidik menjadi penyampai pesan mempunyai kepentingan besar untuk mempermudah tugasnya

dalam menerangkan materi pada peserta didik (Muhson 2010, hlm. 3). Jadi kesimpulannya media ialah suatu alat yang dipakai pendidik agar dapat menumbuhkan pemikiran, perasaan serta kemampuan peserta didik agar memotivasi terjadinya suatu pembelajaran.

Dari beberapa definisi yang telah dipaparkan tadi, bisa di tarik kesimpulannya bahwa media ialah alat belajar bagi pendidik untuk membatu jalannya proses belajar di dalam kelas dan tujuan belajar tercapai secara baik.

b) Definisi Pembelajaran

Menurut pendapat Ruhimat (2009, hlm. 162) menyatakan bahwa pembelajaran tafsiran pada Bahasa Inggris "*instruction*", terdapat 2 aktivitas yaitu Belajar (*learning*) serta Mengajar (*teaching*), yang dipersatukan pada satu kegiatan yaitu belajar-mengajar, selanjutnya terkenal pada arti pembelajaran (*instruction*). Jadi, agar dapat mengetahui hakikat pembelajaran, terlebih dulu wajib mengetahui hakikat belajar dan mengajar.

Ada beberapa kemiripan substansi perihal belajar, yaitu yang mendasar adalah berubahnya perilaku (sikap, keterampilan, pengetahuan) seperti mana hasil hubungan antara peserta didik dengan lingkungan pembelajaran. Dalam definisi tadi terdapat 2 komponen penting yang menerangkan berkenaan dengan belajar, ialah berubahnya perilaku dan hasil hubungan. Dengan 2 indikator tadi bisa ditarik kesimpulan yaitu individu yang sudah belajar akan terdapat perubahan pada tingkah laku, kalau tidak maka belum terjadi belajar. Selanjutnya, perubahan yang terlaksana tersebut harus melewati proses interaksi yang telah disusun antara peserta didik dengan lingkungan pembelajaran supaya terbentuk proses pembelajaran, apabila tidak maka perubahan itu bukan hasil belajar. Oleh sebab itu pergantian sikap pada peserta didik bisa dibedakan dari 2 segi, awal pergantian sikap selaku hasil pendidikan, serta kedua pergantian sikap yang bukan dari hasil pendidikan. Ada pula yang wajib dicoba oleh tiap tenaga kependidikan, kalau pergantian

sikap pada tiap peserta didik pasti saja merupakan pergantian sikap hasil pendidikan.

Bertolak belakang pada penafsiran belajar tersebut di atas, hingga mengajar pada umumnya merupakan aktivitas mengelola area pendidikan supaya berhubungan dengan peserta didik buat menggapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tersebut ialah pergantian sikap (pengetahuan, perilaku, keahlian). Penafsiran mengajar tersebut didasarkan pada penafsiran belajar yang telah dipaparkan tadinya ialah pergantian sikap hasil interaksi dengan area pendidikan. Oleh sebab itu hingga mengajar merupakan mengelola area pendidikan buat berlangsungnya proses pendidikan. Dari penafsiran belajar serta mengajar tersebut, hingga bila disatukan jadi “pendidikan”, memiliki arti ialah sesuatu proses kegiatan interaksi antara peserta didik dengan area pendidikan buat mencapai tujuan pendidikan.

Dilihat pada pelaksana utama (subjek), jika belajar merujuk pada sikap keseluruhan peserta didik melaksanakan bermacam kegiatan menjawab tiap rangsangan (stimulus) pendidikan guna terwujudnya tujuan pendidikan. Sebaliknya mendidik merujuk pada sikap secara keseluruhan serta profesional dari pendidik, instruktur, tutor, serta istilah tenaga kependidikan yang lain buat memfasilitasi terbentuknya belajar pada diri peserta didik. Dengan begitu ditinjau pada segi pelakunya, sehingga pendidikan merujuk terhadap sikap keseluruhan komunikasi antara peserta didik dengan pendidik, instruktur, tutor, serta istilah tenaga kependidikan yang lain, serta area pendidikan lain yang lebih luas guna tercapainya tujuan pendidikan.

Ada tiga istilah yaitu belajar, mengajar, dan pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Belajar (*Learning*), yaitu bentuk pikiran karakter peserta didik yang melihatkan perilaku yang terpaut pada tugas yang dibagikan.

- 2) Mengajar (*Teaching*), yaitu pemikiran bentuk karakter pendidik yang berbuat dengan cara professional.
- 3) Pembelajaran (*Intruction*) yaitu bentuk sosial area berlangsungnya belajar dan mengajar.

Dari tiap-tiap batasan tadi, kesimpulannya ialah antara kegiatan belajar dan mengajar dua-duanya mewajibkan kegiatan yang serupa yaitu gambaran guna mengerjakan tugas dan kewajiban setara pada tiap-tiap kegunaan seseorang (pendidik-peserta didik).

Hubungan kegiatan dengan interaktif antara peserta didik dengan pendidik juga lingkungan belajar yang lain ialah bentuk aksi untuk merujuk kepada berubahnya tingkah laku yang diinginkan, dan itulah hakikat pembelajaran. Zais (1976) pada *Curriculum Principles and Foundations* megutip 2 pengertian pembelajaran yang maksudnya serupa seperti pengertian yang sudah disuarakan sebelumnya, yaitu: (1) “*A relatively permanent change in response potentiality which occurs as a result of reinforced practice*”, dan (2) *a change in human disposition or capability, which can be retained, and which is not simply ascribable to the process of growth*”.

