

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

Menurut Mieke dan Nyoman (2019), pengertian dari belajar adalah rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Upaya dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siswa diikuti dengan kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan model suatu pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Kegiatan pemilihan, penetapan dan pengembangan model tersebut didasarkan pada kondisi pembelajaran yang tersedia.

Menurut Saifuddin dan Idham (2017), pembelajaran melibatkan sejumlah komponen dalam kegiatannya. Komponen-komponen tersebut bertujuan untuk mencapai suatu standar akhir yang diinginkan, yaitu kompetensi minimal yang seharusnya dimiliki oleh seorang lulusan pada jenjang pendidikan tertentu. Kompetensi tersebut diatur dalam suatu standar isi yakni memuat sejumlah materi minimal yang harus dikuasai oleh murid.

Menurut Hernawan, dkk (2013), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan diatas, dalam pembelajaran harus terencana dan atau terancang dengan baik sebagai upaya dalam melakukan tindakan pembelajran kepada siswa maka itu sebabnya siswa dalam kegiatan belajar tidak hanya berinterkasi dengan guru yang menjadi salah satu sumber, namun juga berinterkasi dengan semua sumber belajar yang memungkinkan untuk dipakai sebagai tujuan pembelajaran.

2. Pembelajaran Online

Pengertian pembelajaran *online* atau *e-learning* menurut Numeik (2013), adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* mempunyai karakteristik yaitu interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan (Rusman dkk, 2011). Pembelajaran *online* juga dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan dibidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Penerapan pembelajaran *online* dilakukan melalui beberapa macam media *online*. Media tersebut digunakan dengan tujuan agar materi dapat tersampaikan kepada siswa. Macam-macam media pembelajaran *online* antara lain:

- *E-learning*

Menurut Jaya Kumar C. Koran (2002) yang dikutip oleh Ernawati, *E-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran interaksi, atau bimbingan. Menurut Smaldino yang dikutip oleh Ernawati. *E-learning* adalah proses belajar yang memanfaatkan sumber belajar bersifat elektronik, dan berbantuan komputer, namu tidak selalu harus berhubungan dengan internet.

Menurut Faridatun (2017) *E-learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi (*IT*) berbasis web yang dapat diakses dari jarak jauh sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak hanya terpaku dalam ruang kelas dan dalam jam tertentu saja tetapi juga dapat dilakukan

kapan saja dan di mana saja. Pembelajaran ini merupakan inovasi baru dalam pendidikan di mana memberi peran dan fungsi yang berpengaruh terhadap dunia pendidikan.

- *WhatsApp Group*

Aplikasi *WhatsApp* merupakan salah satu media komunikasi yang dalam penggunaannya harus melalui install terlebih dahulu pada *smartphone*, berfungsi sebagai alat komunikasi berupa chat dengan mengirimkan pesan baik itu pesan teks, gambar, video, maupun telpon. Penggunaan *WhatsApp* membutuhkan paket data dalam kartu telpon pemilik *smartphone* (Suryadi dkk, 2018).

Menurut Hartanto (2010) penjelasan tentang *WhatsApp* yang ditulis dalam penelitian yang dilakukan oleh Suryadi dkk dengan judul Penggunaan Sosial Media *WhatsApp* dan Pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus di SMK Analisis Kimia YKPI Bogor) bahwa *WhatsApp* merupakan sebuah aplikasi mengirim pesan untuk pengguna *smartphone* yang memiliki basic mirip dengan *Black Berry Messenger*.

Menurut Wildan dan Prarasto (2019). Aplikasi *WhatsApp* mempunyai fitur yang dapat menyimpan dokumen baik dalam bentuk *microsoft word, pdf, excel*, ataupun *powerpoint*. Pada kegiatan berbagi dokumen menggunakan *WhatsApp* akan lebih mudah dengan format tersebut. Aplikasi *WhatsApp* bisa digunakan untuk meneruskan pesan sehingga memudahkan siswa jika ingin berbagi pesan dengan siswa yang lainnya.

