

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Suatu media pembelajaran ialah bentuk korespondensi bisa dipergunakan dalam menyampaikan suatu informasi dan sumber siswa berbentuk tersistematis dalam proses pembelajaran ideal yang dimana penerima bisa menyelesaikan koneksi pembelajaran dengan baik dan efektif. Bagian dari media pembelajaran itu mempunyai siklus yang merupakan solidiritas yang harus di pelajari untuk adanya proses belajar mengajar.

Berdasarkan pemahaman di atas, seperti yang di komunikasikan oleh Steffi adam dan Muhammad taufik syasrta (2015, hlm 6) menyatakan Hasil Media pembelajaran merupakan jenis media yang memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran dalam siklus pembelajaran dan dapat membantu guru dalam memberikan materi Bagi siswa untuk dengan sumber belajar yang telah di atur, mencermati teori yang dapat di kemukakan bahwasanya media pembelajaran merupakan pola tahapan- tahapan asosiasi pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan atau infomasi dalam langkah- langkah pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting dan dapat mencapai tujuan membangun keluasan. Selanjutnya untuk menjadikan efesinesi yang sesuai dapat menumbuhkan rasa nyaman dan energi siswa terhadap penemuan- penemuan yang di perkenalkan serta untuk menciptakan dalam media belajar merupakan isntrumen untuk belajar yang dimaan untuk itu bisa di dimanfaatkan sebagai menghidupkan pemikiran asumsi dan batasan atau kapasitas siswa untuk membantu siklus pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai diperlukan untuk kolaborasi pengajaran dikarenakan pengajar harus mengkomunikasikan pelajaran ditunukan untuk siswa agar lebih signifikan. Pendidik setidaknya menyampikan memahami materi yang mengenai istilah aslinya. Seperti yang di ungkapkan oleh wina sanjaya. (2014.hlm72) menyatakan bahwa ada beberapa komponen dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Batasan edukatif penggunaan media pembelajaran yang dapat di manfaatkan untuk bekejra dengan korespodensi antara pengirim dapat tidak t terjadi kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal.
- 2) Penggunaan media yang infromatif dapat menyakinkan siswa untuk belajar. Dengan bertambahnya media pembelajaran yang memuat bagian-bagian inventif dan memudahkan siswa mengkaji sehingga dapat membangun energi siswa untuk belajar
- 3) Menyesuaikan pengetahuan untuk berkoordinasi dengan setiap siswa dengan alas an bahwa mereka memiliki perpektif yang sama tentang informasi yang dapat di perkenalkan.
- 4) Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi lebih kritis, terutama untuk mengetahui bagaimana pengemabangan infromasi dan dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam ujian dan belajar.

Dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai asset pembelajaran teruntuk peserta didik dalam mendapatkan pelajaran berbentuk data nantinya di bagikan oleh pendidik sehingga media belajar dapat menambah dan mengumpulkan data bagi siswa. Media adalah perpaduan dari struktur pembelajaran sebagai pembenaran penting yang menentukan pilihan tentang ke majuan dan penggunaan. Media pembelajaran dapat membangun asosiasi pembelajaran dalam mempersiapkan diri yang dapat meningkatkan hasil belajar yang akan di capai.

Selain itu keterbatasan media pembelajaran hanya sebaga panduan dari sumber belajar yang harus di manfaatkan secara ideal untuk menciptakan

iklim belajar yang kondusif, bermanfaat sehingga keterbatasan media pembelajaran dapat bisa di tonjolkan dengan dari adanya penggunaan media pembelajaran yang memiliki kemampuan sebagai intrimen untuk membantu menciptakan situasi pembelajaran inovatif.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan digitalisasi yang melahirkan media pembelajaran yang merupakan perpaduan sistem pembelajaran sebagai penalaran penting dalam memutuskan kemajuan dan penggunaan. Media pembelajaran dapat meningkatkan komunikasi pembelajaran siswa dalam mewujudkan sehingga cenderung di andalkan dengan hasil belajar yang untuk meningkatkan harus dicapai. Dengan ini media pembelajaran hanya sebagai panduan hanyalah sumber belajar yang harus dimanfaatkan serta diharapkan dapat menciptakan belajar yang kondusif.