Pada 2 pengertian diatas secara substantif mempunyai arti yang serupa jika pembelajaran dalam arti khusus ialah “perubahan”, dan perubahan didapatkan dari kegiatan menjawab pada lingkungan pembelajaran. Pada beberapa perbincangan tentang hakikat pembelajaran sebagaimana yang sudah dikemukakan tadi, maka supaya pembelajaran bisa berlangsung dengan efektif dan efisien ada beberapa tujuan pembelajaran supaya pembelajaran yang dilakukan bisa berjalan dengan efektif dan efisien.

c) Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran memiliki tujuan seperti terwujudnya perubahan perilaku oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Sukmadinata (2002) memberikan 4 manfaat tujuan pembelajaran, yaitu:

- 1) Mempermudah untuk melakukan komunikasi kegiatan belajar mengajar kepada peserta didik, kemudian peserta didik bisa melaksanakan kegiatan belajarnya menjadi lebih mandiri
- 2) Mempermudah pendidik menentukan dan mengatur bahan ajar
- 3) Mempermudah pendidik memilih kegiatan belajar dan media pembelajaran
- 4) Mempermudah pendidik melaksanakan penilaian.

Tujuan pembelajaran ialah karakter hasil belajar yang diinginkan terlaksana, dipunyai, serta diperoleh peserta didik setelah meneladani suatu proses pembelajaran. Magner (1962) mengungkapkan tujuan belajar adalah untuk arah tingkah laku yang ingin diraih oleh peserta didik setara pada kompetensi. Dejnozka dan Kavel (1981) mengatakan tujuan pembelajaran merupakan ungkapan spesifik yang ditunjukkan pada wujud tingkah laku yang diciptakan kedalam wujud kata-kata yang mendeskripsikan hasil belajar yang diinginkan. Sering kali tujuan dalam belajar dibagi menjadi 2 yaitu:

- 1) Tujuan instruksional (Pembelajaran Umum)

Tujuan instruksional umum ialah target yang bersifat universal dan belum bisa menggambarkan perilaku yang lebih khusus. Tujuan instruksional umum juga bisa diamati dari tujuan tiap pokok bahasan salah satu bidang studi yang terdapat pada Garis-garis Besar Program Pembelajaran.

- 2) Tujuan instruksional (Pembelajaran khusus)

Tujuan instruksional khusus ialah uraian dari tujuan instruksional umum. Tujuan ini dirumuskan oleh pendidik sehingga bermaksud supaya tujuan instruksional umum tadi bisa lebih dispesifikkan serta gampang dinilai tingkat kecapaiannya. Untuk mempermudah pendidik dalam meluaskan dan merumuskan tujuan pembelajaran khusus terdapat beberapa tolak ukur sebagai acuan sebagai berikut :

- 1) Memakai kata kerja operasional.
- 2) wajib dalam wujud hasil belajar, bukan apa yang dipelajari.
- 3) wajib dalam wujud perilaku peserta didik, bukan perilaku pendidik.
- 4) cukup terdiri dari satu macam kemampuan, supaya mudah untuk menilai ketercapaian tujuan.

Untuk mempermudah uraian dan perumusan tujuan instruksional khusus, bisa dilaksanakan pada cara membentuk 4 bagian, ialah ABCD, A= *Audience*, B= *Behavior*, C= *Condition*, D= *Degree* (Baker, 1971). Menurut Lee (1973) mengungkapkan 5 bagian, ialah *who* (siapa: peserta didik), *behavior* (perilaku), *what* (tentang apa, apa yang dipelajari), *criterion* (kriteria ketercapaian tujuan), serta *condition* (bagaimana kondisi dalam pembelajaran) (Ruhimat 2009, hlm. 139). Pada penerapannya, bagian menurut Baker yang selalu dipakai sebagai berikut:

A : *Audience*, siapa yang belajar. Dirumuskan secara spesifik supaya jelas kepada siapa tujuan belajar tersebut ditunjukkan.

B : *Behavior*, perilaku spesifik yang diinginkan untuk memunculkan peserta didik sesudah kegiatan belajar mengajar. Rumusan tingkah laku ini melingkupi kata kerja aktif, transitif dan objek.

C : *Condition*, kondisi yang wajib terpenuhi atau dilakukan oleh peserta didik pada saat tes.

D : *Degree*, batas minimum perolehan keberhasilan terendah yang wajib terpenuhi untuk memperoleh perilaku yang diinginkan. menentukan batas ini tergantung kepada bentuk bahan materi, penting tidaknya materi, tinggi rendahnya sekolah, dan sifat kemampuan yang wajib dimiliki.

Menurut tujuan pembelajaran yang dipaparkan bisa ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran bisa terjadi secara efektif dan efisien jika pembelajaran memiliki tujuan spesifik untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik pada pengimplementasian media pembelajaran. Media pembelajaran

dapat juga dikatakan sebagai alat pendukung untuk mencapai suatu pembelajaran, sehingga peserta didik bisa belajar secara baik lewat pembelajaran yang menarik serta menyenangkan dengan media pembelajaran tersebut.

d) Jenis Media Pembelajaran

Arruji et al. (2020, hlm. 10) mengatakan bahwa dilihat dari pengertiannya, media pembelajaran dibedakan menjadi empat jenis. Yang mana Media audio ialah alat yang dipakai dengan cara didengar, contohnya piringan hitam, radio dan audio tape. Media visual merupakan alat yang digunakan hanya dengan penglihatan, contohnya foto. Media audio visual ialah alat yang menyertakan pendengaran dan penglihatan sekaligus, contohnya rekaman video dan juga film. Multimedia adalah berbagai alat sensorik dilibatkan dalam kegiatan belajar, seperti pengalaman langsung dalam bentuk jaringan, komputer, simulasi dan permainan.

