

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

Untuk mempermudah memahami isi karya tulis ini, oleh karena itu dijabarkan istilah-istilah penting yang menjadi pokok pembahasan utama, yaitu :

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut pembaharuan dan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk mengikuti perkembangan zaman. Menurut Fazriyah dkk (2020, hlm. 140) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah bagian penting dari komponen belajar. Media pembelajaran ikut serta dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran”. Sejalan dengan Malik dalam Sumiharsono & Hasanah (2017, hlm. 10) mengemukakan bahwa “Media belajar artinya segala sesuatu yang mampu digunakan untuk memberikan pesan atau materi ajar. Sebagai akibatnya bisa merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pengajar dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran eksklusif”. Selain itu, Hasan & Dkk (2021, hlm. 4) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran bisa dipergunakan pada proses belajar mengajar untuk membeantu menyampaikan pesan atau informasi yang memuat tujuan pembelajaran serta memuat informasi atau pesan instruksional. Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi”. Serta Nurfadhillah (2021, hlm. 15) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyampaikan proses kepada penerima dalam proses pendidikan”. Maka, sangatlah penitng agar guru bisa memilih media yang tepat saat pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli yang dikemukakan, secara keseluruhan media pembelajaran adalah salah satu komponen yang dipergunakan untuk membantu proses pembelajaran dalam memberikan materi ajar. Media pembelajaran berupa alat yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya menggunakan cara yang lebih efektif dan efisien, sebagai akibatnya bisa merangsang siswa supaya bisa menyerapnya dengan lebih baik, merangsang perhatian, minat, serta pikiran siswa, dalam aktivitas belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran eksklusif. menggunakan bantuan media pembelajaran, siswa memperoleh konsep baru, keterampilan serta kompetensi. Selain itu, buat menumbuhkan motivasi belajar siswa supaya bisa meningkatkan yang akan terjadi belajar siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat terpenting dalam pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran. Media mempunyai beragam kegunaan untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Adapun fungsi dari media pembelajaran menurut Asyhar dalam Nurfadhillah & Dkk (2021, hlm. 17) antara lain:

1. Media sebagai sumber belajar.
2. Fungsi manipulasi merupakan kemampuan media memanifestasikan kembali suatu objek atau peristiwa dengan beragam cara, sesuai dengan kondisi, tujuan, keadaan dan sasarannya.
3. Fungsi semantik berkaitan dengan simbol, tanda kata dan istilah.
4. Fungsi distributif media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar dapat dilaksanakan oleh siswa dalam jumlah banyak atau cakupan media yang tidak terbatas.
5. Fungsi psikologis, di mana media memiliki fungsi perhatian, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.
6. Fungsi fiksatif yaitu menangkap, menyimpan dan menyusun kembali suatu objek atau peristiwa yang sudah lama terjadi.
7. Fungsi sosial budaya yaitu penggunaan media dalam belajar dapat mengatasi hambatan tersebut daya antara siswa yang berbeda adat istiadat kebiasaan lingkungan dan pengalaman.

Sedangkan menurut Nurfadhillah, (2021 hlm. 30) mengemukakan bahwa :

Media pembelajaran berfungsi untuk instruksional, dimana berita yang ada pada media wajib melibatkan peserta didik baik pada bentuk mental juga pada bentuk kegiatan yang konkret sebagai akibatnya pembelajaran bisa terjadi. Selain itu, untuk membangkitkan motivasi, atau tindakan serta pembelajaran, pula untuk tujuan berita yang tersaji ke hadapan peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Soelarko dalam Sumiharsono & Hasanah (2017, hlm. 10) mengemukakan “Media pembelajaran berfungsi untuk memvisualisasikan sesuatu yang tidak bisa ditinjau atau sukar dicermati sebagai akibatnya nampak jelas serta bisa mengakibatkan pengertian atau menaikkan persepsi seorang”.

Sesuai pendapat beberapa ilmuan diatas, maka secara keseluruhan fungsi media pembelajaran merupakan untuk membangun hubungan langsung serta tidak langsung antara asal pesan, pengajar, media, serta siswa untuk membantu mengatasi aneka macam kendala-kendala pada proses belajar mengajar. Sebagai akibatnya, proses komunikasi akan berhasil. Dengan menggunakan perpaduan media pembelajaran, akan memudahkan siswa yang lambat menangkap pelajaran secara verbal yang mampu digantikan menggunakan media pembelajaran supaya lebih praktis dipahami.

