

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat dalam dunia pendidikan yang berguna untuk mengantarkan informasi kepada peserta didik. Melainkan juga, media pembelajaran mampu menunjang seorang pendidik dalam memberikan materi yang diarahkan dan meringankan peserta didik dalam menguasai cara memakai media. Media Pembelajaran dipergunakan sebagai pengendalian inovatif untuk memecahkan permasalahan saat pembelajaran. Salah satu pintasan dalam media pembelajaran pada saat ini ialah memanfaatkan jagat maya sebagai awal pembelajaran. Nurdyansyah (2019, hlm. 44) mengatakan, salah satu bagian pembelajaran dengan artian memainkan karakter penting ialah media pembelajaran. Kecermatan penggunaan media pembelajaran bisa jadi mempengaruhi kualitas dan hasil proses yang dicapai.

Media pembelajaran adalah komponen yang utuh dari totalitas pembelajaran. Dengan demikian hal ini menyimpan makna bahwa salah satu bagian yang tidak independen tetapi silih berkeanaan terkait dengan bagian lainnya untuk membuat konteks pembelajaran yang diharapkan ialah media pembelajaran (Rohani, 2019, hlm. 87). Sedangkan menurut Rodhatul Jennah (2009, hlm. 2-3) mengemukakan bahwa media pembelajaran ini memiliki pengertian fisik yang disebut perangkat keras, yaitu apa yang dapat dilihat, disentuh, didengar melalui indera. Guru dan peserta didik juga dapat menggunakan media untuk berkomunikasi dan berinteraksi selama proses pembelajaran.

Nurdyansyah (2019, hlm. 44) dalam bukunya menjelaskan media pembelajaran itu ialah salah satunya bagian pembelajaran yang berperan penting dalam bab belajar mengajar. Kesesuaian pelaksanaan media pembelajaran dapat memengaruhi hasil yang diraih dan kualitas proses. *E-Learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2010, hlm 168).

Adapula menurut pemahaman Ghirardini dalam Mursyid (Adhe, 2018) tentang media pembelajaran online dapat dilaksanakan sangat efektif, karena terdapat syarat umpan balik dan respon, karena peserta didik saat melakukan kegiatan belajar mandiri kolaboratif kegiatan formal di sekolah. Pengaturan personal model pembelajaran dapat disesuaikan pada keperluan peserta didik sehingga peserta didik dapat memperoleh kualitas bimbingan instruktur yang sama.

Menurut beberapa pandangan yang dikemukakan di atas, berhasil ditarik kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran merupakan media bantu belajar mengajar untuk memberikan materi supaya apa yang diberikan oleh pendidik dapat diterima oleh pelajar dengan mudah hingga akan lebih termotivasi, serta sebagai alat yang diketahui sebagai instrumen keras, yakni entitas benda yang bisa dilihat, disentuh, didengar menggunakan indera agar terciptanya media pembelajaran kreatif dan inovatif.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Dilihat bagaimana suatu kiat pembelajaran berikut tugas media ialah bagai pemicu data dari sumber baik itu pembelajaran ataupun guru ke penerima yaitu sebagai pelajar atau peserta didik (Rodhatul Jennah, 2009, hlm. 18). Media pada dasarnya memiliki fungsi untuk memperkuat daya serap belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran. Maka dari itu Oemar Hamalik dalam Arsyad (2011, hlm. 59) menyebutkan dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran mampu menumbuhkan ketertarikan atau minat bahkan mengantarkan pengaruh-pengaruh psikologis dan ambisi terhadap kegiatan belajar peserta didik. Pendayagunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan belajar peserta didik pada tahap orientasi pembelajaran dengan mengirimkan pesan serta isi pelajaran pada saat itu.

Derek Rowntree Rohani (1997, hlm. 7), media pembelajaran berfungsi sebagai: (1) menumbuhkan ambisi belajar pada peserta didik, (2) merepetisi materi yang sudah dibahas, (3) mempersiapkan dorongan belajar, (4) menjalankan

respons peserta didik, (5) meneruskan balik dengan cepat, dan (6) mendorong percobaan yang seimbang.

Kemp dan Dayton (1985, hlm. 28) mengatakan bahwa media pembelajaran terdapat 3 fungsi digunakan untuk individu, kelompok pendengar atau golongan yang jumlahnya besar, yakni: (1) dapat menarik ketertarikan atau polah, (2) memberikan fakta, dan (3) mengajukan keterangan. Sedangkan S. Gerlach dan P Ely (2009, hlm. 19) menguraikan tugas media pada pembelajaran yakni:

- 1) **Berkarakter Fiksatif**, adalah alat yang mempunyai kekuatan memahami, membenahi dan kemudian manayangkan ulang suatu objek atau waktu.
- 2) **Berkarakter Maniputatif**, maksudnya yaitu menunjukkan kembali tujuan atau kejadian dengan macam-macam modifikasi manipulasi bertara kebutuhan, seumpamanya diubah: skala, benda besar bisa diperkecil benda kecil dapat diperbesar, temponya, coraknya, serta dapat diolak-alik penyampaianya, sampai kini semuanya disusun guna dibawa ke ruang kelas.
- 3) **Berkarakter Distributif**, ialah bermakna memakai alat dapat mencapai haluan yang besar atau mampu mencengkau hadirin yang luas totalnya dalam sekali pengajuan secara bersamaan. Contohnya yaitu seperti: siaran TV, radio, dan terbitan.