Sejalan dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran membutuhkan desain yang tepat. Cara yang bisa dimanfaatkan pendidik supaya pembelajaran berlangsung dengan lancar adalah menggunakan media pembelajaran yang unik. Untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai bagi pembelajaran maka perlu dipahami berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan.

Ruhimat (2009, hlm. 150), berpendapat bahwa jenis media terdiri dari:

1) Media Visual

Merupakan alat yang bisa dilihat memakai indera penglihatan saja. Bentuk alat seperti inilah yang kerap dipakai pendidik untuk menolong memberikan materi pelajaran. Media visual terjadi berdasarkan media yang tidak bisa diproyeksikan (*non-projected visuals*) dan media yang bisa diproyeksikan (*projected visual*). Media yang bisa diproyeksikan tersebut dapat berbentuk gambar diam (*still pictures*) maupun bergerak (*motion pictures*).

2) Media Audio

Media audio memuat pesan pada wujud auditif (cuma bisa didengar) yang bisa menumbuhkan pemikiran, perhatian, perasaan, dan keinginan peserta didik guna memahami materi ajar. Program kaset suara dan program radio merupakan wujud terhadap media audio. Pemakaian media audio pada proses belajar pada dasarnya guna mengasah keterampilan yang berkaitan pada perspektif keterampilan mendengarkan. Pada sifatnya yang auditif, media ini terdapat kekurangan yang wajib diatasi dalam upaya pemanfaatan media yang lain. Ada pertimbangan jika mau memakai media audio ini, yaitu media ini Cuma bisa melayani mereka yang telah memiliki keahlian dibidang pemikiran abstrak. Media ini membutuhkan keputusan perhatian yang lebih besar dari pada media yang lain. Sebab, membutuhkan teknik khusus dalam belajar dengan media ini. Sebab sifatnya auditif, jika mau mendapatkan hasil belajar yang optimal dibutuhkan juga banyak pengalaman secara visual. Sedangkan control belajar dapat dilaksanakan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, susunan kalimat, dan bahasa.

3) Media Audio-Visual

Media ini menggambarkan gabungan audio dan visual, atau dapat dikatakan media pandang dan dengar. Dengan memakai media ini, penyampaian bahan ajar pada peserta didik menjadi semakin maksimal. Selain itu pada media ini, terdapat batasan khusus yang bisa mewakili peran pendidik. Pada hal ini, pendidik tidak terus bertindak menjadi penyaji materi (*teacher*) tapi dapat diubah oleh media, jadi peran pendidik dapat beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberi kemudahan kepada para peserta didik dalam belajar. Contoh dari media audio-

visual antara lain video atau televisi pendidikan, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Dari jenis media yang telah dipaparkan diatas, bahwa media dipakai oleh pendidik berimbang dengan materi dan tujuan. Pendidik dapat sekreatif mungkin mengatur media pembelajaran agar peserta didik terangsang minat belajarnya dan mengembalikan semangat belajar.

e) Fungsi Media Pembelajaran

Pada kegiatan belajar, media juga mempunyai fungsi. Aghni (2018, hlm. 100) menyebutkan fungsi sebagai berikut :

- 1) Fungsi komunikasi, ialah untuk memfasilitasi pengiriman surat dan komunikasi antar pengirim serta penerima surat.
- 2) Fungsi motivasi, harapannya melalui penggunaan media lebih banyak individu yang meningkat dan termotivasi untuk menuntut ilmu. Maka, dengan berkembangnya media belajar bukan berarti mencakup bagian seni saja, melainkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pada saat belajar sehingga bisa menumbuhkan semangat belajar.
- 3) Fungsi kebermaknaan, tidak hanya bisa memajukan bertambahnya berita berbentuk data dan fakta dengan perkembangan kognisi tingkat rendah, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa analisis dan ciptakan proses berfikir yang jauh kedepan serta meningkatkan sikap juga keterampilan yang baik.
- 4) Fungsi persamaan persepsi, ialah pandangan tiap individu dapat seimbang, maka pada diri tiap individu mempunyai pemahaman sama kepada informasi yang diberikan.
- 5) Fungsi individual, Penggunaan media pembelajaran bisa memenuhi keperluan tiap orang dengan cara belajar yang beda.

f) Peran Media Pembelajaran

Dengan adanya media belajar, menolong peserta didik untuk mengetahui konsep tertentu yang susah diterangkan menggunakan bahasa verbal, maka dari itu manfaat media bergantung kepada karakter media serta kepandaian pendidik juga peserta didik untuk mengetahui bagaimana proses kerja media itu sendiri. Dengan demikian Emda (2011, hlm. 155) mengatakan “Media adalah alat untuk membantu pembelajaran agar bisa menolong peserta didik menjadi pribadi yang lebih baik. Media juga bisa dikatakan sudah baik apabila media itu bisa membantu peserta didik meninjau sesuatu secara lebih baik”.

g) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media belajar memiliki keistimewaannya tersendiri dan cocok dengan keperluan dan tujuan pembelajaran yang digunakan pendidik. Berharap dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajarannya. Rohmat (2011, hlm. 85), memaparkan prinsip yang harus diteliti pada saat memilih media belajar, yaitu:

- 1) Media yang bisa ditunjuk wajib berimbang pada tujuan dan materi pelajaran, teknik mengajar yang dipakai, juga karakteristik peserta didik yang belajar (Bahasa peserta didik, pengetahuan peserta didik dan jumlah peserta didik yang belajar).
- 2) Dalam menetapkan media secara cermat, pendidik wajib mengetahui macam-macam dari setiap media pembelajaran.
- 3) Penentuan media pembelajaran wajib mengarah kepada sisi yang belajar, dengan maksud penentuan media guna menumbuhkan efektifitas belajar peserta didik.
- 4) Menentukan media wajib meninjau tarif pelaksanaan, tersedianya bahan media, kualitas media dan lingkungan fisik lokasi belajar.