## 2. Google Classroom

### a. Pengertian *Google Classroom*

*Google Classroom* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran. *Platform* ini digunakan untuk proses pembelajaran dalam jaringan. Menurut Faruq, Dafik, dan Suharto dalam Simanihuruk (2019, hlm. 47) mengemukakan bahwa “*Google Classroom* merupakan layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem *e-learning service* untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*”. Sejalan dengan Hakim (2016, hlm. 2) “*Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google menjadi sebuah sistem *e-learning service* untuk membantu guru menghasilkan serta menunjukkan tugas pada pelajar secara *paperless*”. Sejalan dengan Hakim (2016, hlm. 2) *Google Classroom* adalah perangkat yang berbentuk ruang kelas serta terhubung melalui koneksi

internet yang terjadi pada dunia maya”. Sedangkan Iskandar (2020, hlm. 144) berpendapat bahwa “*Google Classroom* atau ruang kelas *Google* adalah sebuah beranda pembelajaran yang diperuntukan terhadap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (*paperless*)”. Kemudian Wikipedia dalam Wicaksono & Rachmadyanti (2016, hlm. 514) menjelaskan bahwa “*Google Classroom* adalah *platform* pembelajaran campuran, yang dikembangkan oleh *Google* untuk sekolah yang bertujuan untuk memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas”. Kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan tanpa menggunakan kertas yang dapat memudahkan guru dan peserta didik. Selain itu, Gunawan & Sunarman (2017, hlm. 341) menegaskan bahwa “Guru dapat memanfaatkan fitur dalam aplikasi tersebut seperti *assignments* (tugas), *grading* (pengukuran), *communication* (komunikasi), *mobile application* (aplikasi telepon genggam), *archive course* (arsip program), *privacy* (privasi), *time-cost* (hemat waktu)”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* merupakan aplikasi yang disediakan oleh *Google for education* untuk menciptakan ruang kelas maya yang mendukung pembelajaran dalam jaringan. Aplikasi ini membantu guru dan peserta didik untuk memudahkan proses belajar mengajar secara lebih mendalam. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan *Google Classroom* sesungguhnya ramah lingkungan hal ini dikarenakan peserta didik tidak lagi menggunakan kertas dalam pengumpulan tugasnya. Selain itu, aplikasi ini juga memudahkan pembelajaran jarak jauh.

#### b. Manfaat *Google Classroom*

*Google Classroom* adalah salah satu aplikasi dari *Google For Education* yang dirancang untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Aplikasi ini memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna. Menurut Pradana & Rina (2017, hlm. 60) mengemukakan bahwa “Pada situs *Google Classroom* juga tertulis bahwa

*Google Classroom* terhubung dengan semua layanan *Google For Education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *Google Mail*, *Google Drive*, *Google Calendar*, *Google Docs*, *Google Sheets*, *Google Slides*, dan *Google Sites* dalam proses pembelajarannya”. Sehingga saat menggunakan *Google Classroom* guru dapat memanfaatkan *Google Calendar* untuk mengingatkan peserta didik mengenai jadwal atau tugas, sedangkan *Google Drive* digunakan untuk menyimpan keperluan pembelajaran seperti *Power Point*, video, gambar, dan file yang perlu digunakan dalam pembelajaran maupun yang lainnya. *Google docs* digunakan untuk membuat dokumen soal tugas, sedangkan *Google slides* digunakan untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk *power point*, *Google slides* dan *Google doc* bisa digunakan peserta didik untuk keperluan mengerjakan tugas.

Kemudian Ngabidin & Yogyakarta (2021, hlm. 49) mengemukakan manfaat *Google classroom* yaitu:

1. Pembuatan kelas Maya yang sangat mudah dengan mengundang menggunakan kode kelas atau surel.
2. Penggunaan yang fleksibel, maka proses pembelajaran memungkinkan guru dapat memberikan tugas dan materi yang lebih terstruktur dengan dibuat topic.
3. Meningkatkan komunikasi antar guru dan peserta didik.
4. *Google classroom* tidak mengandung iklan, aman, dan gratis bagi pengguna serta tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data peserta didik untuk iklan.

Selanjutnya menurut Afriyanti dalam (Diarini & Suryanto, 2021, hlm. 12) manfaat *Google Classroom* yaitu:

1. Kelas dapat disiapkan dengan mudah yaitu pengajar dapat menyebabkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar.
2. Menghemat waktu dan kertas itu pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melaksanakan pengelolaan semuanya di satu tempat.
3. Pengelolaan yang lebih baik yaitu siswa dapat melihat tugas di laman tugas, dialirkan kelas maupun di kalender kelas semuanya Tersimpan secara otomatis dalam folder *Google drive*.
4. Penyempurnaan komunikasi dan masukan yaitu pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi

- kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam satu aliran kelas melalui email.
5. Aman dan terjangkau itu kelas disidangkan secara gratis.

Berdasarkan beberapa ahli diatas, secara keseluruhan *Google Classroom* bermanfaat untuk membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan peserta didik maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran, serta berinteraksi dengan peserta didik. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan bagi peserta didik lupa tentang tugas yang sudah diberikan.

c. Langkah-Langkah Penggunaan *Google Classroom*

Implementasi *Google Classroom* dapat di pelajari dari langkah-langkah seperti yang dijelaskan oleh Salamah (2020, hlm. 536), adapun langkah-langkah penggunaan *Google Classroom* yaitu:

1. Buka website *Google* kemudian masuk pada laman *Google Classroom*.
2. Pastikan mempunyai akun *Google Apps for Education*. Kemudian kunjungi *classroom.Google.com* dan masuk. Pilih apakah anda seorang guru atau peserta didik, lalu buat kelas atau gabung ke kelas.
3. Jika anda administrator *Google Apps*, anda dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang cara 18 mengaktifkan dan menonaktifkan layanan di akses kelas.
4. Guru dapat menambahkan peserta didik secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung.
5. Guru memberikan tugas mandiri atau membuat forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di *Google drive*.
6. Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik.
7. Peserta didik dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik.
8. Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas pada *Google Classroom*.