Tugas pengajar untuk mengembangkan dan meningkatkan konsep pembelajaran dengan media merupakan hal tepat sangat mendasar mengingat pengajar dapat menjadi bagian penting dari ukuran pendidikan dan pembelajaran yang ada di wali kelas yang harus nya memiliki pilihan untuk mengembangkan kemampuan mereka untuk membuat media pendidikan menjadi sangat menarik dan bermanfaat dan berguna.

Dengan dorongan dalam pengembangan informasi dan korespondensi pengajar akan menyampaikan tema yang harus mengikuti kemajuan ini. Pendidik harus memiliki alternative untuk memanfaatkan inovasi yang dapat lebih dirasakan sesuai dengan kecenderungan peserta didik.

4. Pemanfaatan Platform dalam Pembelajaran Daring

Untuk pemanfaatan media pembelajaran daring ini sebagai bentuk penunjang keberhasilan di dalam belajar mengajar karena itu sangat berkolaborasi dengan digitalisasi untuk mempermudah siswa dan guru. Melalui bantuan ini siswa dan pendidik dapat secara dekat dan pribadi secara langsung selama waktu yang dihabiskan untuk menyampaikan materi tugas

tahap terkomputerisasi yang umum di gunakan dalam berbentuk *Google Classroom*, dan *Google meet*, bagian ini mempermudah pengajar dalam pelaksanaan belajar mengajar sebagai mana ada conth pengguna flatfrom pembelajaran daring yaitu:

a) Menurut roida (2020.hlm117) menyatakan bahwa *Google Classroom* ialah aplikasi di dalam sebuah media pembelajaran yang sedang berlangsung. *Google Classroom* di manfaatkan oleh semua dari bebrbagi diruang pendidikan baik dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, adapun tingkat pendidkan lanjutan. Selain tidak sulit untuk digunakan *Google Classroom* juga sangat produktif dan tidak terlalu bingung ketika akan mengakses dan memanfaatkannya untuk melengkapi pembelajaran yang di berikan oleh para pendidik yang menggunakan tahap ini sesuatu yang tempat yang jauh dari ukuran pembelajaran selama pandemi.

b) WhatsApp

Whatsaap merupakan salah satu media yang wajar di telinga kita, bahkan sangat terkenal dan merupakan panggung yang Kami menggunakan waktu ini untuk keuntungan,individu dan social. Selain dapat dimanfaatkan untuk menyampikan jarak jauh tahapan uni juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam interaksi pembelajaran, masilnya pada saat yang digunakan untuk menyampaikan secara jarak jauh sebagai diskusi yang memanfaatkan teks,gambar,suara dan video.

c) Zoom

Menurut Astini(2020.hlm.23) menjelaskan zoom ialah aplikasi pengmpulan dengan rekaman dan layar yang menawarkan jumlah anggota hingga 100 orangdan secara menjeutkan melampui 1000 orang yang dapat berpatisipasi dalam aplikasi ini. Zoom ini merupakan aplikasi yang memanfaatkan video sehingga digunakan untuk pembelajaran, kita akan rasakan bahwa kita berhadapan yang dapat

terlihat secara individu dan bisa seperti halnya mengaktifkan kamera yang dalam memanfaatkan tahap zoom ini.

B. Google Classroom

1. Pengertian Google Classroom

Menurut corbyn (2019.hlm.13) menjelaskan bahwa *Google Classroom* merupakan metode media blended learning sebatas penagajaran untuk membuat membagikan dan mengkarakterisasi setiap tugas siswa produk ini telah disajikan sebagai komponen aplikasi *Google* untuk sekolah. Sesuai situs otoritas dari goggle, aplikasi *Google classroom* ialah instrimen efesiensi yang termasuk email,arsip dan kapasitas.