Selain itu juga, media pembelajaran berfungsi untuk mendukung peserta didik meningkatkan pengetahuan, memberikan informasi yang menarik, dan memipihkan informasi serta sebagai media pembelajaran, yang memapas suasana, keadaan dan juga kawasan belajar untuk memperoleh suatu arah pembelajaran yang diciptakan guru.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Banyaknya para ahli yang mengemukakan perihal manfaat media dalam pembelajaran yaitu Kemp dan Dayton (1985, hlm. 3-4) menjelaskan bahwa hasil dari beberapa penelitian membuktikan ketepatan manfaat pemakaian media pembelajaran sebagai pembelajaran utuh di kelas atau salah satu bentuk pokok pembelajaran langsung yakni:

- 1) **Pengajaran menjadi lebih standar**, peserta didik yang dapat melihat dan mendengar penguraian dengan sebuah alat mendapat pesan yang sama. Kalaupun seorang guru menginterpretasikan kapasitas mata ajar dengan versi yang tidak sama, melalui penerapan berbagai hasil interpretasi akan berkurang, hingga kini faktanya dapat diberitahukan kepada peserta didik sebagai pengantar evaluasi dan praktek selanjutnya.
- 2) **Pembelajaran akan lebih menarik**, sarana tersebut bisa digunakan sebagai pemikat renungan dan menarik perhatian peserta didik. Efektivitas juga urutan pesan, daya tarik mengubah gambar, dan penggunaan akibat individual dapat memupuk rasa ingin tahu peserta didik dan menunjukkan bahwa media mngembangkan ketertarikan peserta didik dan memicu.
- 3) **Pembelajaran yang semakin interaktif**, pada perihal keikutsertaan peserta didik, rangsangan dan validasi serta penerapan teori pembelajaran ialah prinsip psikologis yang diakui mampu membuat pembelajaran menjadi lebih lebih aktif.
- 4) **Kurun Waktu mengajar dapat dipersingkat**, hal ini dikarenakan banyaknya media yang mampu mengantarkan informasi dalam durasi yang ringkas, isi mata ajar yang banyak, dan dapat dihafal oleh peserta didik.

Ada juga menurut Nasution dalam Teni Nurrita (2018, hlm. 177), manfaat media pembelajaran ialah untuk media bantu dalam proses pembelajaran ialah:

- 1) Pembelajaran dapat lebih mendapat ketertarikan peserta didik sehingga mampu membangun ambisi belajar pada peserta didik.
- 2) Materi yang diajarkan akan lebih jelas artinya, sehingga peserta didik mampu lebih memahami dan dapat memahami tujuan pengajaran dengan bersungguh-sungguh.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya komunikasi melalui kata saja akan tetapi, melalui penyampaian lisan bahasa tubuh seorang guru, peserta didik juga tidak akan bosan.
- 4) Peserta didik harus dominan memenuhi kegiatan belajarnya, karena tidak dengan mendengarkan penjelasan materi dari guru saja, akan tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti memperhatikan, mengimplementasikan, dan lain-lainnya.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Adanya macam-macam media yang mampu diimplementasikan dalam teknik pembelajaran, diantaranya:

1) Media Visual

Media visual ialah alat yang terdapat di dalamnya teks, data, khususnya teori ajar yang diberikan dengan inovatif dan inventif serta diimplementasikan menggunakan indera netra. Media ini sangat mempunyai peran penting dalam proses belajar untuk memberikan gambaran antara isi materi dengan aslinya (Arsyad, Azhar. 2011, hlm 91). Berikut contoh media visual diantaranya ialah: foto, potongan gambar, grafik, bagan, ilustrasi, diagram dan lain sebagainya.

2) Media Audio

Sukiman (2012, hlm. 154) mengatakan bahwa media audio ialah model media pembelajaran yang bermuatan pesan atau materi mata pelajaran yang disajikan secara inovatif, inventif serta dipakai dengan menggunakan pancaindera pendengaran. Berikut contoh media pada audio diantaranya: radio, tape recorder, speaker.

3) Media Audio Visual

Media audio visual yakni alat yang memanfaatkan indera pendengaran dan pandangan serta penyebaran informasi yang disiapkan semenarik mungkin (Sukiman. 2012, hlm 184). Media ini berdasarkan gambar dan suara misal diantaranya: film bersuara, TV, gambar bersuara dan lain sebagainya.