- *Video*

Video merupakan salah satu media audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Media audio visual dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Media video diklasifikasikan sebagai media audiovisual. Menurut Sukiman (2015). Menyatakan media video pembelajaran adalah media yang mampu menampilkan gambar dan suara dalam waktu bersamaan. Sedangkan menurut Cecep Hustaini (2015). Mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

- *Google classroom*

Google classroom atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas *google* adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukan terhadap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (paperless) (Iskandar dkk, 2020). *Google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* juga menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman dalam Japar, 2020).

Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* dapat dilihat berdasarkan tingkat kesalahan yang dibuat oleh siswa saat menyelesaikan permasalahan yang diberikan, hal lain yang menjadi acuan keefektifan pembelajaran adalah pada saat guru memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang telah diunggah ke dalam kelas *google classroom* (Iskandar dkk, 2020).

Aplikasi *Google Classroom* merupakan teknologi komunikasi yang biasa digunakan pada proses pembelajaran. Teknologi ini memiliki kemampuan dalam penggunaannya dengan metode pembelajaran *secara e-learning* atau *online*. Semua siswa yang menerapkan pembelajaran ini memperoleh kesempatan sama, sebagai sarana belajar bersama dan menerima serta membaca materi yang tertera di dalam *Google Classroom*, kemudian mengirimkan tugas dari jarak jauh sehingga dapat menampilkan penilaian tugas tersebut secara keterbukaan. Dengan demikian aplikasi ini dapat membantu pendidik dan siswa dalam melaksanakan proses belajar yang lebih mendalam.

Menurut Hakim Abdul Barir (2016), *Google* adalah sebuah sistem *e-learning* yang di dalamnya menyediakan *layanan google classroom* berbasis internet. Service yang sudah di desain untuk memudahkan guru membuat dan memberikan tugas kepada siswa secara paperles. Ketika menggunakan *service* ini harus mempunyai akun di *google*, selain itu *google classroom* hanya bisa di gunakan oleh sekolah yang mempunyai *Google Apps for Education*.

Dengan demikian *Google classroom* adalah aplikasi yang sediakan oleh *Google Apps For Education*

untuk memudahkan para pengajar dan siswa saat pembelajaran serta di dalamnya sudah tersedia kelas dalam dunia maya. Aplikasi ini memudahkan dalam proses pembelajaran secara mendalam. Penggunaan *Google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan karena siswa tidak harus menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya.

3. Media Video dalam Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Pendapat Ronald H Anderson yang dikutip oleh Sukiman (2015), hubungan yang terjadi secara langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa merupakan salah satu dari media pembelajaran.

Hujair AH Sanaky mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Sukiman (2015), menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

Sedangkan menurut Cecep Kustandi mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Arief S. Sadiman (2012), menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta

(kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Daryanto (2011), mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

Menurut Cheppy Riyana (2015), agar menghasilkan video pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta efektifitas saat digunakan maka pengembangan video pembelajarannya harus memperhatikan kriteria dan karakteristiknya. Karakteristik tersebut yaitu:

a) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi

b) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

c) Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain

d) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan

e) *Representasi Isi*

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video

f) *Visualisasi dengan media*

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi

g) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap *speech system* komputer dapat digunakan secara klasikal atau individual. Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

4. Berfikir Kritis

Menurut Wowo Sunaryo (2011), berpikir berasal dari kata “pikir” yang berarti akal budi, ingatan, angan-angan. Berpikir artinya menggunakan akalbudi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam ingatan. Pengertian berpikir menurut Gilhooly dalam Cece Wijaya (2010), mengacu pada serentetan proses-proses kegiatan merakit, menggunakan dan memperbaiki model-model simbolik internal.

Sedangkan Wasty Soemanto (2006), berpendapat bahwa pada dasarnya aktifitas atau kegiatan berpikir merupakan sebuah proses yang kompleks dan dinamis. Proses dinamis dalam berpikir mencakup tiga tahapan, yaitu proses pembentukan pengertian, proses pembentukan pendapat, dan proses pembentukan keputusan. Atas dasar pendapat tersebut, proses berpikir merupakan aktivitas memahami sesuatu atau memecahkan suatu masalah melalui proses pemahaman terhadap sesuatu atau inti masalah yang sedang dihadapi dan faktor-faktor lainnya (Muhammad Imam, dkk. 2013).