Google Classroom ini untuk memudahkan pendidik menghemat waktu dan Sejalan itu media ini dapat membantu mempermudah pengajar untuk menyelesaikan siklus pembelajaran secara lebih mendalam, sehingga memudahkan pengajar untuk belajar kapanpun dan dimanapun. *Google Classroom* bisa menjadi twolty, tepatnya situs atau aplikasi. Pendidik dan siswa dapat mengunjungi web melalui program apapun seperti chorme, firefox atau melalui play store dan ios. Penggunaan ini gratis sehingga pengunaanya dapat dilakukan dengan cara yang sama, menggunakan media *Google Classroom* sebenarnya tidak berbahaya bagi siswa, namun hal ini karena pelajar saat ini tidak menggunakan kertas dalam pengumpulan tugas yang tidak perlu lagi,yang sudah tersedia *Google study hall* yang dapat melauai multiplatform.

2. Manfaat Google Classroom

Menurut brok(2015.hlm.25) menyebutkan adapaun *Google* clsscroom ini memberikanbeberapa keuntungan antara lain yaitu:

- 1) Kelas dapat diatur secara efketif pendidik dapat merencanakan untuk menyambut peserta didik, setelah itu adanya ruang belajar ada pengecekan dari bentuk pertanyaan.
- 2) Melihat dalam pengajaran waktu hingga mengatur ruang sehingga dapat mengalokasikan tugas dan sudah di kerjakan di semua tempat yang sudah di sediakan.
- 3) Dapat memberiiikan situasi siswa yang dilihat dari bentuk tugas, oleh karena itu semua amteri disimpan di menu *Google* drive.
- 4) Meningkatkan info untuk pendidik yang dapat membuat tugas lalu bisa untuk mengirim dan memberikan pertanyaan atau memulai dengan percakapan di menu kelas.

Hal ini karena siswa dan pengajar dapat memngumpulkan tugas, dengan membagi tugas , ataupun pengejarjaan nya bisa saja di rumah dengan di batasi oleh waktu atau jam pelajaran. Adapaun menurut drinking free and waller (2014.hlm.37) menyatakan *Google Classroom* ini benar- benar untuk bekerja sama yang bisa di sebut kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Pendidik memiliki kesempatan untuk memberikan tugas kepada peserta didik secara inovatif selalin yang akan masuk dalam menerapkan di *Google Classroom* yang membutuhkan akses di web, dapat di gunakan juga oleh setiap individu yang bergabung dengan kelas yang telah direncanakan oleh pengajar yang di sambungkan. *Google Classroom* ini menggunakankelas yang dapat di akses oleh siapaun yang memiliki *Google* yang di dalam internet, seangkai perangkat ini bentuk efisiensi gratis yang masuk ke email, dan drive.

3. Fungsi Google Classroom

Dari fungsinya adalah sebuah tahapan belajar yang artinya meningkatkan kreasi, penyebaran dan tugas usaha tanpa kertas. Alasan diadakannya *Google Classroom* adalah agar siswa mengetahui caranya pemanfaatan *Google Classroom*. Adapaun juga menurut Diccico (2016:hlm.26) menyatakan bahwa terlebih lagi pelajar dapat menemukan sebuah tantangan dalam pembelajaran daring dengan adanya Beradaptasi dari siswa dan guru yang secara mandiri dan diyakinkan dengan memanfaatkan aplikasi yang bisa memudahkan dalam situasi kelas .

Kemudian menurut abid azhar iqbal(2018.hlm.15) menyatakan bahwa *Google Classroom* berfungsi sebagai media atau perangkat yang bisa digunakan untuk gurudan peserta didik memberikan kelas online, selain itu juga bisa memberikan akses kemudahan dalam memberikan tugas dari guru ,yang diakui secara langsung sehinggasemua itu tetap terkoordinasi oleh para siswa. Goole classcrom ini bagian dari *Google for instruction* karena item ini memiliki banyak fungsi di dalamnya seperti memberi tugas dan mengumpulakn tugas dengan melihat siapa yang telah mengirimkan tugas.