B. Pengertian *WhatsApp*

Kemajuan dari teknologi zaman sekarang di abad 21 ini mengharuskan kepada peserta didik dan pendidik untuk menguasai dan mengikuti bagaimana perubahan teknologi. Karena proses pembelajaran untuk saat ini terkena dampak Pandemi *Covid-19* yang di mana proses pembelajaran berbasis daring (dalam Santi dan Pipit, 2020, hlm. 76) Platform *WhatsApp* (WA) merupakan sebuah media pesan berbasis *smart phone* untuk bertukar informasi dengan berbagai fitur (teks, gambar, video, dan audio).

Fauziah dalam jurnalnya mengemukakan *Whatsapp* ialah sebuah aplikasi android berupa nomor ponsel yang telah diverifikasi pengoperasiannya membutuhkan jaringan internet yang fiturnya sangat membantu manusia dalam berkomunikasi jarak jauh. Di tengah pandemi *Covid-19* kebutuhan akan komunikasi yang memaksa manusia harus jaga jarak, sehingga penggunaan *Whatsapp* sangat diperlukan. Dalam dunia pendidikan di tengah masa pandemi *Covid-19* fitur *Whatsapp Group* sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar karena dapat berkomunikasi secara online tanpa harus tatap muka langsung (Fauziah, 2021, hlm. 59)

Indaryani dan Suliworo (2018, hlm. 26) mengatakan bahwa *WhatsApp* merupakan sebuah aplikasi untuk mengirim pesan dengan menggunakan teknologi internet pada dasarnya mirip dengan *Blackberry Messenger*. *WhatsApp* merupakan satu dari banyaknya teknologi populer yang diambil alihkan sebagai alternatif media ajar, di dalam *WhatsApp* sendiri terdapat fungsi *WhatsApp Group* yang dapat menciptakan pembelajaran menarik tergantung dengan macam-macam pokok diskusi yang dibagikan guru kepada peserta didik.

Menurut (Winarso, 2015), *WhatsApp* menawarkan kelebihan dan kemudahan dalam berkomunikasi seperti biaya yang murah dan kehidupan yang lebih sederhana. Inilah mengapa *WhatsApp* menjadi aplikasi *chatting* yang bisa menjadi media komunikasi yang efektif dan bermanfaat bagi penggunanya.

Selanjutnya, Hadya Jayani Pustikayasa (2019, hlm. 54) mengatakan bahwa aplikasi *WhatsApp* ini sering terdengar dengan sebutan WA dan menjadi salah

satu *platform* yang sering dipakai sebagian besar pengguna internet masyarakat Indonesia.

WhatsApp dibangun oleh seorang aktor pada tahun 2009 yang bernama Jan Koum. *Fitur* obrolan *WhatsApp Group* bermanfaat bagi banyak pengguna agar dapat saling berkomunikasi dalam satu ruang, dengan maksimal anggotanya 250 anggota. *WhatsApp Group* menjadi pilihan alat atau media pembelajaran bagi guru karena jumlah penggunanya mampu mencapai hingga 250 anggota. Dan memiliki fungsi untuk memudahkan pembelajaran dalam berbagi (*sharing*) materi yang berupa gambar, video, pdf, ppt, dokumen. Demikian pula *WhatsApp* dipilih sebagai salah satu aplikasi yang cara penggunaannya sederhana baik untuk guru ataupun peserta didik.

Aji dan Suparwoto dalam Sandi Somantri (2018, hlm. 36) menjelaskan juga bahwa *WhatsApp* digunakan sebagai media dalam penelitian untuk berdiskusi dan memberikan latihan soal serta dapat menumbuhkan motivasi pada peserta didik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya *WhatsApp Group* sangat memberikan keringanan kepada guru dan peserta didik pada proses belajar juga mengajar yang memanfaatkan alat elektronik dan memudahkan untuk dikases oleh guru dan peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ini dapat dikases dan dilakukan di mana dan kapan tanpa menggunakan batas waktu dan tatap muka. Dengan macam-macam fungsi yang ada, juga dapat menjadi efektif ketika dipergunakan dengan baik seperti diskusi di dalam grup, dan itu juga menjadi salah satu sarana peserta didik untuk mengumpulkan dan menerima materi serta berdiskusi dengan guru di grup.

1. Manfaat *WhatsApp Group*

Dalam bukunya, Indaryani dan Suliworo (2018, hlm. 26) mengemukakan adanya manfaat dari *WhatsApp Group* dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) *WhatsApp Group* menyediakan sarana ajar persatuan daring antara guru dan peserta didik serta antara rumah dan sekolah;
- 2) *WhatsApp Group* adalah salah satu *platform* gratis dan sederhana dipakai;
- 3) *WhatsApp Group* bisa dipergunakan untuk berbagi pandangan, teks, visual, dan fail;

- 4) *WhatsApp Group* memudahkan untuk mempublikasikan berita dan hasil karangannya di grup.
- 5) Mampu dengan mudah membuat dan menyebarkan pengetahuan dan informasi melalui fungsi *WhatsApp Group*.

