

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori mempunyai fungsi sebagai landasan teoritik yang digunakan peneliti untuk membahas sebuah permasalahan yang hendak diteliti. Kajian teoritis dibuat berdasarkan perkembangan terkini dalam bidang ilmu yang berhubungan dengan fokus peneliti, sehingga dapat memudahkan peneliti dalam mengkaji topik permasalahan yang akan diteliti.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* dalam arti perantara atau pengantar. Dengan kata lain media adalah suatu alat yang mengacu sebagai perantara maupun penghubung antara pemberi kepada penerima informasi (Arsyad, 2016, hlm.3). AECT (*Association for Educational Communications and Technology*, 1979) dalam Suryani, (2018, hlm. 2) menjelaskan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi khusus. Suatu alat yang digunakan dalam menyampaikan isi materi pelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar disebut media pembelajaran (Gagne dan Briggs, dalam Hamid dkk., 2020, hlm. 4).

Media Pembelajaran ialah suatu bagian integral dari sebuah sistem pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Ramli, 2018). Media pembelajaran yaitu suatu alat penentu keberhasilan pada saat pembelajaran di kelas (Tri Wulandari dkk., 2022, hlm. 105). Sedangkan, menurut Mahardika dkk. (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sebuah wadah untuk menyampaikan ataupun menyalurkan informasi kepada penerima, sehingga terjadilah aktivitas pembelajaran yang terarah dan terencana secara efektif dan efisien dalam rangka membuat suasana lingkungan belajar yang kondusif dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, serta dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan sebuah informasi dalam bentuk materi pelajaran untuk menciptakan komunikasi atau interaksi antara guru dengan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran dapat memberikan suatu dampak baik terhadap kelangsungan kegiatan pembelajaran, karena materi pelajaran yang sulit dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, maka kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan baik lisan maupun tulisan pada saat kegiatan belajar dapat mempertajam pemahaman peserta didik melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai tiga jenis (Febrianti, 2015, hlm. 671-672), antara lain sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra. Fungsinya sebagai sumber bahan ajar yang isinya berupa informasi atau topik yang akan dibuat secara menarik berupa gambar dua dimensi. Salah satu contohnya dapat berupa gambar, bagan, *flowchart* dan lain sebagainya.

2) Media Audio

Media audio merupakan media atau sumber belajarnya dengan melibatkan indra pendengar. Materi atau informasi ditransmisikan kepada peserta didik dalam bentuk suara atau audio. Berbagai jenis media audio yaitu radio, *magnetic tape recorder*, dan lain sebagainya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang memuat materi pelajaran yang lebih efektif dan efisien daripada media audio, karena media audio visual mengkombinasikan antara gambar dengan suara, sehingga tidak menyulitkan peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus. Salah satu contoh dari bentuk media audio visual yaitu video, televisi, dan audio film animasi.

b. Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik dan guru ialah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, sedangkan bagi guru adalah untuk memudahkan guru dalam memaknai materi yang akan

disampaikan kepada peserta didik (Satrianawati, 2018, hlm. 9). Dengan demikian, menurut pandangan saya adanya media pembelajaran adalah suatu keharusan, dikarenakan media pembelajaran harus dapat beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi. Pada umumnya, tujuan penggunaan media pembelajaran ialah untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi atau topik materi kepada peserta didik, sehingga informasi tersebut dapat diterima dengan baik dan mudah dipahami, sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran (Sanaky, 2013 *dalam* Nunuk, 2018, hlm. 8), antara lain sebagai berikut:

- 1) Untuk memudahkan proses pembelajaran di kelas.
- 2) Untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat berfungsi untuk merangsang pembelajaran (Sanaky, 2013 *dalam* Nunuk, 2018, hlm.10), dengan cara sebagai berikut:

- 1) Menghadirkan objek secara nyata.
- 2) Dapat membuat tiruan objek dari objek yang nyata.
- 3) Membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret.
- 4) Menyamakan pendapat.
- 5) Mengatasi hambatan keterbatasan waktu, tempat, jumlah dan jarak.
- 6) Dapat menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- 7) Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat bagi guru dan peserta didik (Nunuk & Suryani, 2018, hlm. 14-15), yaitu sebagai berikut:

1) Manfaat media pembelajaran bagi guru

Ada beberapa manfaat media pembelajaran bagi guru, antara lain:

- a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

- b) Mempunyai pedoman arah serta urutan pembelajaran yang terstruktur.
- c) Dapat membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyampaian materi dan penyajian materi pembelajaran.
- d) Dapat membantu menyajikan materi yang bersifat konkret, terutama materi pembelajaran yang bersifat abstrak.
- e) Mempunyai jenis variasi metode dan media yang digunakan agar proses pembelajaran tidak membosankan.
- f) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa adanya tekanan.
- g) Mengefisienkan waktu dengan menyajikan inti materi pembelajaran secara sistematis serta mudah disampaikan.
- h) Dapat membangkitkan rasa percaya diri seorang guru.

2) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik

Selain manfaat media pembelajaran bagi guru, adapun manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, antara lain sebagai berikut:

- a) Untuk merangsang rasa ingin tahu untuk belajar.
- b) Memotivasi peserta didik untuk belajar, baik belajar di dalam kelas ataupun belajar secara mandiri.
- c) Mempermudah peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran yang disajikan secara terstruktur melalui media pembelajaran.
- d) Membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.
- e) Memberikan kesadaran bagi peserta didik dengan adanya media pembelajaran yang disajikan secara bervariasi, sehingga terjadi proses pembelajaran yang baik dan optimal.

2. Google Sites

a. Pengertian Google Sites

Google Sites adalah produk yang dibuat oleh *Google* yang berupa *platform* media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi materi pelajaran. Kemudahan dalam mengakses informasi tersebut menjadikan media pembelajaran melalui *Google Sites* dapat dibuat lebih mudah dibandingkan media pembelajaran lainnya (Japrizal.,dkk 2021, hlm 38). *Google Sites* merupakan salah satu produk yang dibuat oleh *Google* sebagai alat untuk

membuat situs. *Google Sites* penggunaannya sangat mudah terutama sebagai penunjang pembelajaran dengan memaksimalkan fitur-fitur seperti *google docs, sheets, forms, calendar, awesome table* dan lain sebagainya (Japrizal., dkk, 2021, hlm.39). Penggunaan *Google Sites* memudahkan seseorang untuk mengelola web terutama pada pengguna awam. Pengguna dapat mengatur kontrol aksesnya dengan mudah dan tidak perlu dibutuhkan pengetahuan pemrograman, sebab hanya menggunakan *drag and click* (Taufik dkk., 2018).

b. Manfaat *Google Sites*

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* berpengaruh penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran (Japrizal & Irfan, 2021, hlm. 39). Adapun manfaat *Google Sites* bagi guru dan peserta didik, antara lain sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan semakin lengkap dan menarik dengan menggunakan *Google Sites*, karena di dalam *Google Sites* banyak manfaat dari fitur-fitur yang bisa digunakan seperti *google docs, sheet, from, calendar, awesome dan table*.
- 2) Materi pembelajaran yang diterima lebih mudah dan praktis dengan digunakannya media *Google Sites*, dengan hadirnya *Google Sites* materi pembelajaran dapat diunggah melalui *platform Google Sites* dan peserta didik dapat mengakses materi dengan menggunakan tautan link yang diberikan oleh guru dan tidak perlu lagi membuka dengan menggunakan *flashdisk* yang menyebabkan banyak virus yang masuk ke dalam laptop ataupun gawai dengan bantuan *catrider otg flashdisk*.
- 3) Materi pembelajaran yang diunggah ke dalam *Google Sites* tidak mudah hilang, materi akan tetap berada di *Google Sites* dan tidak khawatir akan adanya virus yang mempengaruhi media pembelajaran yang membuat eror.
- 4) Peserta didik mendapatkan informasi pembelajaran dengan cepat dan mudah.
- 5) Silabus pembelajaran dapat diunggah oleh guru ke dalam *Google Sites* dan peserta didik dapat mengetahui topik atau tema pembelajaran pada setiap pertemuan.
- 6) Tugas-tugas peserta didik dapat diakses melalui *Google Sites*, peserta didik dapat melihat tugas yang diberikan oleh guru dan dapat dikumpulkan melalui *Google Sites*.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Google Sites*