Menurut kulbi dalam (Diarini & Suryanto, 2021, hlm. 14) langkah-langkah menggunakan *Google Classroom* yaitu:

1. Setiap pengguna diwajibkan download terlebih dahulu obat aplikasi *Google classroom* di *Handphone* masing masing melalui *play store* atau *app store*.
2. *Login* ke dalam aplikasi *Google Classroom* menggunakan email. Jika *login* menggunakan email akun *Google For Education* maka akan diberi pilihan “saya seorang siswa” atau “saya seorang pelajar”. Jika *login* menggunakan akun pribadi tidak diberi pilihan tersebut.
3. Jika sudah memasuki akun *Google Classroom*, penggunaan disarankan memberi foto profil.
4. Jika pengguna seorang Pendidik, maka disarankan untuk membuat kelas yaitu dengan cara mengklik tanda “+” klik buat kelas. Beri nama kelas sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Jika pengguna seorang siswa klik tanda “+” Klik gabuung kelas dengan memasukkan kode kelas dari guru.

Menurut Wijoyo & Dkk (2021, hlm. 3) langkah-langkah penggunaan *Google Classroom* yaitu:

1. Unduh aplikasi *Google classroom*.
2. Buka aplikasi dan masuk ke akun gmail.
3. Tekan tanda “+” disebelah kanan atas.
4. Maka akan ada pilihan gabung kelas atau buat kelas.
5. Klik gabuung kelas.
6. Masukan tujuh angka kode yang diberikan oleh guru.
7. Jika sudah bergabung ke kelas dapat melihat tugas atau materi yang diberikan guru di mana *stream* atau *classwork*.  
Cara mengirim tugas di *Quiz Assignment* di *Google classroom*
1. Buka *Google Classroom dashboard*.
2. Masuk ke *classwork* kemudian pilih *Assignment*.
3. Klik formulir dan jawab pertanyaannya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, secara keseluruhan lamgkah-langkah penggunaan *Google Classroom* yaitu:

- 1) Download aplikasi *Google Classroom* di perangkat *android* atau *iOS* menggunakan *Play-Store* atau *App Store*.
- 2) Login menggunakan akun G-mail.

- 3) Kemudian ada pilihan “saya seorang siswa” atau “saya seorang guru”, klik saya seorang siswa jika sebagai siswa dan klik saya seorang guru jika sebagai guru.
  - 4) Guru dapat menambahkan peserta didik secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung.
  - 5) Guru memberikan tugas mandiri atau membuat forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di *Google drive*.
  - 6) Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik.
- d. Fitur *Google Classroom*

*Google Classroom* digunakan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu peserta didik untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran, dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas. Adapun fitur yang dimiliki oleh *Google Classroom* menurut Wijoyo & Dkk (2021 hlm. 9) antara lain:

1. Tugas (*Assignments*)

Setiap tugas yang diajukan akan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas *Google* yang memungkinkan kolaborasi *online*. Daripada hanya berbagi dokumen yang berada di *Google drive* siswa dengan guru, file dihapus di *drop* siswa dan kemudian dikirim untuk dinilai. Guru dapat memilih templat sehingga setiap siswa dapat mengedit salinan mereka sendiri dan kemudian kembali untuk mendapatkan nilai sehingga siswa bisa melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari *drive* mereka ke tugas.

2. Penilaian (*Grading*)

*Google Classroom* mendukung banyak cara penilaian. Guru memiliki opsi untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas nya mereka dapat membuat komentar dan mengedit. Tugas yang diubah dapat dinilai oleh guru dan dikembalikan dengan komentar untuk memungkinkan siswa memperbaiki tugas dan dikembalikan. Setelah dinilai, tugas hanya dapat di edit oleh guru kecuali guru sudah mengembalikan tugas.

3. Komunikasi Yang Lancar

Guru dapat membuat pengumuman yang dapat dikomentari oleh siswa sehingga memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Berbagai jenis media dari produk Google Seperti video *YouTube* dan *file* dari *Google drive* dapat dilampirkan ke pengumuman dan di post untuk berbagi konten. Gmail juga menyediakan opsi bagi guru untuk mengirim email ke satu atau lebih peserta didik diantarmuka *Google classroom*.