Arti dari pemaparan sebelumnya yaitu pada penentuan media wajib memperhatikan kondisi lingkungan belajar, sarana dan prasarana lingkungan belajar dan pendidik wajib mengetahui tiap-tiap dari media pembelajaran dan media yang bisa membentuk peserta didik lebih termotivasi saat belajar. Ada yang harus diamati dalam pemilihan media (Triyanto 2011, hlm. 231) yaitu:

- 1) Mempunyai maksud dan tujuan, untuk apakah keperluan pembelajaran, berkelompok dalam belajar, individual, dan sasaran anak-anak.
- 2) Media yang memiliki sifat dan ciri-ciri yang jelas.
- 3) Media yang bisa ditinjau, sebab berdasar pada kegiatan pengambilan keputusan dan pemecahan alternatif dengan tujuannya.

Berdasarkan pemaparan di atas menjelaskan bahwa menentukan media harus cocok dengan ciri-ciri serta tujuan dari media tersebut serta mampu mengubah peserta didik yang tadinya kurang semangat dalam belajar menjadi aktif dalam pembelajaran. Hujair AH. Sanaky (2009, hlm. 6), mengatakan bahwa kriteria pemilihan media wajib cocok pada:

- 1) Metode pembelajaran
- 2) Bahan pembelajaran
- 3) Tujuan pembelajaran
- 4) Pribadi pengajar, dan
- 5) Ketertarikan dan keahlian pembelajaran

Maksud paparan sebelumnya menentukan media harus sesuai dengan kemampuan cara mengajarnya pendidik, dengan tujuan pencapaian sikap pendidik, sarana dan prasana pembelajaran serta kemampuan peserta didik.

2. Kajian Tentang *Google Classroom*

a) Definisi *Google Classroom*

Google Classroom ialah media menggunakan jaringan yang disiapkan *Google* seperti sistem *e-learning*. Media tersebut dirancang agar dapat menunjang pendidik untuk membuat serta memberikan tugas pada peserta didik dengan tidak memakai kertas. Aplikasi ini mengharuskan terwujudnya tempat belajar di jagat maya dan juga dapat menjadi alat untuk menilai pekerjaan sekolah yang telah dikumpulkan oleh masing-masing individu. Media ini menunjang secara baik bagi pendidik serta peserta didik dalam kegiatan belajar jarak jauh, sudah pasti layanan ini memberikan banyak kemudahan dalam proses belajar. Proses belajar bisa dilakukan dimana saja serta kapan saja dengan hanya menggunakan *handphone* atau komputer. Tata cara menggunakan media ini juga mudah serta cepat dimengerti (Mandome and Puasa, 2020, hlm. 187).

Google Classroom ialah salah satu media belajar yang disediakan tanpa bayar dengan mencakup ruang penyimpanan, email serta dokumen”. Menurut Goyena and Fallis (2019, hlm. 16) mengatakan, “*Google Classroom* merupakan teknik belajar secara online untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ruang kelasnya terbatas”.

Sedangkan menurut Sutinah Ningsih (2020, hlm.19) berpendapat, “*Google classroom* bisa mempermudah pendidik untuk mengadakan, memberikan materi, dan memberikan tugas pada peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh. Sehingga dapat disimpulkan *Google Classroom* ialah satu di antara alat pembelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara daring dimasa pandemi.

b) Fungsi *Google Classroom*

Perlu kita ketahui bahwa *Google Classroom* memiliki fungsi yang cukup menarik, Arruji et al. (2020, hlm. 12) mengatakan bahwa *Google Classroom* ialah salah satu komponen pada *Google For Education* yang mempunyai fasilitas cukup melimpah didalamnya, seperti dapat memberikan pengumuman, tugas, mengumpulkan tugas serta dapat mengetahui seseorang yang telah menyerahkan tugas. Pendidik juga bisa membagikan ilmu pada bentuk gambar atau video, bahkan powerpoint bisa aman didalamnya. Layanan *Google For Education* lainnya, contohnya *Google Drive, Google Calendar, Google Docs*, dan masih banyak lagi.

Pada setiap layanan memiliki fungsinya masing-masing, seperti *Google Calendar* dapat digunakan sebagai pengingat jadwal serta jadwal yang telah tersedia, *Google Drive* digunakan sebagai penyimpanan materi atau hasil belajar contohnya video, gambar, dokumen, dan power point. *Google documen* digunakan sebagai pembuatan soal atau pertanyaan pada tugas. Dengan fasilitas yang sudah dijelaskan tadi, *Google Classroom* bisa mempermudah pelaksanaan proses belajar jarak jauh. Sehingga kegiatan ini lebih menarik serta efisien, serta setiap peserta didik tidak lagi bisa beralasan untuk lupa dalam mengerjakan tugas.

c) Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Menurut Khalilullah (2003, hlm. 17) menyebutkan jika *google classroom* memiliki kelebihan serta kekurangan sebagai berikut :

- 1) Mudah, bentuk *google classroom* memang sesimpel mungkin karena pilihan yang dipakai untuk mengirim tugas serta pelacakan juga komunikasi bersama semua individu juga sudah sederhana melalui pemberitahuan dan email.
- 2) Hemat waktu, *google classroom* memang dibuat untuk menghemat waktu agar pembelajaran lebih efisien dan baik. Spaya terciptanya waktu belajar yang tidak membosankan bagi

peserta didik, karena banyaknya layanan lain dari *google* yang membantu pembelajaran sehingga lebih cepat dan sangat mudah.