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan *Google Sites* (Ferismayanti, 2021), yaitu sebagai berikut:

1) Kelebihan *Google Sites*

- a) *Google Sites* dapat digunakan secara gratis.
- b) Kemudahan pada saat pembuatan *Google Sites* bagi pemula, karena tidak menggunakan bahasa pemrograman.
- c) Disimpan dalam domain Google.com, sehingga mesin pencarian mudah mengindeks halaman-halaman web yang telah dipasang.
- d) *Google sites* dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan internet seperti *smartphone*, tablet, laptop dan personal komputer.
- e) Menyediakan 100 MB penyimpanan *online* gratis.

2) Kekurangan *Google Sites*

Adapun kekurangan dari *Google Sites* menurut Ferismayanti (2021) antara lain sebagai berikut:

- a) Tidak menyediakan fitur *drag-n-drop* untuk mendesain halaman web.
- b) Untuk mengubah *settingan* harus secara manual.
- c) Tidak mendukung *script* dan *iframe* pada halamannya, pengguna harus mencari cara atau menggunakan *gadget* tertentu untuk menggunakan *iframe*. Namun kekurangan *script* dan *frame* pada *Google Sites* dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi *google apps script* dan *wordpress*.

d. Cara Membuat *Website Google Sites*

Google Sites merupakan suatu *web builder* yang difasilitasi *Google* yang dapat digunakan sebagai *website* media pembelajaran dengan tampilan yang sangat simpel dan sederhana serta intuitif (Nyoto Kurniawan, dalam Ridwan, 2010, hlm. 2-18). Semua orang bisa menggunakannya dengan mudah tanpa harus memiliki keahlian pemrograman. Adapun langkah membuat *website* media pembelajaran melalui *Google Sites*, antara lain sebagai berikut:

1) Akses *Google Sites*

Langkah awal yang perlu kita lakukan pertama adalah dengan cara *login* dengan menggunakan *Google Drive*, kemudian kita pilih tanda plus (+), kemudian

kita akses *Google Sites*. Kita hendak diwajibkan buat dengan memanfaatkan akun *google* untuk memakai tools ini, serta menyimpan situs *website* yang telah kita buat.

2) Buat situs *website* baru

Sesudah berhasil *login* ke halaman dashboard *Google Sites*, kita hendak mengetahui fitur-fitur atau sebagian opsi *template Google Sites* yang berada di atas halaman *Google Sites*. Kita dapat memilih salah satu dari *template* yang ada untuk mempercepat dalam pembuatan *website Google Sites*. Tidak hanya menggunakan *template* yang ada, kita juga bisa membuat dan *upload template* dari nol dengan memilih opsi *start a new site* yang terdapat di bagian kiri atas halaman.

3) Tentukan judul *website* yang dijadikan sebagai media pembelajaran serta halaman baru.

Setelah membuat *website* baru sebagai media pembelajaran, kita juga harus mengisi judul *website* yang akan digunakan sebagai sarana mengunggah materi pembelajaran dan kita bisa mengganti judul *website* di bagian kiri atas halaman. sedangkan judul halaman utama dapat diganti dengan mengklik tulisan *your page title*.