#### 4. Laporan Orisinalitas

Laporan orisinalitas diperkenalkan pada Januari 2020 yang memungkinkan Pendidik dan peserta didik untuk melihat bagian dan bagian dari karya yang diajukan yang berisi kata kata persis atau mirip dengan yang dari sumber lain. Untuk siswa, ini menyoroti bahan sumber dan tanda kutip yang hilang untuk membantu siswa dalam meningkatkan tulisannya. Guru juga dapat melihat laporan orisinalitas, memungkinkan mereka untuk memverifikasi integritas akademik dari karya siswa yang disampaikan.

#### 5. Arsip Pembelajaran

Ruang kelas memungkinkan guru untuk mengarsipkan kursus pada akhir semester. Ketika sebuah kursus diarsipkan maka akan dihapus dari beranda dan ditempatkan di area kelas arsip untuk membantu guru mengatur kelas mereka. Saat sebuah kursus Diarsipkan, guru dan siswa dapat melihatnya, tetapi tidak akan dapat mengubahnya hingga dipulihkan.

#### 6. Aplikasi Seluler

Aplikasi seluler *Google Classroom* diperkenalkan pada Januari 2015 tersedia untuk perangkat *iOS* dan *Android*. Aplikasi ini memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain dan mendukung akses *offline*.

#### 7. Keamanan Pribadi

*Google Classroom* tidak menampilkan iklan apapun dalam antarmuka untuk siswa, dosen, dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

Menurut Wikipedia dalam Simanihuruk (2019, hlm. 47) ada beberapa fitur yang ditawarkan oleh *Google Classroom* antara lain adanya "Fitur *assignments* (pemberian tugas), Adanya proses pengukuran (*grading*) Dengan skema penilaian yang berbeda, komunikasi dua arah antara guru dengan siswa yang didukung oleh *Google drive*, adanya fitur arsip program dan fitur aplikasi *Google classroom* dapat diakses dengan menggunakan perangkat *Android* dan *iOS*".

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka secara keseluruhan *Google Classroom* juga mempunyai banyak fitur yang praktis, efisien dan terjamin keamanannya. Kelas pembelajaran akan tetap tersimpan meski secara online, interaksi guru dan siswa juga dapat terjadi dengan baik. Pembelajaran akan terasa lebih mudah mengingat *Google Classroom* ini juga dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Siswa dan pendidik juga dapat belajar dan mengajar melalui perangkat seluler *Android* atau *iOS* mereka. Pembagian materi pembelajaran juga terasa lebih ringkas, pekerjaan siswa dan penilaian juga menjadi lebih transparan. Para siswa juga dapat menyapa dan bekerja sama mengerjakan tugas dengan teman sekelas mereka layaknya di kelas yang sebenarnya. Fitur yang tersedia dalam *Google Classroom* adalah *assignment*, penilaian, komunikasi yang lancar, laporan orisinalitas, arsip pembelajaran, aplikasi seluler, dan keamanan pribadi.

e. Kelebihan *Google Classroom*

Dari fitur yang disediakan oleh *Google Classroom*, aplikasi ini tentunya mempunyai kelebihan. Menurut Janzen M dan Mary yang dikutip dalam Iftakhar (2016, hlm. 13) menyatakan kelebihan dari *Google Classroom* antara lain yaitu:

1. Mudah Digunakan

Desain *Google Classroom* sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email.

2. Menghemat Waktu

Bilik *Google Classroom* dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatiskan penggunaan aplikasi *Google* lainnya, termasuk dokumen, slide, dan spreadsheet, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan dan disederhanakan.

3. Berbasis *Cloud*

*Google Classroom* menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *Google* mewakili sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis cloud yang digunakan di seluruh angkatan kerja profesional.

#### 4. Fleksibel

Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan online sepenuhnya. Hal ini memungkinkan guru untuk mengeksplorasi dan mempengaruhi metode pembelajaran yang dibalik lebih mudah serta mengotomatisasi dan mengatur distribusi dan pengumpulan tugas dan komunikasi dalam beberapa milieus instruksional.

#### 5. Gratis

*Google Classroom* sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di *Google Classroom* asalkan memiliki akun gmail dan bersifat gratis. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti *Drive, Documents, Spreadsheets, Slides*, dll. Cukup dengan mendaftar ke akun *Google*.

#### 6. Ramah Seluler

*Google Classroom* dirancang agar responsif. Mudah digunakan pada perangkat *mobile* manapun. Akses mobile ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar terhubung web saat ini.