Menurut Pradana dan Harimurti (2017.hlm.112) bahwa, Hal ini membuat siklus pembelajaran sangat menarik dan produktif dalam ini penjelasan mengabaikan tugas- tugas yang telah diberikan oleh pendidik. *Google Classroom* ini memberikan kemudahan dalam pendidik dan peserta didik dalam menyelesaikan latihan mengajar dan belajar dengan lebih mendala, menyebarkan tugas, dan membicarakan latihan di mana saja tanpa dibatasi oleh waktu latihan. dalam ini interaksi pembelajaran sangat mahir sejauh ini, dan tidak ada siswa penjelasan mengabaikan tugas yang telah diberikan.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Menurut Janzen M dan Mary yanikutip dari (Shampa Iftakhar , 2016) menyebutkan adapun dari kelebihanannya sebai berikut:

- 1) Mudah digunakan:memberikan keterjaungkauan dalam Program Ruang Belajar,web *Google Classroom* dirancang untuk menangani antarmuka pengajaran dan opsi untuk pengiriman dan tugas berikut; komunikasi dengan seluruh kursus atau personel juga telah ditingkatkan.
- 2) Hemat waktu: *Google Classroom* bertujuan memberikan adanya kemudahan. mengoordinasikan dari slide, dan halaman. Ini adalah metode yang menyediakan implementasi laporan yang direorganisasi dan disederhanakan, evaluasi, evaluasi pengembangan.
- 3) Berbasis cloud: *Google Classroom* memberikan inovasi yang lebih profesional dan efektif, cocok untuk kondisi pembelajaran, karena aplikasi *Google* menangani beban kerja alat berbasis cloud tertentu yang digunakan dalam tenaga kerja ahli.

Menurut Anonym (2014. hlm.13) terdapat Kerurangan *Google Classroom* adalah:

- 1) satu jenis. Dalam inovasi data, tidak mudah mengimplementasikan *GoogleClassroom*.
- 2) Koneksi jaringan yang memadai diperlukan dengan mengirimkan pekerjaanrumah dan mentransfer materi.
- 3) Butuh gadget dengan kapasitas terbatas
- 4) Belajar dalam bentuk individual, mengurangi sosialisasi belajar siswa.

C. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar dan Penilaian Hasil Belajar

Menurut penjelasan Sudjana (2016.hlm.3) Hasil pembelajaran adalah penyesuaian informasi perilaku yang baik, sehingga kemampuan siswa dapat memperoleh mentalitas, sehingga menjadi lebih baik. Dengan ini dapat diperoleh cara komunikasi yang diharapkan, kemudian dijadikan sebagai kualitas pembelajaran. Dalam ranah pendidikan ini penting sekali memiliki pencapaian dalam meningkatkan kuantitas dari segi pendidik. sesuai . SK No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 menyatakan: pendidik merupakan upaya terstruktur dalam menciptakan yang berkompeten serta memberikan suasana belajar yang inovatif yang dapat secara proaktif memainkan potensi spiritual atau keagamaannya, sehingga mereka harus mengendalikan diri, dan kebijaksanaan. Dan dibarengi dengan akhlak mulia, hal nya memberikan keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri atau masyarakat dan negara.

Hasil belajar siswa pada dasarnya juga merupakan suatu kemampuan yang di miliki siswa selajutnya untuk bisa menerima suatu pengalaman belajar. Adapun juga Menurut Abdullah Purwanto (2015, hal.169), hasil belajar dapat dilihat pada tujuan pelatihan dan kemampuan siswa. Dilihat dari penjelasan yang sudah dijelaskan, hasil belajarnya adalah perilaku perilaku yang baik informasi yang mendapatkan dengan adanya mentalitas diri dalam kemampuan penguasaan topic di sekolah, sebagai kulaitas untuk tingkat kemajuan mental ini di tunjukan dalam bidang psikologis dan emasional, psikomotorik. Sementara itu dari sudut pandang pendidik, hasil belajar merupakan titik dimana materi pembelajaran tersebut yang telah dilaksanakan akan melihat hasil yang juga dapat diartikan dalam seseorang telah menyadari akan terjadi untuk penyesuaian tingkat individu siswa.