- 3) Berlandaskan *cloud*, pada layanan ini *cloud* merupakan sistem yang bekerja menggunakan jaringan internet untuk penyimpanan secara virtual. *Cloud* juga diumpamakan sebagai otak dari sistem komputasi yang berfungsi sebagai penyimpanan, mengolah data dan memproses.
- 4) Fleksibel, layanan ini sangat gampang diakses dimanapun. Bisa untuk pembelajaran konvensional maupun pembelajaran daring. Dengan ini membuat pendidik bisa mengeksplor metode belajar serta berkomunikasi mudah dengan peserta didik.
- 5) Tidak berbayar, layanan ini disediakan oleh *google* dengan gratis, artinya siapapun orang bisa memiliki dan memakainya dengan syarat memiliki akun gmail. Selain itu, juga bisa mengakses layanan lainnya yang disediakan *google*.
- 6) Ramah, layanan ini sengaja dibentuk supaya responsif, mudah dan simpel dipakai di perangkat mobile apa saja. Akses mobile pada materi belajar juga unik dan pastinya mudah untuk berinteraksi dengan individu lain yang terhubung dengan web. Sedangkan kekurangan pada *google classroom* yaitu :
 - 1) Layanan ini menuntut pendidik dan peserta didik agar terkait dengan web
 - 2) Bila terdapat peserta didik yang berbuat salah yang mendasar serta terjadi kesalahan materi, akan berpengaruh pada pengetahuan mereka.
 - 3) Dibutuhkannya alat yang tinggi, pemograman serta jaringan web yang detail.

d) Langkah Membuat *Google Classroom*

1) Bergabung Dengan Kelas

- Klik browser dan ketik classroom.google.com lalu “Enter”.

- Klik akun google yang ingin digunakan lalu “Lanjutkan” setelah itu masuk ke laman utama.
- Untuk bergabung pada kelas, tekan tanda “+” lalu tekan “Bergabung Dengan Kelas”.
- Masukkan kode yang telah tersedia lalu klik “Bergabung”.

2) Membuat kelas

- Klik tanda “+”.
- Pilih bacaan “Buat Kelas”.
- Lalu klik tanda centang pada kotak.
- Tekan “Lanjutkan”.
- Isi bagian “Nama Kelas”.
- Isi bagian “Subject” sesuai dengan yang diinginkan.
- Lalu isi bagian “Ruangan” sesuai keinginan.
- Klik “Buat”, lalu “Lanjut” dan terakhir “Go it”.
- Lalu akan tersedia *dashboard* kelas baru.

3. Kajian Tentang Hasil Belajar

a) Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar ialah hasil pembelajaran yang dialami setiap individu dengan lingkungannya. Dwijayani (2019, hlm. 175) mengungkapkan “Hasil belajar ialah apabila individu sudah belajar, maka terjadi perubahan sikap oleh individu itu sendiri dan individu tersebut akan melakukan sesuatu yang sesuai pada keahlian yang dimilikinya”.

Prihatini (2017, hlm. 174) mengatakan bahwa “Hasil belajar ialah proses berubahnya sikap perilaku sebagai hasil belajar. Pada pengertian lebih luas ialah meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Wujud perubahan tersebut ialah perubahan secara positif. Aspek pendidikan yang sudah ada pada peserta didik wajib diperluas melalui kegiatan belajar”.

Dari beberapa pengertian yang telah dipaparkan, ditarik kesimpulan yaitu hasil belajar ialah hasil yang dibagikan pada

peserta didik dalam bentuk nilai sesudah mengikuti pembelajaran. Yang dinilai tersebut ialah sikap, pengetahuan, dan ketrampilan peserta didik serta terlihat adanya perubahan tingkah laku.

Pada U.U. RI No. 14 Tahun 2005 perihal guru dan dosen dijelaskan bahwa kompetensi ialah seperangkat pengetahuan, keterampilan serta tingkah laku yang wajib dipunyai, hayati, dan kuasai pada seseorang. Jadi kompetensi memiliki makna perilaku yang timbul karena kegiatan pembelajaran. Tingkah laku pada hal ini bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang terinternalisasi pada diri individu. Menurut Hidayat (2012, hlm 6) 3 ranah pembelajaran diartikan sebagai berikut :

1) Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Kompetensi dalam ranah kognitif ialah keahlian berpikir secara hirarkis yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam level pengetahuan, peserta didik bisa memberikan sesuatu pada hapalan saja. Pada level pemahaman, peserta didik bisa mengutarakan permasalahan dengan bahasanya tersendiri serta bisa menghasilkan contoh. Pada level aplikasi, peserta didik bisa mempergunakan konsep dan prinsip dalam kondisi yang terbaru. Pada level analisis, peserta didik bisa menjabarkan informasi kepada beberapa bagian, mendapatkan asumsi, mengetahui bedanya fakta dengan pendapat dan mengetahui hubungan sebab akibat. Pada level sintesis, peserta didik bisa menghasilkan cerita, komposisi, hipotesis atau teorinya sendiri serta mensintesiskan pengetahuannya. Pada level evaluasi, peserta didik bisa mengulas berita seperti bukti, sejarah, editorial, teoriteori, termasuk di dalamnya *judgement* pada hasil analisis dalam membentuk kebijakan.