Berpikir merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menggambarkan aktivitas mental, baik yang berupa tindakan yang disadari maupun tidak disadari dalam kejadian sehari-hari. Namun dalam prosesnya, memerlukan perhatian langsung untuk bertindak ke arah lebih sadar, secara sengaja dan refleksi atau membawa ke aspek-aspek tertentu atas dasar pengalaman (Wowo Sunaryo, 2011).

Ennis (2011), menyatakan definisi berpikir kritis adalah *“Critical thinking is reasonable, reflective thinking that is focused on deciding what to believe or do”*. Menurut definisi ini, berpikir kritis menekankan pada berpikir yang masuk akal dan reflektif. Berpikir yang masuk akal dan reflektif ini digunakan untuk mengambil keputusan. Jonhson juga menjelaskan Berpikir kritis

adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan.

Menurut Robert H. Ennis (dalam Nur, 2015) berpikir kritis yaitu cara berpikir yang mempunyai alasan dan reflektif untuk memutuskan sesuatu yang harus dipercaya dan yang harus dilakukan. Beberapa indikator berpikir kritis menurut Robert H. Ennis yakni diantaranya :

- 1) *Elementary clarification* (memberikan penjelasan sederhana)
- 2) *Basic support* (membangun keterampilan dasar)
- 3) *Inference* (membuat referensi)
- 4) *Advance clarification* (membuat penjelasan lanjutan)
- 5) *Strategi and tactics* (mengatur strategi dan taktik)

Kemampuan berpikir kritis ini cocok apabila diterapkan pada kurikulum 2013. Karena dalam kurikulum 2013 ini siswa diharuskan untuk aktif dalam pembelajaran serta tugas guru disini bertugas menjadi fasilitator. Akan tetapi, walaupun sudah menerapkan kurikulum 2013 ini, tidak sedikit juga peserta didik yang kemampuan berpikir kritisnya masih kurang. Salah satu penyebabnya yaitu guru yang belum membiasakan peserta didik untuk berpikir kritis, karena guru tidak menggunakan model/metode/strategi yang membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Prameswari et al., 2018).

5. Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh guru dan merupakan sarana dalam menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mampu merangsang pikiran dan kemauan sehingga mampu menimbulkan motivasi belajar bagi peserta didik itu sendiri (Wati, 2016).

Sedangkan menurut Mahnun (2012), media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber dan sudah direncanakan, sehingga tercipta lingkungan belajar yang

kondusif dan mengakibatkan peserta didik melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli maka disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara informasi yang direncanakan sehingga membuat proses belajar lebih efektif dan efisien. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran maka proses belajar akan lebih efektif karena peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga peserta didik mampu membangun pemahaman materi dengan lebih baik.

Menurut Bretz yang dikutip oleh Sadiman (2006), mengidentifikasi ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok :

- a) Suara (sound), dibedakan pula menjadi media siar (telecommunication) dan media rekam (recording).
- b) Visual, dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan symbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan.
- c) Gerak

Media video yang berisi informasi dan pengetahuan tentang teknologi komputer misalnya perlu diperbaharui secara berkala, mengingat teknologi komputer merupakan teknologi yang berkembang secara pesat. Penggunaan media video pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual seperti halnya video dan multimedia dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari informasi dan pengetahuan tentang suatu proses prosedur. Kualitas gambar video pembelajaran yang terputus-putus itu juga dapat merusak perhatian siswa untuk belajar. Faktor gangguan perlu diminimalkan dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Pada aspek kognitif, video dapat dimanfaatkan untuk membelajarkan hal-hal yang terkait dengan pengetahuan dan intelektual siswa. Pada aspek afektif, program video dapat dimanfaatkan untuk melatih unsur emosi, empati, dan apresiasi terhadap suatu aktivitas atau keadaan. Program video dapat digunakan untuk mempelajari topik tentang berperilaku baik.