Dari hasil pembelajaran dapat digunakan sebagai menentukan tolak ukur peserta didik dapat paham dengan pelajaran yang sangat mungkin dianggap bahwa apa yang tersirat dari hasil interaskiuntuk melihat sejauh mana

siswa dapat mendominasi pembelajaran setelah mengambil bagian dalam langkah- langkah pendidikan dan pembelajaran yang harus di capai oleh siswa setelah mengambil bagian dalam latihan pembelajaran yang dipisahkan oleh angka,huruf, atau gambar.

2. Faktor- factor yang mempengaruhi dari Hasil Belajar

Variabel dalam pengaruh di antara lain factor fisik dan factor luar , hal ini di identikan dengan masalah kesehatan siswa baik dalam kehidupan sehari-hari sedangkan dari factor alam juga berpengaruh sehingga hasil belajar bisa di terpangruhi dengan kapasitas siswa. Variabel yang berpengaruh dalam hasil belajar menjadi dua bagian, yaitu elmen dalam, elmen luar:

1) factor dalam siswa

Komponen fisiologis siswa bisa seperti bentuk kesejateraan dan kebugaraan yang seperti kondisi terutama pengelihatan dan pendengaran dengan mental siswa ini dapat di liat dengan adanya minat dan inspirasi dan kapasitas intelektual dengan kemampuan berpikir.Factor luar siswa

2) Factor lingkungan ini bisa dikatakan dalam bentuk factor suatu yang berasal dari keseharian siswanya. Selanjtnya ada elmen instrumental ini meliputi perangkat pembelajaran media pembelajran dengan hasil belajar yang akan di penagruhioleh banyak varibael yang ada.

3. Manfaat hasil belajar

Pada dasarnya hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku dalam individu yang mencangkup dari kemampuan psikologis ,emosinonal,dan psikomotor, setelah mengikuti proses pembelajar sekolah dapat mendidik secara yang di harapkan dengan efektif. Ukuran pembelajharan yang mereka alami, khususnya cara mendidik dan belajar melalui prose latihan yang sudah direncanakan oleh pengajara sehingga ada seuatu bentuk interaksi mendiidik.

Dilihat dari hasil belajar siswa sangat dapat dilihat di dalam kapasitas peningkatannya sama seperti tingkat pencapaian pelatihan. Hasil belajar harus

menunjukkan peningkatan dalam kondisi apapun sehingga sangat membantu untuk memperluas informasi dan bisa melihat banyak tentang suatu yang belum pernah dirasakan sebelumnya. Menumbuhkan lebih banyak kemampuan yang di miliki dari perpektif lain dan lebih menghargai sesuatu dari sebelumnya.

4. Tujuan penelian Hasil Belajar

untuk meningkatkan efektivitas dalam belajar sehingga penilaian hasil belajar akan melihat dari tujuan menilai pencapaian kometensi peserta didik. Menurut sudjana (2016.hlm.4) menyebutkan penilain Hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Menggambarkan kemampuan memperoleh siswa sehingga kualitas dan kekurangan mereka dapat ditemukan di berbagai pembelajaran. Dengan cara ini, hal itu cenderung dilihat dari kemampuan.
- 2) Mengetahui pencapaian pelatihan dan menunjukkan ukuran di sekolah, yang berarti sebagaimana perilaku akan menjadikan pembelajaran yang ideal. Perlu memurnikan, memanusiakan manusia dapat dilihat dari pencapaian mendidik dan mendidik.
- 3) Memutuskan lanjutan khusus untuk melakukan penyempurnaan atau penyempurnaan dalam hal penyuluhan dan edukasi sebagaimana prosedur pelaksanaan.

Dapat disimpulkan penilaian hasil belajar adalah untuk memberikan perenungan dari hasil kualitas yang berdasarkan standar tertentu, selain itu balik evaluasi hasil belajar adalah untuk menyaring interaksi dan kemajuan pembelajaran untuk siswa yang akan menentukan pelaksanaan pembelajaran dengan menunjuk tugas sekolah.