Selanjutnya menurut hartanto dalam Difany, dkk (2021, hlm. 9)

Kelebihan *Google Classroom* antaralain:

1. Waktu belajar bisa lebih singkat dan biaya lebih belajar lebih ekonomis karena tidak menggunakan kertas atau buku cetak yang membuat kita harus mengadakan materi pembelajaran yang kadang biayanya cukup mahal.
2. Dapat mempermudah interaksi antara peserta didik dengan berbagai materi yang bersifat soft
3. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan belajar setiap saat dan berulang ulang. Dengan demikian, peserta didik dapat membuka materi secara berulang ulang untuk mementahkan penguasaan materinya.
4. Fleksibilitas tempat dan waktu karena jika pembelajaran konvensional di kelas maka mengharuskan peserta didik untuk hadir di kelas pada jam tertentu
5. Standarisasi Pengajaran memiliki kualitas yang sama setiap kali diakses sehingga validitas pengajarannya lebih tinggi
6. Distribusi materi pembelajaran menjadi lebih cepat tidak perlu menunggu hari esok untuk Tatap muka mendapat materi sehingga ruang belajar menjadi lebih luas

Menurut Wijoyo & Dkk (2021, hlm. 10) Kelebihan *Google Classroom* yaitu “Sangat *mobile friendly* untuk pemula, mudah mengelola tugas yang diberikan, semua file masuk ke *Google drive*, mudah meninjau

tugas sebelum dikirim, mudah melihat pengumuman dari pengajar, bebas dari iklan dan aman, dan tersedia secara gratis”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan, terhubung ke *Google Drive* sehingga bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Selain itu, meminimalisir penggunaan memori di *handphone* karena sudah tersimpan di *Google Drive*. Manajemen tugas lebih terorganisir, serta terdapat notifikasi email jika guru memberikan tugas dan jika peserta didik mengumpulkan tugas. Aplikasi ini juga ramah lingkungan karena pembelajarannya tidak memerlukan kertas. Pembelajaran lebih interaktif, peserta didik bisa mengomentasi materi yang di post oleh guru dan bisa langsung bertanya pada forum tersebut.

## 2. Kekurangan *Google Classroom*

Menurut Janzen M dan Marry dalam Iftakhar (2016, hlm. 13) kekurangan dari *Google Classroom* yaitu:

1. *Google Classroom* yang berbasis web mengharuskan peserta didik dan guru untuk terkoneksi dengan jaringan internet.
2. Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial peserta didik.
3. Apabila peserta didik tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya.
4. Membutuhkan spesifikasi *hardware*, *software* dan jaringan internet yang tinggi.

Selanjutnya menurut Hikmatiar (2020, hlm. 4) menjelaskan bahwa kekurangan menggunakan *Google Classroom* “Tidak semua sekolah dapat memfasilitasi *Google Classroom* dikarenakan kecepatan jaringan. Masalah jaringan menjadi kendala dalam penggunaan *Google Classroom*, pengerjaan tugas mudah dijiplak oleh peserta didik lain, dan tidak mudah mengontrol peserta didik pada saat menanggapi respon yang disampaikan oleh guru”. Selanjutnya Hikmatiar (2020, hlm. 4) mengemukakan “Hasil pengerjaan tugas mudah ditiru, tidak mudah mengontrol kegiatan peserta didik dalam menanggapi respon dari guru, dan kecepatan jaringan menjadi kendala dalam penggunaan *Google Classroom*”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari *Google Classroom* yaitu masalah jaringan masih menjadi kendala utama untuk menerapkan pembelajaran daring, termasuk dengan menggunakan *Google Classroom*. Tidak semua sekolah dapat menggunakan karena untuk menggunakan *Google Classroom* harus mempunyai kecepatan jaringan yang baik. Selain itu, pembelajaran bersifat individual, kurangnya interaksi sosial antara peserta didik, pengerjaan tugas lebih rentan untuk dijiplak oleh peserta didik lain, dan tidak mudah untuk guru dalam mengontrol semua peserta didik.

### 3. Belajar

#### a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku. Menurut Karwati & Juni (2019, hlm. 219) “Belajar merupakan proses perubahan pada kepribadian manusia sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi antara individu dengan lingkungan. Perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan lainnya”. Sejalan dengan Hilgard dalam Hurin & Dkk (2021, hlm. 1) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui proses latihan, pembiasaan, pengalaman, dan sebagainya”. Kemudian pendapat Hamalik (2017, hlm. 36) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami”. Selain itu Murfiah (2017, hlm. 1) “Belajar merupakan inti yang menghantarkan manusia menjadi manusia yang berkualitas. Dengan belajar yang berkualitas, manusia dapat memainkan peran kemanusiaannya. Melalui proses belajar manusia bisa membangun peradaban yang tinggi”. Menurut Indriani (2017, hlm. 262) “Belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa, sehingga kegiatan guru dan siswa saat pembelajaran sangat penting dalam kesuksesan proses belajar mengajar.

Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran bisa menjadi landasan bagi guru dalam merencanakan pembelajaran selanjutnya”. Setelah belajar, maka akan diperoleh hasil belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses berpikir dan berubah melalui tahapan-tahapan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif dan memperoleh pengalaman. Perubahan tingkah laku atau tanggapan karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian atau ilmu setelah belajar dan aktivitas berlatih.

#### b. Ciri-ciri Belajar

Hakikat belajar yaitu adanya perubahan pada individu. Untuk mengetahui perubahan pada individu tersebut, tentunya mempunyai ciri-ciri. Adapun ciri-ciri belajar menurut Eveline Siregar dan Hartini Nara dalam Sopandi (2021, hlm. 48) yaitu:

1. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku atau change behavior.
2. Perubahan perilaku relative permanen.
3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung perubahan tingkah laku tersebut bersifat potensial.
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman,
5. Pengalaman atau latihan dapat memberi penguatan.