C. Pengertian *Google Classroom*

Google Classroom ialah sebuah fasilitas beralas internet yang diciptakan oleh *Google* sebagai bentuk *elearning. Learning Management System* ini dilakukan guna mendukung guru mendistribusikan PR kepada peserta didik dengan tanpa kertas (Utami, 2019, hlm. 448) yang artinya *google classroom* termasuk kedalam proses pembelajaran satu arah.

Sunarti (2021, hlm. 179) mengemukakan bahwa *Google Classroom* ialah media pembelajaran reparasi tidak berbayar yang ditinggikan oleh *Google* untuk sekolah bertujuan untuk mempermudah menyampaikan, dan memperkirakan keharusan belajar mengajar melalui teknik tanpa kertas. Dengan sasarannya bertitik pada esensi merampingkan berbagi file antara peserta didik serta guru. Sementara itu, Mohammadi (2018, hlm. 38) mengemukakan ialah *Google Classroom* merupakan bentuk media *free* melingkupi gmail, memori dan lisensi. *Google Classroom* juga dirancang untuk meningkatkan komunikasi guru dengan peserta didik, mempermudah guru dalam mengendalikan kelas, serta waktu yang tidak terbuang sehingga lebih hemat.

Dengan adanya *google classroom* mampu mempermudah peserta didik dan pendidik guna berkomunikasi. Selain itu *Google Classroom* memiliki fungsi seperti membagi materi, bertukar pikiran, dan untuk menilai latihan yang sudah dikerjakan peserta didik. *Google classroom* gampang digunakan, berlandas *cloud*, bisa hemat durasi, serta gratis dalam pemakaiannya (Maharani & Kartini, 2019, hlm. 168).

Dari penjelasan menurut berbagai ahli di atas mampu dibuat simpulan *google classroom* ialah alat proses pembelajaran yang menyederhanakan para guru dalam mengunggah entitas pelajaran, menilai, mewujudkan forum diskusi dan mengisi presensi.

1. Manfaat *Google Classroom*

Menurut Sabran & Sabara (2019), dalam proses pembelajaran *online*, pendidik mampu memakai berbagai fungsi yang disediakan di *Google Classroom* misalnya tugas, penilaian, komunikasi, biaya waktu, kelas yang diarsipkan, aplikasi seluler, dan privasi. Selain itu menurut Brock dalam Ucu Suhayati (2015, hlm. 25) *Google classroom* ini mempunyai beberapa keuntungan yaitu:

- a. Kelas bisa diatur dengan sederhana, dan guru dapat mengelola juga mengajar peserta didik. Lalu selama proses belajar berlangsung ia mampu *sharing* PR, pengumuman, dan bertanya.
- b. Durasi dan kertas dapat menghemat, guru dapat menyiapkan kelas di satu tempat, memberi PR, berinteraksi serta mengelola.
- c. Dalam situasi yang dikelola dengan lebih baik, peserta didik bisa memerhatikan tugasnya di laman tugas, alur kursus, dan kalender mata pelajaran. Maka semua data akan otomatis tersimpan di *google drive*.
- d. Komunikasi dan saran ditingkatkan, misalnya guru dapat menyediakan tugas, megantarkan notifikasi, dan memulai bertukar pikiran dalam kelas secara eksklusif. Peserta didik dapat *sharing* esensi dan berjaringan satu dengan lainnya dalam tarikat informasi urus melalui gmail. Guru pun bisa mengamati langsung yang telah menyelesaikan dan siapa yang belum, juga dapat memberi nilai serta masukan secara tepat.
- e. Digunakan dengan *platform*, tentu saja berkerja untuk fail, kalender, Gmail, Drive dan lembar isian.
- f. tenteram, nyaman, mudah dan tergapai, karena disediakan layanan tidak berbayar untuk ruangan. Kelas ini tidak mengandung advertensi juga tidak pernah memakai makna atau data peserta didik untuk periklanan.

2. Keunggulan dan Kekurangan *Google Classroom*

Berikut beberapa keutamaan menggunakan *google classroom* yakni:

- 1) Guru bisa mengundang peserta didik dengan sandi sehingga seluruh kelas bergabung.

- 2) Guru memberikan tugas individu atau membuat forum tanya jawab melalui laman diskusi, lalu semua materi pelajaran akan sendirinya tersimpan dalam fail di *google drive*.
- 3) Peserta didik dapat meninjau tugas yang dilihat telah menuju batas waktu pengumpulan di halaman latihan, lalu memulai penugasan.
- 4) Guru dapat segera memeriksa siapa yang belum membereskan PR, dan memberi nilai langsung.

Kekurangan mengimplementasikan *google classroom* yaitu:

- 1) Bagi seorang pendidik yang tidak mempunyai keahlian dibidangnya kemajuan komunikasi tentu bukan tugas yang mudah untuk menerapkan *google classroom*.
- 2) Koneksi jaringan yang cukup diperlukan untuk menunggah latihan dan mengunduh teori.
- 3) Diperlukan kapasitas penyimpanan yang cukup besar.
- 4) Pelanggan baru memerlukan petunjuk pemakaian.