5. Indikator hasil belajar

Pengembalian hasil yang dapat diperkirakan ada perubahan dari sebuah perilaku, pengajar dapat dilihat perubahan yang dianggap signifikan yang harus di andalkan untuk mencerminkan perkembangan yang terjadi karena pembelajaran siswa. Menurut Gagnelestari(2013hlm.132) menyatakan bahwa ada bagian harus dilihat berbagai hasil belajar , kapasitas, psikologis, informasi secara tegas yang diidentikan di dalam perubahan perilaku yang sangat kapasitas untuk memahami informasi yang harus bisa memilah dan kemungkinan intuisi untuk menangani peningkatan sehingga dapat mengenai masalah yang muncul dalam pembelajaran, di dalam kapasitas emosional atau menyalitas yang secara tegas diidentikan dengan perubahan perilaku itu sendiri yang ditunjukkan dalam sentiment, kapasitas psikomotorik yang secara tegas diidentifikasi dengan perubahan perilaku dalam ruang psikologis yang hanya saja pada kapasitas lebih tinggi karena ia menggabungkannya.

Menurut Syah dalam Lasmanah (2016) menyebutkan indikator dari Hasil belajar diantaranya:

- 1) afektif , khususnya kapasitas yang harus dimiliki siswa mengenai mentalitas dan kualitas yang mencakup pengakuan, sambutan, persepsi atau yang biasa kita kenal dengan rasa hormat, penyamaran, secara khusus pengembangan dan penggambaran atau penghargaan.
- 2) Psikomotor (domain aktivitas) atau kapasitas yang harus dimiliki oleh siswa mengenai kemampuan untuk mendapatkan latihan yang telah mereka dapatkan, yang menggabungkan kemampuan dan kemampuan artikulasi verbal dan non-verbal.
- 3) kognitif dalam kapasitas hal nya melakukan perintah sesuatu oleh siswa dari yang paling tidak kompleks hingga yang paling merepotkan, termasuk persepsi, ingatan, penerimaan, penerapan atau penerapan, pemeriksaan dan kombinasi.

D. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

1. Hakikat

Dalam pendidikan kewarganegaraan merupakan pelajaran dalam berpusat dipengembangan individu sampai bermacam-macam dengan sejauh mana yang akan dibahas dalam bidang agama, social, politik, ini menjadi suatu pembentukan menjadi warga Negara yang baik dengan dari hal terkecil. Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai wahana untuk menciptakan dan menyelamatkan martabat dalam kebijakan yang berakar pada kultur yang ada di Indonesia yang dituntut untuk sebagai pengimplementasikan dalam sebuah perilaku kehidupan sehari-hari.

Pendidikan kewarganegaraan telah mengalami sejarah perkembangan yang panjang, dimulai dengan pendidikan kewarganegaraan, pendidikan moral pancasila, pancasila dan pendidikan kewarganegaraan, hingga mata kuliah tersebut berganti nama menjadi mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada tahun 2004.

2. Tujuan

Dari tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan bisa menjadi pedoman untuk diimplementasikan dalam konteks individu:

- 1) Berpikir secara fundamental, bijaksana, dan inovatif karena masalah kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi dalam kualitas dan perhatian, dan bertindak secara lokal, public
- 3) Berkreasi dengan cara yang positif dan mayoritas untuk membangun diri sendiri yang bergantung pada kualitas budaya Indonesia untuk hidup masing-masing dengan negara yang berbeda.

E. Pembelajaran PPKn pada sekolah menengah atas (SMA)

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan ini menjadi penting untuk membentuk karakteristik peserta didik. selain perilaku murid ada pentingnya rasa empati dalam mencerminkan Pancasila dan UUD 1945. Yang mana itu harus ditanamkan sejak dini untuk bisa menjadi warga negara yang baik

Kewarganegaraan adalah disiplin ilmu yang menitikberatkan dalam bentuk pengembangan individu yang beraneka ragam dalam ras, masyarakat, budaya, bahasa, usia, dan ras. Sebagaimana dalam penduduk Indonesia yang memiliki kearifan, keterampilan, dan kualitas sesuai dengan disyaratkan oleh Pancasila UUD 1945.