2) Ranah Afektif (Sikap)

Kapasitas dalam ranah afektif terdapat kaitan pada sikap, minat, konsep diri, nilai serta moral. Sikap ialah kecondongan

dalam merespon secara positif atau negatif kepada salah satu objek, situasi, konsep juga seseorang. Sikap di sini dalam artian sikap peserta didik kepada sekolah dan kepada mata pelajaran. Sebab, pendidik wajib mewujudkan pengalaman belajar peserta didik yang melahirkan sikap peserta didik menjadi positif kepada materi dan mata pelajaran. Sikap peserta didik pada mata pelajaran PPKn diharuskan lebih positif dari pada sebelum mengikuti proses pembelajaran.

Minat ialah watak yang terorganisasikan lewat pengalaman yang mengarahkan seseorang untuk mendapatkan obyek khusus, aktifitas, pemahaman dan keterampilan kepada tujuan pencapaian. Yang paling penting dalam minat ialah intensitasnya, apabila seseorang berminat pada sesuatu maka orang itu harus melaksanakan langkah-langkah kongkrit supaya dapat mencapai hal tersebut. Konsep diri ialah evaluasi yang dilaksanakan individu kepada kekuatan dan kelemahan yang dipunyai. Arah konsep diri dapat positif juga dapat negatif. Nilai ialah salah satu obyek, aktifitas juga ide yang diaku individu dalam menuntun sikap, minat, dan kepuasan. Nilai ialah kunci kepada lahirnya sikap dan prilaku individu. Moral merupakan berkaitan dengan akhlak, perilaku, karakter seseorang atau kelompok yang berperilaku pantas, baik serta sesuai pada hukum yang berlaku. Proses belajar moral memegang peranan penting pada moral individu. Sama dengan perkembangan kognitif menimbulkan pengaruh besar kepada sifat dan perkembangan perilaku (moral).

3) Ranah Psikomotor (Keterampilan)

Kompetensi dalam ranah psikomotor ialah terdapat kaitan pada keterampilan atau kemampuan berbuat sesudah seseorang mendapatkan pengalaman belajar. Keahlian berbuat juga bertitik kepada pengetahuan, pemahaman dan cara menggunakan tentang suatu objek atau kegiatan. Aspek dalam ranah psikomotor ini yaitu :

1) Persepsi

Persepsi ialah kebolehan peserta didik dalam menentukan pilihan antara 2 stimulus menurut perbezaan fizik yang khusus pada masing-masing stimulus.

2) Kesiapan

Kesiapan ialah peserta didik bisa meletakkan atau mempersiapkan diri jika memulai sekumpulan gerakan.

3) Gerakan tubuh secara umum

Gerakan tubuh secara umum ialah keahlian peserta didik menunjukkan keterampilan juga keahliannya pada kegiatan yang butuh gerakan fizik atau penampilan.

b) Penilaian Hasil Belajar

Arruji et al. (2020, hlm. 23) menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar atau evaluasi hasil belajar ialah kegiatan yang penting dan perlu dilaksanakan pendidik. Pada proses *assessment*, pendidik hendaknya memahami apakah proses pembelajaran sudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu tujuan evaluasi adalah untuk melihat sejauh mana pencapaian kemampuan peserta didik, menakar tumbuh kembang peserta didik, menganalisis kesulitan yang dialami peserta didik, serta menerima tanggapan dari pendidik dan peserta didik untuk diperbaiki. Nilai tersebut umumnya digunakan sebagai dasar meyakinkan derajat keterampilan program. Apabila dianggap mahir, dia dianggap telah lulus, sebaliknya jika dianggap tidak mahir, dia dianggap gagal.

Maka dari itu ditarik kesimpulan bahwa penilaian dalam hasil belajar memiliki kewajiban yang begitu penting untuk menetapkan tujuan proses belajar yang akan dicapai pada indikator pembelajaran. Dengan diadakannya penilaian ini, juga tujuannya agar bisa memiliki peningkatan belajar pada hasil pembelajaran baik dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Serta

dijadikan bahan koreksi supaya dapat meningkatkan kualitas belajar yang baik dimasa yang akan datang.

c) Faktor-Faktor Penyebab Berpengaruhnya Hasil Belajar

Hasil belajar ialah keahlian yang dipunyai oleh peserta didik sesudah mendapatkan pengalaman pembelajaran. Hasil belajar terdapat fungsi penting pada kegiatan pembelajaran sebab bisa menghasilkan suatu informasi pada pendidik perihal kemajuan peserta didik pada upaya meraih tujuan belajar. Hasil belajar yang diraih peserta didik dipengaruhi oleh 2 faktor utama yaitu faktor kemampuan dan faktor lingkungan.

Menurut Slameto (2010, hlm. 54) mengatakan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar jenisnya banyak, tapi bisa digolongkan menjadi 2, yaitu:

1. Faktor Internal, ialah faktor yang dilahirkan dari peserta didik, yang masuk pada faktor ini adalah:
 - a) Faktor Jasmani, meliputi :
 - 1) Faktor kesehatan dan
 - 2) Cacat tubuh
 - b) Faktor Psikologis, meliputi :
 - 1) Intelegensi
 - 2) Perhatian
 - 3) Minat
 - 4) Bakat
 - 5) Motif
 - 6) Faktor Kelelahan
2. Faktor Eksternal, meliputi :
 - a) Faktor Keluarga
Peserta didik yang belajar bisa mendapatkan pengaruh dari keluarga seperti : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan kondisi ekonomi keluarga.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang berpengaruh pada belajar ini meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi antar peserta didik, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat berpengaruh sekali pada belajar peserta didik sebab adanya peserta didik di lingkungan masyarakat. Meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman bermain juga wujud kehidupan masyarakat.