D. Pengertian Hasil Belajar

Terdapat makna mengenai hasil belajar dalam garis besar Susanto (2016, hlm. 5) mengemukakan bahwa hasil pembelajaran merupakan suatu modifikasi yang terjadi kepada peserta didik, dalam sudut pandang ilmu pengetahuan, afektif, dan kapabilitas yang di mana ialah hasil dari kegiatan belajar serta suatu percakapan tindak belajar peserta didik dan tindak mengajar pendidik.

Adapun pengertian hasil belajar menurut para ahli ialah Udin S Winataputra yang mengemukakan bukti kesuksesan yang sudah dicapai peserta didik sehingga adanya perubahan yang khas. Pada halnya belajar mencakup proses ketrampilan, keaktifan, dorongan juga manifestasi menuntut ilmu. Prestasi ialah kemampuan pada manusia dalam menangani suatu pekerjaan. Menurut Darmansyah, hasil belajar adalah hasil evaluasi mengenai kompetensi peserta didik yang ditetapkan dalam gambaran angka selama proses pembelajaran.

Pada pengertian di atas maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa anggapan dalam belajar diartikan sebagai suatu prestasi belajar peserta didik dalam cara kegiatan pembelajaran dengan dimana membentuk suatu watak seseorang. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan sukses jika hasilnya sesuai arah pembelajaran dari bahan yang diberikan oleh guru. Hasil belajar jua terlihat dari perubahan diri peserta didik dalam aspek pengetahuan, afektif, dan keterampilan.

1. Hasil Belajar dalam Konteks Pembelajaran Daring

Hasil penelitian yang diperoleh oleh Sobron A. N, dkk searah dengan teori model pembelajaran daring dengan *platform* edmodo. Pembelajaran jarak jauh *via online* mempunyai arti bahwa peserta didik merupakan sebagai subjek pada proses pembelajaran. Kompetensi dasar peserta didik ialah untuk bertumbuh dengan maksimum bertimbang pada kesanggupan yang dimilikinya. Pendidik merupakan penyedia dan pengarah peserta didik untuk menyokong motivasi yang mampu menagak peserta didik untuk sadar ikut serta saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh peserta didik melalui pengamatannya peserta didik dapat mencari informasi sendiri serta pengetahuannya yang sudah diizinkan oleh guru, sehingga dapat menemukan prinsip yang sebelumnya tidak dilakukan dan diketahui oleh peserta didik melalui pengalaman belajarnya disekolah. (Rohani, 2004, hlm. 4).

Adanya dukungan penelitian terdahulu oleh (Ardhi dan Muhkamad, 2016) bertemakan “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Standar Kompetensi Menggunakan Alat-alat Ukur”. Hasil penelitiannya menjelaskan nilai rata-rata peserta didik bertambah begitu juga dengan hasil belajar dan kerajinan peserta didik. Nilai pada sebelum pandemi mencapai 5,6 dengan presentase 35,00% sedangkan sekarang belajar *via online* ada kenaikan menjadi 7,5 dan presentasi ketuntasan 78,26%. Mengapa demikian, karena peserta didik merasa senang dan dapat membantu memahami materi yang belum dimengerti semenjak berbasis daring.

Maka dari itu dengan pembelajaran daring *learning* tidak selalu menutup kemungkinan jika hasil yang dijangkau besar meningkat karena adanya media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Tantangan adanya pembelajaran dalam jaringan ini adalah guru dan peserta didik pada kemampuan dalam penggunaan teknologi. Dabbagh (dalam Hasanah, dkk., 2002, hlm. 3) menyebutkan bahwa peserta didik memiliki stigma dalam aktivitas belajar *online* yaitu; semangat belajar: ketika pembelajaran *online* tolok ukur hasilnya ialah penafsiran materi dalam pembelajaran ditentukan oleh pelajar itu sendiri. Maka dengan itu kognitif akan ditemukan oleh peserta didik dengan

sendirinya dan mandiri. Sehingga kemandirian belajar setiap peserta didik akan terlihat pebedaannya dilihat dari keberhasilan belajar yang berbeda-beda.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang dapat mensugesti hasil belajar berdasarkan Munadi (Rusman, 2012, hlm. 124) antarlain mencakup faktor internal serta faktor eksternal:

a. Faktor Internal

- 1) **Faktor Fisiologis.** Kondisi fisiologis secara umumnya, misalnya kesehatan yang prima, tidak pada keadaan lelah dan capek, serta tidak dalam keadaan cacat jasmani atau sebagainya. Hal itu bisa mempengaruhi peserta didik dalam mendapat materi pelajaran.
- 2) **Faktor Psikologis.** Setiap perorangan dalam hal ini peserta didik intinya mempunyai kondisi psikologis yang beragam, maka pada hal ini dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Misalnya, Intelegensi (IQ), perhatian, minat, kemampuan bakat, motif, motivasi, ilmu pengetahuan dan ingat peserta didik.