Sejalan dengan ciri-ciri belajar menurut Aunurahman dalam Sopandi (2021, hlm. 49) menyatakan sebagai berikut:

1. Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja.
2. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya
3. Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku

Kemudian Sri Rumini dalam Supatminingsih dkk (2020, hlm. 32) mengemukakan ciri-ciri belajar yaitu:

1. Ada perubahan tingkah laku, baik tingkah laku yang dapat diamati maupun perilaku yang tidak dapat diamati secara langsung.
2. Ada perubahan tingkah laku terdiri dari kognitif, afektif, psikomotor dan campuran.

3. Ada perubahan tingkah laku yang terjadi karena mukjizat, hipnosa, hal-hal gaib, proses pertumbuhan, kematangan, penyakit maupun kerusakan fisik, tidak dianggap sebagai hasil belajar.
4. Ada perubahan tingkah laku menjadi menjadi sesuatu yang relative menetap. Apabila seseorang dengan dengan belajar menjadi dapat membaca, maka kemampuan membaca tersebut akan tetap dimiliki.
5. Belajar adalah suatu proses usaha, yang artinya belajar berlangsung dalam kurun waktu yang cukup lama. Hasil belajar dapat berupa tingkah laku kadang-kadang diamati, tetapi proses belajar itu sendiri tidak dapat diamati secara langsung.
6. Belajar terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar adalah adanya perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang terjadi adalah perubahan yang lebih baik dimulai dari perubahan yang sederhana hingga kompleks. Proses belajar sangat penting untuk melakukan pengambilan keputusan dan reaksi tindakan terhadap keputusan yang diambil karena hasil tindakan ini yang menentukan adanya perubahan atau tidak.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk menuju kehidupan yang lebih baik secara sistematis. Prinsip belajar adalah landasan berpikir landasan berpikir, landasan berpijak, dan sumber motivasi agar proses belajar dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara guru dengan peserta didik. Dalam melakukan pembelajaran, tentunya memiliki prinsip-prinsip. Menurut Supatminingsih dkk (2020, hlm. 38) mengemukakan “Prinsip-prinsip belajar yang relative berlaku umum berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung atau pengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual”. Menurut Davies dalam Makki & Aflahah (2019, hlm. 18) mengemukakan bahwa:

1. Hal apapun yang dipelajari murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri. Tidak seorang pun dapat melakukan kegiatan belajar untuknya.
2. Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatannya) sendiri dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.

3. Seorang murid belajar lebih banyak apabila setiap langkah segera diberikan pengutamaan.
4. Penguasaan secara penuh dari setiap langkah-langkah pembelajaran, memungkinkan murid belajar secara lebih berarti.
5. Apabila murid diberikan tanggung-jawab untuk mempelajari sendiri, maka dia lebih termotivasi untuk belajar, dan akan belajar serta mengingat lebih baik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka disimpulkan bahwa prinsip belajar merupakan landasan berpikir, landasan berpijak, dan sumber motivasi agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik antara guru dan peserta didik. prinsip ini dijadikan sebagai upaya dalam pembelajaran dalam mencapai hasil yang diinginkan. Prinsip belajar berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, dan perbedaan individual. Motivasi membantu menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang yang dapat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Selain itu, setiap individu mempunyai kecepatan yang berbeda saat belajar.

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Setelah melakukan proses belajar, maka akan didapatkan hasil belajar. Hasil belajar menurut Sudjana (2017, hlm. 22) merupakan “Kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar”. Sejalan dengan Syah Karwati & Juni (2019, hlm. 214) mengungkapkan “Hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik”. Kemudian Elly (2016, hlm. 45) mengemukakan “Hasil belajar merupakan umpan balik dari proses pembelajaran yaitu tolak ukur yang digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu kompetensi”. Sejalan dengan pendapat Jihad, (2012 hlm. 14) mengemukakan bahwa “Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, secara keseluruhan hasil belajar menunjukkan adanya perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki peserta didik hasil dari kegiatan belajar mengajar yang berupa hasil belajar perubahan tingkah laku yang mengarah ke ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dan proses belajar mengajar

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk mendapatkan hasil belajar, peserta didik dipengaruhi faktor-faktor dalam mendapatkan hasil belajar. Menurut Abdurrahman dalam Kholifah (2012, hlm. 14) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. “Faktor internal adalah faktor yang disebabkan karena adanya difungsi neorologis. Faktor eksternal seperti pemilihan strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak, dan pemberian ulangan penguatan yang tidak tepat”. Sejalan dengan pendapat Elly (2016, hlm. 45) faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. “Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, terdiri dari kecerdasan, bakat, perhatian, motivasi, disiplin, kesehatan jasmani, dan cara belajar. Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa terdiri dari lingkungan sekolah, peralatan sekolah, teman, keluarga, dan masyarakat”.