Program video yang dipilih untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan panduan tentang penggunaannya. Panduan penggunaan media pada umumnya menjelaskan tentang bagaimana program tersebut digunakan untuk memfasilitasi proses belajar.

a. Media Video dari *Youtube* dalam Pembelajaran

Mengenal Sejarah *Youtube*

Youtube merupakan sebuah situs web berbagi video (*Sharing Video*) atau penyedia layanan berbagai video populer yang didirikan oleh tiga karyawan paypal yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed karim pada bulan Februari 2005⁴⁵, yang dengan slogannya "*Youtube broadcast Yourself*" bertujuan untuk berbagi rekaman kejadian sehari-hari dari user pengguna situs. Dengan nama domain *www.Youtube.com*. Situs ini mulai aktif tanggal 14 Februari 2005 dan terus dikembangkan pada bulan berikutnya hingga sekarang.

Dalam mengakses sebuah *Youtube*, akan muncul konten-konten yang terdiri jenis, kategori, serta chanel yang dilengkapi link yang dapat diakses sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh user. Konten-konten yang terdapat didalam *Youtube* ada yang bersifat positif dan juga bersifat negatif sehingga banyak memunculkan kontropersi didalamnya, pemilihan kedua sifat *Youtube* tersebut diserahkan kepada user dari *Youtube*. Semakin sering user mengakses konten-konten

bersifat positif maka *Youtube* akan memberikan pilihan dan kategori secara unik yaitu dengan tidak diresapkan kedalam aplikasi video yang sebelumnya telah dimiliki oleh *Google* yaitu *Google Video*, *Youtube* dijadikan sebagai pelengkap (*Subsidiary*) yang juga menjadi aplikasi tambahan di tiap ponsel berbasis program yang sesuai dengan apa yang *user* kunjungi begitupun sebaliknya.

b. Jenis video dari *Youtube* dalam Pembelajaran

Dalam mengakses sebuah *Youtube*, akan muncul konten-konten yang terdiri jenis, kategori, serta *chanel* yang dilengkapi link yang dapat diakses sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh user. Konten-konten yang terdapat didalam *Youtube* ada yang bersifat positif dan juga bersifat negatif sehingga banyak memunculkan kontropersi didalamnya, pemilihan kedua sifat *Youtube* tersebut diserahkan kepada user dari *Youtube*. Semakin sering user mengakses konten-konten bersifat positif maka *Youtube* akan memberikan pilihan dan kategori program yang sesuai dengan apa yang user kunjungi begitupun sebaliknya.

Untuk menghindari penyalahgunaan *Youtube* di kalangan siswa, sekolah telah berupaya untuk membimbing siswa melalui berbagai macam kegiatan yang bersinggungan dengan video. Bimbingan dan pemanfaatan yang dilakukan oleh sekolah terhadap siswa di sekolah diharapkan mampu memberikan perubahan pola pikir pada siswa tentang video serta memberikan arahan positif bagi siswa dalam memanfaatkan video *Youtube* di lingkungan luar sekolah (rumah maupun masyarakat).

c. Video dari *Youtube* sebagai Sumber Belajar dan Bahan Ajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu (benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang bisa menimbulkan proses belajar. Sedangkan bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Ada tiga perbedaan antara sumber belajar dan bahan ajar :

- 1) Sumber belajar adalah bahan mentah untuk penyusun bahan ajar, sedangkan bahan ajar adalah bahan jadi yang merupakan hasil ramuan dari bahan-bahan yang diperoleh dari berbagai sumber belajar yang siap disajikan kepada peserta didik.
- 2) Sumber belajar adalah segala bahan yang baru memiliki kemungkinan untuk dijadikan bahan ajar, sehingga ia masih berada pada tngkatan yang mempunyai potensi mampu menimbulkan proses belajar. Sedangkan bahan ajar adalah bahan yang sudh secara aktual dirancang secara sadar dan sistematis untukpencapaian kompetensi peserta didik secara utuh dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Semua buku atau program audio, video dan komputer yang berisi materi pelajaran yang dengan sengaja dirancang secara sistematis walaupun dijual di pasaran bebas, maka bahan-bahan tersebut dinamakn bahan ajar. Sedangkan jika tidak dengan sengaja dirancang secara sistematis, maka tidak bisa disebut bahan ajar, walaupun bahan-bahan tersebut mengandung materi pelajaran.