b. Faktor Eksternal

- 1) **Faktor Lingkungan.** Faktor ini dapat mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik karena faktor ini melingkupi lingkungan fisik dan zona sosial. Lingkungan yang bersuhu, dan lembab tidak akan mendukung peserta didik saat pembelajaran berlangsung, lain halnya ketika belajar pada pagi hari.
- 2) **Faktor Instrumental.** Faktor-faktor instrumental ialah sebagai berikut; penggunaannya ditata sesuai dengan hasil belajar yang diinginkan. Diharapkan faktor ini dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran yang sudah diagendakan. Misalnya, berupa kurikulum, sarana dan guru.

3. Manfaat Hasil Belajar

Sudjana, N dan Ibrahim (2009, hlm. 3) mengemukakan bahwa hasil belajar ialah suatu transformasi watak pada seseorang yang mencakup kualifikasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan selepas mengikuti suatu proses pembelajaran tertentu.

Manfaat hasil belajar yaitu membuktikan kondisi menjadi lebih baik, seperti misalnya; menambah pengetahuan, lebih mengembangkan keterampilan, memiliki pandangan yang luas akan suatu hal, dan juga lebih memahami.

E. Pengertian Mata Pelajaran PPKn

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 mengenai Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, pendidikan kewarganegaraan ialah membina penciptaan masyarakat negara yang menafsirkan dan dapat menjalankan hak serta kewajibannya. Membina warga negara Indonesia yang cakap dan terampil dengan peran yang disusun dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Maklum, PPKn selalu diartikan sebagai ilmu yang mempelajari pemerintahan dan kebangsaan terpaut kewajiban, hak, dan keistimewaan warga negara (A. Rozak dan A. Ubaedillah, 2011, hlm. 5). Sedangkan Azis Wahab (Cholisin, 2000, hlm. 18) mengatakan bahwa PPKn merupakan alat pembelajaran yang dapat dikatakan dengan meng-Indonesiakan peserta didik secara sadar, cakap, dan penuh akan kewajiban. Maka dari itu, program PPKn terbitkan rancangan mendasar ketatanegaraan, perpolitikan serta hukum negara.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mempersiapkan generasi muda agar menjadi warga negara yang cakap, memiliki pengetahuan tinggi serta ikut partisipasi aktif (Samsuri, 2011, hlm. 28).

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan maka kesimpulannya bahwa PKN ialah pelajaran yang mempunyai satu ikatan proses belajar yang mengarah dan fokus pada peserta didik dalam pembentukan masyarakat negara yang punya karakter bangsa Indonesia, cakap, terampil, juga bertanggungjawab serta mampu paham dan melaksanakan hak kewajibannya sesuai dengan yang diamanatkan sehingga peserta didik tersebut dapat berpartisipasi dalam masyarakat berdasarkan dengan ketetapan Ideologi kita yaitu Pancasila dan UUD 1945.

1. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

A. Rozak dan A. Ubaedillah (2011, hlm. 9) mengemukakan bahwa PPKn memiliki tujuan membentuk karakter untuk bangsa Indonesia yaitu antara lain sebagai berikut:

- a. Memiliki rasa tanggung jawab dalam kehidupan bernegara dan tanah air, mampu membangun kecakapan kesertaan untuk warga negara yang bermutu.
- b. Tetap mempunyai komitmen membela persatuan dan kesatuan negara dengan menjadikan warga negara yang terang akal, cakap, demokratis, dan analitis.
- c. Membangun dan mengembangkan budaya demokrasi yang ada dengan kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab.

PPKN memiliki tujuan untuk memberikan kapabilitas sebagai berikut:

- a. Perencanaan strategi, materiel dan inventif dalam mengimbangi poin kebangsaan.
- b. Ikut serta dengan positif, bertajuk dan tanggung jawab, serta bertingkah cakap dalam urusan bercampur, berbangsa, dan bertanah air.
- c. Bertumbuh untuk membentuk suatu karakter warga Indonesia supaya dapat hidup bersama negara lain dengan positif dan demokratis.
- d. Berjaringan dengan negara lain pada siasat dunia langsung ataupun tidak langsung dan mnunggangi teknologi abad 21 (Pusat Kurikulum, 2003, hlm. 3).

Menurut Asep Sulaiman (2015, hlm. 4) mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki tujuan mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha esa, dengan sikap juga perilakunya, (1) mempunyai

keunggulan untuk dapat mengambil sikap yang bertanggung jawab, (2) memiliki kemampuan mendapati masalah hidup dan kesejahteraan serta dengan solusinya, (3) mengenali perubahan-perubahan dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, serta (4) memiliki kemampuan mengartikan sebuah kejadian sejarah juga nilai-nilai budaya bangsa untuk menunjang persatuan Indonesia.

Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan ini sebagai pengembang kultur demokrasi, menjadikan warga negara yang aktif, kreatif, kritis, rasional, dan mampu sebagai warga negara yang harus ikut berpartisipasi secara bermutu serta langsung maupun tidak langsung dapat berinteraksi dengan negara lain di dunia melalui pemanfaatan teknologi informasi juga komunikasi.

F. Perbandingan Media Pembelajaran *Whatsapp Group* dengan *Google Classroom*

WhatsApp (WA) merupakan aplikasi favorit yang dapat dilaksanakan oleh guru-guru, karena sudah melekat pemakaiannya di ruang lingkup guru. WA juga memiliki fungsi bagus dan mempermudah cara penggunaannya. Fungsi tersebut termasuk pesan pribadi, pesan grup, video dan gambar serta fail pada format pdf atau teks, menelepon, juga *videocall*. Dibandingkan dengan *platform* lain, pengiriman pesan suara dan WA lebih ekonomis. Saat memulai pembelajaran berupa gambar kepada peserta didik, dan juga harus mengisi form yang ada dengan membalas informasi nomor urut yang diberikan oleh guru di grup sesuai dengan tidak adanya pengumpulan dan pendistribusian. Jika merasa kurang jelas akan materi maka akan dibuka forum diskusi tanya jawab untuk kelas WA yang ada.

Sementara itu, penempatan materi tertentu baik berbentuk soal, kuis, peserta didik akan mengirimkan kesimpulan materi atau laporan latihan melalui WA, email, atau *platform google classroom*. Fakta membuktikan bahwa setelah evaluasi, penggunaan WA untuk pembelajaran *online* juga efektif. Hal ditinjau dari tingkat tanggap peserta didik mengajukan keterangan dalam waktu singkat dan ketika mereka mengerjakan PR serta mengumpulkannya. Sebagian besar dilakukan sesuai dengan waktu yang telah disepakati, jika banyaknya tugas yang

dikirim melalui WA akan menimbulkan kerugian karena memori ponsel akan cepat penuh dan alhasil HP lambat bekerja. Sedangkan penggunaan *google classroom* meskipun tidak semua orang tua atau yang mendampingi peserta didik dapat mengerti bagaimana cara pengaplikasian aplikasi tersebut akan tetapi, aplikasi ini sangat bekerja sesuai dengan fungsinya karena memiliki fitur yang lengkap untuk digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Begitu juga sependapat dengan yang dikemukakan oleh Iskandar dkk (2020, hlm. 144) *Google Classroom* dapat dilihat keefektifan pembelajaran dengan ditinjau melalui tingkat kesalahan yang dibuat oleh peserta didik saat mencari solusi untuk menyelesaikannya, hal lain yang menjadi acuan keefektifan pembelajaran adalah pada saat guru memberikan motivasi peserta didik untuk memonitor materi yang telah diunggah ke dalam kelas *Google Classroom*.

G. Kajian Peneliti Terdahulu

Penelitian yang terikat dengan riset ini ialah penelitian yang dikerjakan Susanti (2020) berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Matematika Peserta didik yang Diajar Menggunakan *Platform Google Classroom* dan *Whatsapp Group* pada Pembelajaran *E-Learning* di Masa Pandemi *Covid-19*” menyatakan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa selama Pandemi *Covid-19* terdapat modifikasi hasil belajar matematika yang diajarkan saat daring memakai *flatfotm google kelas* dan grup WA. Analisis selanjutnya telah dibuat oleh Endah Yuliani dan Romadhiyaana Kisno Saputri (2021) yang berjudul “Perbandingan Penggunaan Platform *Google Classroom* Dan Grup *Whatsapp* Dalam Pembelajaran *Online* Selama Pandemi *Covid-19*” menyatakan hasil pada penelitiannya bahwa hasil belajar pada pertemuan yang menggunakan platform *google classroom* lebih baik daripada kelas yang menggunakan platform *whatsapp group*. Selanjutnya, diketahui bahwa belajar mengajar dengan platform *google classroom* lebih efisien dari pada dengan platform *whatsapp group*..

Persamaan penelitian yang telah ada yaitu mencari perbedaan media pembelajaran menggunakan platform *google classroom* dengan *whatsapp group* terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu dari kajian teori materi yang akan dibahas dan sasaran penelitiannya kepada