Mata pelajaran pilihan dikembangkan yang akan menjadi prioritas perkembangan teknologi dengan sangat urgen dan mempunyai progress berkepanjangan untuk Negara. Dalam lingkup dalam sekolah yang bertujuan memberikan peluang untuk siswa belajar sesuai kompetensi.

F. Pembelajaran online tentang hubungan hasil belajar melalui *Google Classroom*

Berkaitan dengan keadaan ini, masyarakat cenderung mengklarifikasi bahwa adanya variable yang terjalin dengan pembelajaran online ini, dengan hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Ada salah satu dampak yang terkena dalam hasil belajar ini yang kurang berjalan dalam proses pembelajaran. Yaitu interaksi belajar. Menurut Suswandari dkk. (2020, hlm, 113) mengatakan, “Mengingat belajar online ini sangat adanya hubungan antara siswa dan guru, ketika melalui pembelajaran dengan menggunakan media *Google classroom* ini akan menjadi efesiensi dalam pembelajaran sehingga menciptakan suasana baru dan menjadikan bahan edukasi ke setiap yang melakukan pembelajaran online. Menurut Sudjana (2016, hlm.,103). Jelaskan bahwa hasil belajar adalah penyesuaian perilaku terhadap informasi, perolehan, mentalitas, dan kemampuan siswa, dengan

tujuan menjadi lebih baik. Kinerja akademik dapat digunakan sebagai hasil belajar yang diharapkan untuk dikomunikasikan, dan kemudian dikomunikasikan tentang nilai- nilai. Sebagai kesan prestasi pribadi selama sekolah.

Dengan adanya fasilitas media pembelajaran yang disebut *Google classroom* ini akan menjadi sebuah terobosan dalam ruang pendidikan, perlu dipahami dalam Selain itu, tujuan pembelajaran kewarganegaraan melalui *Google Classroom* adalah untuk menyediakan suatu pembelajaran berkualitas tinggi yang sangat luas dan terbuka, sehingga memudahkan pendidik dan siswa untuk berinteraksi satu sama lain. Berdasarkan hal tersebut maka siswa yang melakukan pembelajaran online akan membantu untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga ilmunya benar-benar terserap, sehingga diharapkan dapat berpengaruh belajarnya. Rencana organisasi *Google Classroom* dapat diadakan di mana saja dan dapat lebih mudah dilakukan oleh pendidik dan siswa.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan dari para peneliti yang sebelum penulis, yang penulis jadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian. Dari beberapa judul yang akan peneulis lampirkan, tidak ada judul penelitian yang identic dengan judul penulis. Di bawah ini ada bagian dari peneliti untuk menjadi bagian pengacu.

- 1) Hasil Penelitian Enawari Ernawari (2018) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pengguna Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Kualitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa XI Ekonomi di Sekolah Man 1 Tangerang Selatan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelas XI ekonomi di MAN 1 Kota Tangerang Selatan, Artinya penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas XI Ekonomi Kelas 1 Tangerang Selatan.

- 2) Hasil penelitian Edo Arruji (2020) dengan berjudul “Media *Google* Clascroom pada hasil belajar biologi pada konsep gerak “, pada peneliti mempunyai arah tujuan dalam memahami dari pengaruh *Google Classroom* yang menjadi hasil pembelajaran peserta didik. Peneliti melakukan survey di sekolah dengan menggunakan metode penelitian eksperimen semu. Dari metode tersebut pengambilan sampel nya dengan digunakan teknik purposive sampling. Dari pertama sampel adalah 36 peserta didik lalu kedua sampel 36 peserta didik .