Menurut Susanto Ahmad (2016 : 12) Hasil belajar yang diraih peserta didik ialah hasil ikatan antar berbagai faktor yang berpengaruh, baik faktor internal maupun faktor eksternal, yaitu :

- 1) Faktor Internal: ialah faktor yang asal usulnya dari diri peserta didik, yang berpengaruh pada kemahiran belajarnya. Faktor internal mencakup : kepintaran, minat dan perhatian, motivasi belajar, kerajinan, sikap, ketekunan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor Eksternal: ialah faktor yang timbul dari luar diri peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut anggapan diatas bisa disimpulkan jika faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar terdapat 2 ialah faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal ialah yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri peserta didik.

4. Kajian Tentang Pendidikan Kewarganegaraan

a) Definisi Pendidikan Kewarganegaraan

Ada beberapa pengertian menurut pendapat para ahli seperti yang dikemukakan oleh Fauzi, Arianto, and Solihatin (2013, hlm. 4) mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan ilmu yang mendalami kewarganegaraan, etika, norma, hukum, dan karakter peserta didik, dan bertujuan untuk membentuk mentalitas dan model sikap kewarganegaraan yang sesuai pada nilai kemanusiaan. Ini termasuk penciptaan watak atau karakter, sebab pendidikan kewarganegaraan memasukkan nilai-nilai unik kehidupan masyarakat sekitar. Menurut Telaumbanua (2019, hlm. 15) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tidak hanya mata pelajaran biasa, tapi mencakup berbagai kepandaian belajar, kepandaian ini membantu membentuk kemampuan semua warga negara, baik di sekolah, komunitas, organisasi kemasyarakatan dan acara media massa, serta mempersiapkan warganegara untuk dapat berpartisipasi secara efektif, dan bertanggung jawab secara demokratis.

Menurut Sapalega (2008, hlm. 1) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah disiplin ilmu yang mempelajari ikatan antara negara dengan warga negara serta kewajiban dan hak warga negara, konsep sistem pemerintahan yang diatur oleh bangsa, sehingga mempelajari sifat masyarakat suatu bangsa. Dan menurut Cohlisin (2016, hlm. 9) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ialah pengetahuan yang memungkinkan generasi muda dapat memahami cita-cita bangsa, hal-hal yang diakui publik, tata cara otonom, dan membantu mereka memahami arti kemerdekaan bagi dirinya dan seluruh umat manusia, serta individu dan kelompok, dalam bidang keimanan, perdagangan, pemilu atau perilaku sehari-hari. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa PPKn merupakan pengetahuan difokuskan untuk pembentukan bangsa yang mengerti serta bisa melakukan

kewajiban serta hak untuk menjadi masyarakat Indonesia yang pandai serta cerdas sesuai pada pedoman pancasila juga UUD 1945.

b) Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan

Setelah dipaparkannya pengertian atau definsi pendidikan kewarganegaraan tadi, sudah dikembangkannya mata pelajaran PPKn yang diinginkan bisa menjadi sarana edukatif dalam memperluas peserta didik menjadi individu yang mempunyai rasa kebangsaan dengan jiwa yang dilandaskan dengan Pancasila dan UUD 1945 serta menciptakan jati diri juga moral bangsa dalam membela negara demi kejayaan bangsa.

c) Visi dan Misi Pendidikan Kewarganegaraan

Visi

Menjadi sumber nilai serta penuntut penyelenggaraan juga pengembangan mata pelajaran untuk menuntun peserta didik meneguhkan kepribadiannya sebagai warga negara indonesia yang utuh.

Misi

Menolong peserta didik menguatkan kepribadian individu dengan konsisten agar bisa melaksanakan nilai-nilai dasar Pancasila dan rasa cinta tanah air yang besar dalam mengembangkan ilmu pengetahuan serta memiliki rasa tanggung jawab yang baik.

d) Tujuan Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan

Menurut Sapalega (2008, hlm. 1) ada beberapa tujuan dari pembelajaran PPKn yaitu :

- 1) Memiliki pemikiran rasional dan kritis untuk melayani isu kewarganegaraan.
- 2) Bisa bergabung serta bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat maupun berbangsa negara.
- 3) Menjadi pribadi yang demokratis dan positif sesuai dengan karakteristik warga indonesia supaya bisa hidup bersama.

- 4) Berkomunikasi dengan bangsa lainnya menggunakan teknologi informasi dengan baik.
- e) Pembelajaran PPKn di Sekolah Pada Masa Pandemi

Pembelajaran PPKn pada masa pandemi ini khususnya di SMA Muhammadiyah Cileungsi berjalan cukup baik, dimana pembelajaran tersebut dilaksanakan secara daring menggunakan *Google Classroom* sesekali dilakukan tatap muka secara virtual menggunakan *Google Meeting*. Media yang digunakan memang banyak sekali keunggulannya tapi ada juga kendala yang terjadi pada penggunaan media ini yaitu tidak stabilnya jaringan internet yang dimiliki peserta didik dan beberapa peserta didik yang belum paham terhadap materi yang ada pada *google classroom* sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak efektif. Di sisi lain penggunaan media ini cukup bagus karena menuntut pendidik maupun peserta didik supaya bisa mengaplikasikan teknologi yang makin lama makin canggih juga melatih tanggung jawab peserta didik menjadi individu yang disiplin, seperti contohnya peserta didik dituntut harus menyerahkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh pendidik pada media pembelajaran *Google Classroom*.

5. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian yang dilaksanakan Ernawati (2018) berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan”. Penggunaan *google classroom* memiliki pengaruh baik, kegiatan tersebut memanfaatkan regresi logistik ordinal ditemukan nilai R^2 0.746 serta nilai estimate 0.892, menjadi 2.44 pada signifikan $0.016 < 0.05$. Kesimpulannya, hasil menggunakan aplikasi tersebut ialah jika semakin baik penggunaannya, akan baik juga hasil belajarnya.

Pada penelitian yang dilaksanakan Shofiyah (2016) berjudul “Pengaruh Penggunaan Android dan *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang”. Terdapat keadaan baik memakai android dan *e-learning* pada hasil pembelajaran IPS. Sebab, F hitung besar dibandingkan F table $7,807 > 3,19$ signifikan $0,001$. Jadi, pemakaian android dan *e-learning* secara bersamaan bisa mengembangkan hasil belajar peserta didik, dengan kata lain apabila pemakaian android dan *e-learning* dioptimalkan, pembelajaran akan meningkat secara maksimal.

Pada penelitian yang dilaksanakan oleh Nadziroh (2017) berjudul “Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis *E-Learning*” ialah apabila penggunaan *e-learning* dimanfaatkan secara matang, maka kualitas belajar peserta didik menjadi meningkat. Selanjutnya, manfaat web ini bisa memperluas peserta didik dalam mengakses pengetahuan serta dapat meningkatkan kualitas belajar.

Hasil temuan teliti yang dilakukan Diemas Bagas Panca Pradana (2017) dengan judul “Pengaruh Penerapan *Tools Google Classroom* Pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa” Terdapat nilai rata-rata tiap kelas ialah kelas kontrol $77,43$ dan kelas eksperimen $81,89$. Maka kelas yang memakai *Tools Google Classroom* dalam model pembelajaran *Project Based Learning* mempunyai skor rata-rata yang lebih tinggi dari pada yang memakai model pembelajaran *Project Based Learning*. Pada hasil analisis angket respon peserta didik dan ditemukan persentase peserta didik pada saat mengisi angket sebesar $83,77\%$, jadi bisa ditarik kesimpulan jika peserta didik merespon dengan sangat baik angket yang diberi tentang pengaplikasian *Tools Google Classroom* pada model pembelajaran *Project Based Learning*.

Pada penelitian yang dilaksanakan oleh Anisa et al. (2015) berjudul "Pengaruh Penggunaan *E-Learning* Berbasis *Facebook* Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Terdapat pengaruh dalam hasil belajar, dibuktikan pada hasil hitung

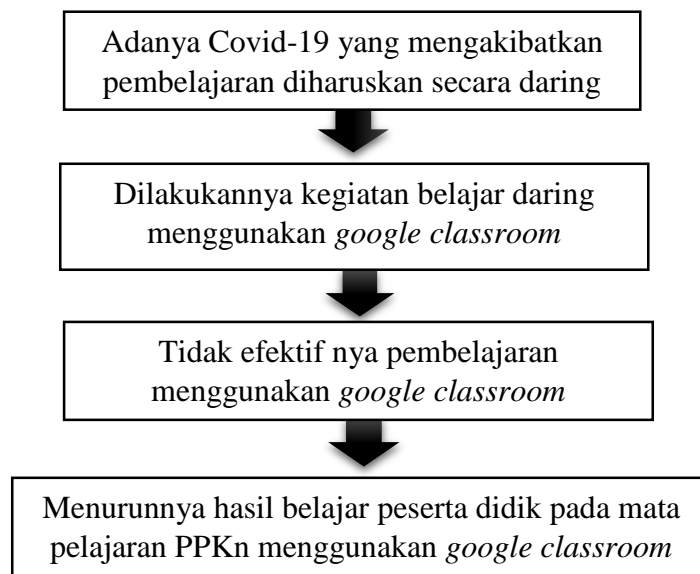
hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikan 0,05 dengan hasil t-hitung $> t$ -tabel $11,17 \geq 1,66$ membuat hipotesis nol ditolak lalu hipotesis alternatif diterima. Adanya ketidaksamaan pencapaian peserta didik di awal dan sesudah menggunakan *e-learning* berbasis *facebook*, melihat pada hasil uji N-gain yang nilai pretest 51,84 dan nilai posttest 80,78 menjadi nilai N-gain 0,61. Dengan ini menyatakan penggunaan *facebook* mengalami kenaikan.

B. Kerangka Pemikiran

Merupakan salah satu aspek berfikir peneliti yang secara garis besar memaparkan alur pada penelitian yang akan dilaksanakan. Kerangka pemikiran ini yaitu :

Bagan 2. 1

Kerangka Pemikiran



C. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi merupakan pernyataan yang dapat diuji kebenarannya atau sebuah perkiraan yang diterima sebagai dasar dan landasan berpikir peneliti karena dianggap benar. Asumsi penulis mengenai penelitian ini yakni apabila penggunaan *Google Classroom* tidak efektif digunakan maka menurunnya hasil belajar peserta didik SMA Muhammadiyah Cileungsi kelas XI pada mata pelajaran PPKn.

Sedangkan hipotesis menurut Sugiyono (2018, hlm. 63) adalah jawaban yang belum tetap pada rumusan masalah periset, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan pada wujud kalimat pertanyaan. Hipotesis ditentukan sebagai berikut :

H0 : Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *google classroom* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn

H1 : Terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.