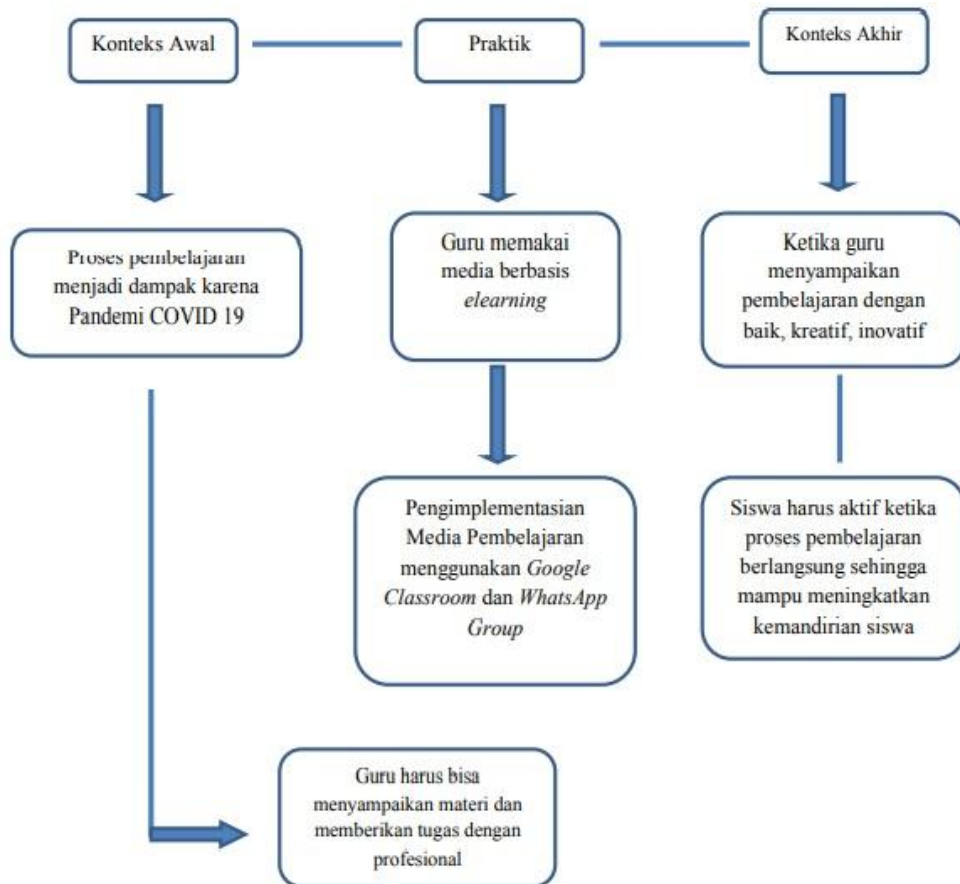
peserta didik, maka dari itu penelitian ini konsekuensial dikerjakan. Penjelasan tersebut sangat esensial bagi peneliti untuk melakukan riset.

H. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran ialah suatu konsep yang dipikirkan dan menjelaskan secara garis besar alur riset yang akan dikerjakan oleh peneliti. Dalam kerangka pemikiran ini diawali pada tahun 2020 yang dimana seluruh dunia digemparkan dengan kasus Covid-19, pada saat ini telah satu tahun berlalu Covid-19 mewabah dan menjadi pandemi di Indonesia. Berkembangnya virus ini mengakibatkan pendidikan di Indonesia harus melakukan kegiatan pembelajaran secara daring dengan bantuan teknologi sehingga peserta didik harus belajar dirumah atau *study from home*.

Dengan melakukan proses belajar mengajar secara daring guru dan peserta didik dituntut untuk mampu memahami serta dapat menggunakan teknologi, karena harus menggunakan platform *online* sebagai media pembelajaran. Misalnya seperti menggunakan *platform Google classroom* dan *WhatsApp group*, kedua platform tersebut menjadi alternatif guru untuk mengajar memberi materi dan memberikan tugas kepada peserta didik agar proses belajar mengajar ini berlangsung dengan lancar serta peserta didik pun mempunyai hasil belajar dengan mandiri dari pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan uraian diatas gambaran umum dari penelitian ini yaitu untuk memahami sejauhmana keefektifan pembelajaran jarak jauh via *platform Google classroom* dan *WhatsApp group* terhadap hasil belajar peserta didik, hingga dapat dibuatkan kerangka berpikir pada penelitian ini yakni:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



Sumber: Dibuat Oleh Peneliti 2021

I. Asumsi dan Hipotesis/ Pertanyaan Penelitian

1. Asumsi

Pada permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini dapat diringkas asumsi yang menjadi awalan dasar pengujian hipotesis, yaitu:

- a. proses pembelajaran sangat penting karena alat terbaik untuk peserta didik upaya meningkatkan pengetahuan dan *skill*.
- b. Media pembelajaran *online* penting digunakan disaat pandemi COVID-19 ini.
- c. Kurangnya efektifitas saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Hipotesis

Menurut rumusan masalah yang telah dijelaskan, untuk itu peneliti mengajukan hipotesis yaitu:

H0: Tidak terdapat perbedaan media pembelajaran menggunakan *WhatsApp Group* dengan *Google Classroom* terhadap hasil belajar bagi peserta didik pada mata ajar PPKn.

H1: Terdapat perbedaan media pembelajaran menggunakan *WhatsApp Group* dengan *Google Classroom* terhadap hasil belajar bagi peserta didik pada mata ajar PPKn.