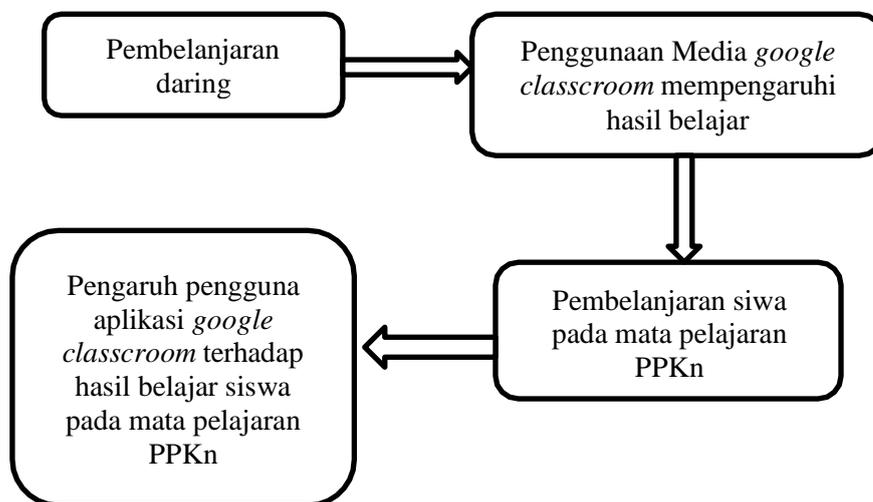
H. Kerangka Pemikir

Kerangka ideologis merupakan konsep ideologis yang menggambarkan proses penelitian yang akan dilakukan. Pendidikan adalah hasil dari kemajuan bangsa. Pembangunan dalam pendidikan dengan era digitalisasi ini akan menciptakan hal yang positif ,oleh karena itu media pembelajaran sebagai support sistem untuk pendidikan ini supaya lebih memudahkan bagi guru dan siswa . Dalam membimbing merupakan tugas pendidik dan tenaga ahli, namun masalah saat ini adalah munculnya virus corona, yang telah mengubah semua pembelajaran tradisional menjadi kesadaran internet. Akan memberikan suatu diskusi antara pendidik dan peserta didik yang nanti akan terjadi berhadapan muka. satu sama lain. Terkait mata rantai penularan virus corona dan berbagai permasalahannya, prestasi akademik mahasiswa sangat rendah. Selama ini skala pembelajaran online Indonesia sudah menggunakan media pembelajaran yang berbasis online.

Hal inilah yang menyebabkan siswa merasa lelah, mengantuk, dan hanya fokus mencatat saja, ini merupakan suatu dampak dari pembelajaran yang kurang efektif yang mengakibatkan hasil belajar kurang maksimal .(Di web)ini akan langsung bisa terbuka untuk melakukan pembelajaran daring. Oleh karena itu, pengguna *Google Classroom* dapat memudahkan

pendidik untuk mengawasi pembelajaran dan mengkomunikasikan data secara akurat dan akurat kepada siswa. Oleh karena itu dalam pembelajaran online melalui aplikasi ini dapat berpartisipasi dalam latihan-latihan pembelajaran, yang benar-benar menghabiskan wawasannya dan diyakini akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Ruang belajar *Google* biasanya dipilih sebagai media pembelajaran internet karena tidak sulit digunakan, gratis dan ramah lingkungan.

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran



I. Asumsi dan Hipotesis

- 1) Asumsi adalah sebuah anggapan yang dikeluarkan oleh peneliti dan dianggap sebagai sebuah kebenaran bagi peneliti. Asumsi penulis yang dituangkan pada penelitian yang penulis adalah sebagai berikut :
“ jika terus melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *google classsroom* yang akan mempengaruhi hasil pembelajaran nantinya akan langsung diterima oleh peserta didik pada mata pelajaran PPKn”.
- 2) Hipotesis adalah tanggapan sementara terhadap suatu isu atau submasalah yang telah dinyatakan secara hipotetis dalam sistem pemikiran dan masih harus dicoba secara eksperimental. Melalui pengujian teori, analis dapat mengakui atau menolak spekulasi yang diajukan.