Selanjutnya pendapat Karwati & Juni (2019, hlm. 221) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang terdapat diantaranya ada faktor internal dan faktor internal. Adapun faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Ciri khas / karakteristik peserta didik
2. Sikap terhadap belajar
3. Motivasi belajar
4. Konsentrasi belajar
5. Mengolah bahan ajar
6. Menggali hasil belajar
7. Rasa percaya diri, dan
8. Kebiasaan belajar

Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

1. Faktor guru
2. Lingkungan sosial
3. Kurikulum sekolah

#### 4. Sarana dan prasarana

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat dari faktor yang ada dalam diri individu dan diluar diri individu, mulai dari kesehatan jasmani maupun psikologis peserta didik. sedangkan faktor eksternal dapat ditemukan dari keluarga, teman sejawat, serta lingkungan masyarakat, mulai dari strategi yang digunakan saat belajar, sampai lingkungan tempat tinggalpun mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

#### c. Indikator Hasil Belajar Peserta didik

Terdapat beberapa indikator untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik. Menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* dalam Nabillah & Abadi (2019, hlm. 660) yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Ketiga ranah ini harus dikembangkan secara maksimal saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

##### 1. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri dari kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.

##### 2. Ranah afektif

Sebagaimana dalam ranah afektif, hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

##### 3. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Sejalan dengan pendapat Moore dalam Ricardo & Meilani (2017 hlm. 194) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Menurut Straus, Tetroe, & Graham dalam Ricardo & Meilani (2017 hlm. 194) menjelaskan bahwa:

Ranah kognitif lebih menitikberatkan kearah bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi. Ranah afektif melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku. Sedangkan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan belajar merupakan patokan dalam menilai kegiatan pembelajara. Dengan menggunakan indikator hasil belajar dapat dilihat sampai mana kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik dan mengetahui tuntas tidak peserta didik saat melakukan kegiatan pembelajaran. Keberhasilan belajar tidak hanya dari nilai pengetahuan, namun aspek dari sikap, dan keterampilan juga dinilai.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Setelah penulis menelusuri penelitian-penelitian sebelumnya, ditemukan beberapa hasil penulisan yang relevan terkait dengan *Google Classroom* dan hasil belajar, diantaranya:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Edo Arruji (2020) yang berjudul “Pengaruh Media *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Pada Sistem Gerak” diperoleh dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* dengan siswa yang diajarkan menggunakan media *power point*

pada konsep gerak di SMA Negeri 13 Kabupaten Tangerang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 22 pada taraf signifikansi 5 % diperoleh hasil  $0,002 < 0,05$ .

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ilham Habibi Alfarisi (2021) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Daring Menggunakan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Geomatika Smk Pu Negeri Bandung” menunjukkan pembelajaran daring dengan memanfaatkan *Google Classroom* secara signifikan positif memiliki kontribusi terhadap hasil belajar siswa Geomatika SMK PU Negeri Bandung dan termasuk tingkat hubungan sedang dan memiliki kontribusi sebesar 22,87%. Sedangkan sisanya sebesar 77,13% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Puspita Uida Cahyani Jannah (2021) yang berjudul “Analisis Penggunaan *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan *Google Classroom* saat kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media *Google Classroom* saat kegiatan belajar mengajar dapat memudahkan guru dan peserta didik, guru dapat membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, memberikan materi pelajaran dengan kreatifitas yang dimiliki, menilai hasil tugas yang telah dikerjakan oleh peserta didik selain itu penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nuraninna Lasmania (2021) yang berjudul “Analisis Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan media *Google Classroom* di sekolah dasar, bisa memudahkan pembelajaran yang saat ini sedang dilakukan, penggunaan google classroom juga bisa membuat hasil belajar lebih meningkat, karena di dalam aplikasi *Google Classroom* tersebut memiliki beberapa fitur yang bisa membantu dan mempermudah pembelajaran daring, penggunaan *Google*