d. Kelebihan video dari *Youtube* dalam Pembelajaran :

- 1) Potensial yaitu *Youtube* merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan edit *value* terhadap education atau pendidikan.
- 2) Praktis yaitu *Youtube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.
- 3) Informatif yaitu *Youtube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dll.
- 4) Interaktif yaitu *Youtube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan *mereview* sebuah video pembelajaran.
- 5) *Shareable* yaitu *Youtube* memiliki fasilitas HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat di share di jejaring sosial seperti *instagram*, *whatsApp*, *facebook*, *twitter* dan juga blog atau website.
- 6) Ekonomis yaitu *Youtube* gratis untuk semua kalangan.

e. Kekurangan videodari *Youtube* dalam pembelajaran:

- 1) Koneksi jaringan, karena belum terpasangnya *wifi* disekolah sehingga menyebabkan video di *Youtube* tidak dapat disaksiakn secara streaming.
- 2) Sikap *instan*, proses pencarian data atau informasi di *Youtube* terkesan mudah sehingga jika tidak dikontrol atau dihimbau akan menimbulkan sikap baik bagi siswa maupun bagi guru.
- 3) Waktu, terkadang durasi waktu penayangan (proses pembelajaran) tidak sesuai dengan jumlah jam pelajaran, hal ini dapat mengakibatkan proses pembelajaran seperti tergesa-gesa.
- 4) Kualitas konten dan video, tidak semua video pada

Youtube memiliki kualitas yang baik pada saat di *upload* oleh *user*. Proses pemilihan, pembuatan sangat mempengaruhi kualitas keduanya.

5) Proses pencarian sumber, jumlah video yang terdapat di situs *Youtube* sangatlah banyak namun tidak semua video cocok dengan materi biologi yang sedang disampaikan.

B. Penelitian Terdahulu

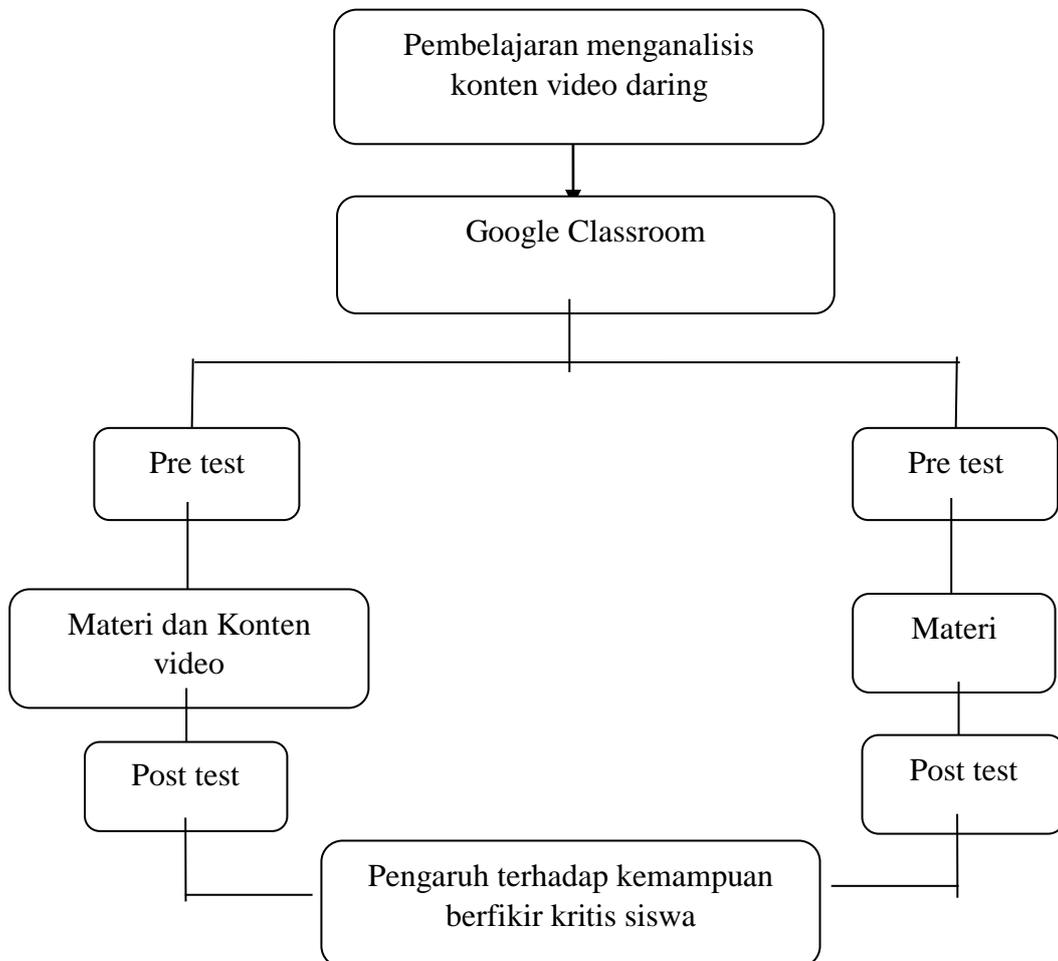
Disajikan beberapa hasil penelitian terdahulu atau penelitian yang relevan penelitiannya, antara lain:

- 1) Penelitian pertama yang dilakukan oleh Khairunnisa' (2020) yang berjudul "*Analisis Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*". Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Library Research*, dengan tujuan untuk mengetahui manfaat Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berpengaruh positif sebesar 80% dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK. Penelitian lampau ini memiliki kesamaan dengan penelitian sekarang tentang mencari dampak pembelajaran via daring *Google Classroom* namun penelitian lampau ini berfokus mengamati perkembangan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini sekarang berfokus menganalisis perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi pelajaran melalui video konten di *Google Classroom*.

- 2) Ima Febrianti(2021) yang berjudul “Implementasi Penggunaan *Google Classroom* Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi *Covid-19* Di Kelas VI Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian descriptive kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran daring masa pandemi *Covid-19* ini menunjukkan bahwa dalam perencanaan guru menyiapkan suatu rancangan perencanaan pembelajaran (RPP), silabus, LKPD dan menyiapkan suatu media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran. Hal ini berbeda dengan penelitian yang peneliti buat yang berfokus mengamati proses perkembangan siswa dalam belajar menggunakan *Google Classroom* dalam kaitannya kemampuan berpikir kritis dalam memahami materi melalui video.
- 3) Ernawati (2018) yang 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”. Tujuan penelitian ini menjelaskan pengaruh kegunaan *Google Classroom* terhadap kualitas dan hasil belajar siswa di materi Ekonomi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *Google Classroom* terhadap kualitas pembelajaran siswa sebesar 2.44 kali. Berbeda dengan penelitian yang sekarang dilakukan, peneliti menganalisis dampak pengaruh konten video melalui *Google Classroom* terhadap perkembangan pikiran kritis dari siswa. Persamaan dalam penelitian lampau ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif dan *Google Classroom* sebagai variable bebas

C. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah di kemukakan sebelumnya, pembelajaran menganalisis konten video menggunakan *google classroom* untuk memberikan gambaran sejauh apa pencapaian mengenai sasaran atau tujuan yang telah dilakukan guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Maka, peneliti membuat sebuah kerangka berpikir untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menganalisis konten video menggunakan *google classroom*. Berikut bagan kerangka berpikir yang peneliti buat untuk mempermudah dalam proses menjalankannya.



1.1. Kerangka Berfikir untuk Analisis Konten Video

D. Asumsi

Dengan adanya teknologi dan media belajar guru bisa dengan mudah berkomunikasi secara *virtual* dengan siswa, dan dalam menganalisis konten video pembelajaran melalui *online* (Daring) dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.

E. Hipotesis

H1: Pembelajaran menganalisis konten video daring berpengaruh dalam meningkatkan berfikir kritis siswa

H0: Pembelajaran menganalisis konten video daring tidak berpengaruh dalam meningkatkan berfikir kritis siswa.