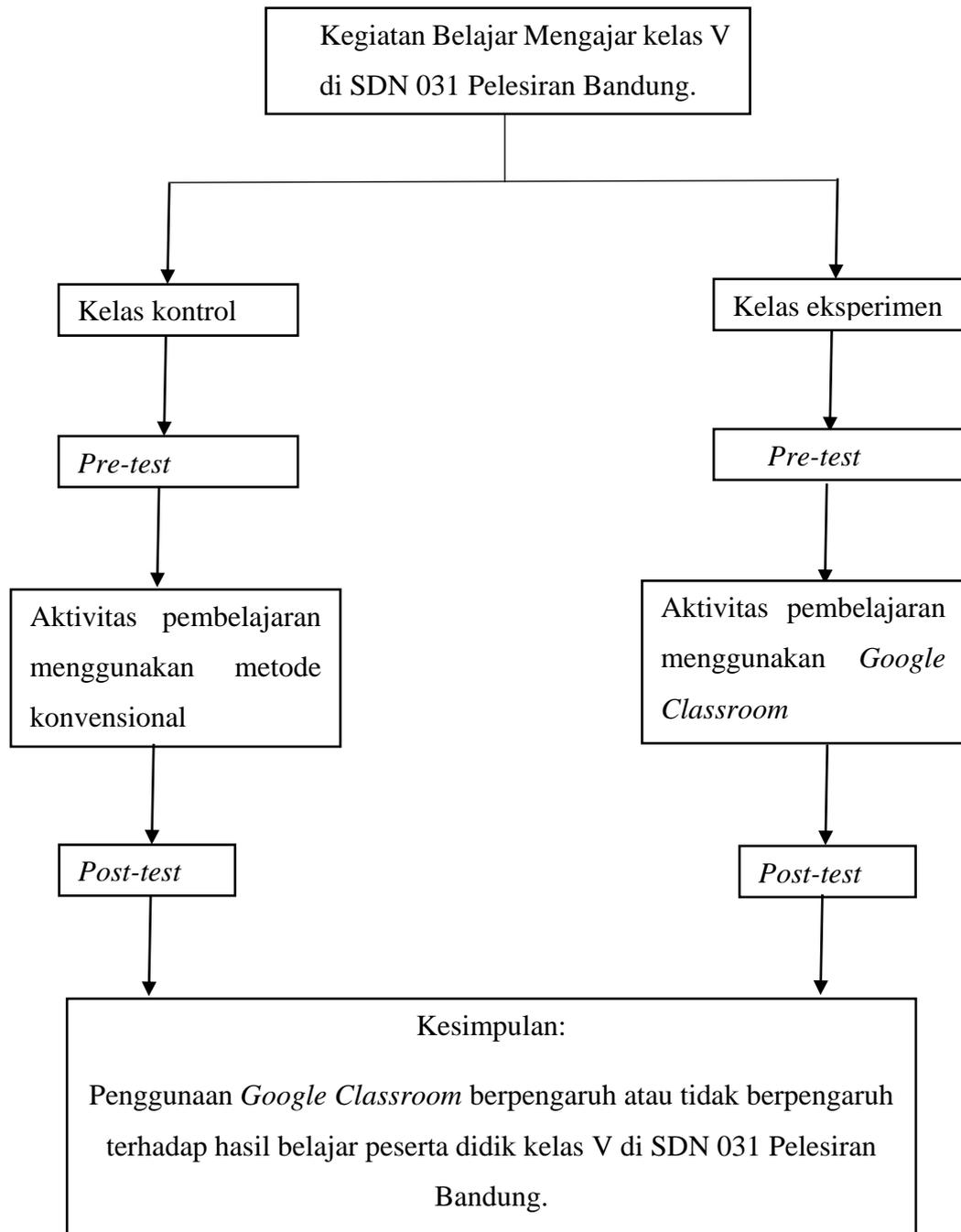
*Classroom* juga menjadi salah satu untuk menghemat dalam pengumpulan tugas yang dilakukan oleh siswa, karena biasanya peserta didik mengumpulkan dengan kertas, jika ini dilakukan dengan mengirimkan melalui online dengan *Google Classroom*.

### C. Kerangka Berpikir

Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan media dan metode yang kurang tepat akan mengakibatkan minat belajar siswa akan semakin menurun, sehingga berdampak pada hasil belajar yang ikut menurun. Oleh karena itu, pembelajaran daring memerlukan media dan metode yang tepat untuk proses pembelajaran agar minat belajar siswa meningkat dan hasil belajarnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di harapkan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *Google Classroom* untuk mendukung pembelajaran daring dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diujicobakan dengan menggunakan media *Google Classroom*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pada awalnya diberikan *pre-test*, lalu memperoleh pembelajaran sebanyak 6 kali dan diberikan *treatment*. Setelah *treatment* selesai dilakukan, peserta didik diberikan *post-test*. Hasil *post-test* pada kelas eksperimen dengan penggunaan *Google Classroom* dianalisis dan dikontrol dengan hasil *post-test* siswa kelas dengan pembelajaran konvensional untuk menarik kesimpulan.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini sejalan dengan yang digunakan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Angga Yudistira tahun 2019. Adapun Kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir**

#### **D. Asumsi dan Hipotesis**

##### **1. Asumsi**

Berdasarkan kerangka pemikiran yang dipaparkan diatas, maka peneliti berasumsi terdapat pengaruh penerapan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik, karena dalam pemilihan media sangat berpengaruh. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan media *Google Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan dalam penerapannya untuk mempermudah menyampaikan materi agar lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.

##### **2. Hipotesis**

Menurut Sugiyono (2021, hlm. 99) mengemukakan bahwa “Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan keterlibatan antara rumusan masalah dengan teori yang sudah disampaikan sebelumnya, maka didapat hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ho: Tidak terdapat pengaruh media *Google Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 031 Pelesiran Bandung.

Ha: Terdapat pengaruh media *Google Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 031 Pelesiran Bandung.