Gambar 2.1 Tampilan Judul Situs Baru

Sumber: Dokumen Pribadi

4) Atur desain *website google sites*

Sesudah mengatur judul *website* serta halaman utama kita bisa *mensetting* tampilan desain *website Google Sites* yang akan kita gunakan. Untuk melakukan hal ini kita perlu memahami fitur-fitur editor yang ada di *Google Sites*. Menu editor terdapat tiga bagian menu, di antaranya sebagai berikut:

a) Editor bagian atas

Menu bagian atas *dashboard Google Sites*, terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk melakukan suatu pekerjaan yang telah di *setting* dan tidak berkaitan

langsung dengan desain. Adapun fungsi tombol-tombol yang terdapat di bagian kiri dan kanan antara lain sebagai berikut:

- *Undo*: untuk membatalkan perintah dan kembali ke perintah awal.
- *Redo*: untuk mengembalikan perubahan yang telah diedit.
- *Preview*: untuk membuka pratinjau *Google Sites* yang sedang dibuat.
- *Copy Link*: untuk menyalin *link* atau tautan yang siap di *publish*.
- *Share with others*: untuk berbagi tautan lain atau berbagi akses kepada pemilik dan pengguna untuk berkolaborasi.
- *Setting*: untuk membuka beberapa tampilan yang terdapat di pengaturan *Google Sites* dan menghubungkan ke *google analytics*.
- *More*: untuk menampilkan fungsi tambahan atau menduplikasi *website* pada *Google Sites*.
- *Publish*: tombol untuk dipublikasikan *website Google Sites* berupa *link* dan dapat diakses oleh siapa saja.



Gambar 2.3 Tampilan Menu Editor Bagian Atas
Sumber: Dokumen Pribadi

b) Editor bagian tengah

Menu edit di bagian tengah berfungsi untuk mengelola seluruh elemen fitur-fitur yang ada pada *dashboard Google Sites*. Setelah kita menambahkan berbagai elemen, kita juga dapat mengubah suatu posisi letak media pembelajaran, mengubah jenis *font* dan ukuran, mengganti warna latar *background*, dan mengatur paragraf. Berikut gambar tampilan editor bagian tengah.



Gambar 2.2 Tampilan Menu Editor Bagian Tengah
Sumber: Dokumen Pribadi

c) Editor bagian samping

Untuk mengedit di bagian samping halaman kanan, kita dapat menemukan menu di bagian yang berisi macam-macam fungsi. Adapun tampilan menu tersebut ada tiga menu, yaitu: *Insert*, *Pages*, dan *Themes*.

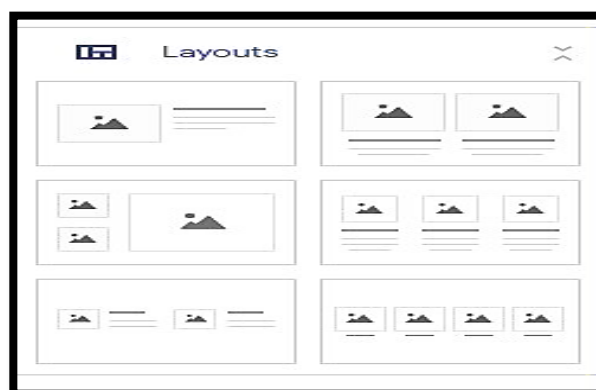


Gambar 2.2 Tampilan Menu Editor Bagian Samping

Sumber: Dokumen pribadi

Adapun fungsi dari ke empat menu yang ada di insert, antara lain sebagai berikut:

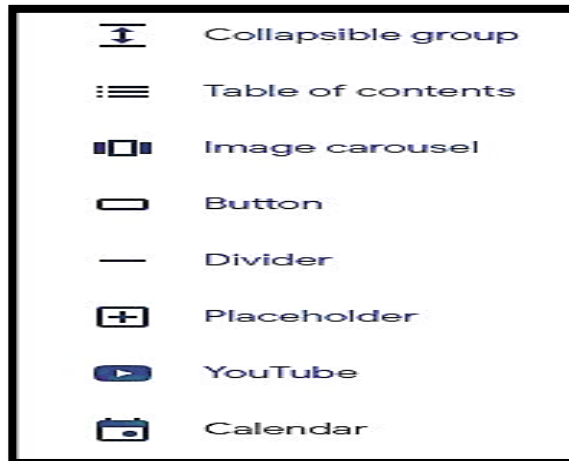
- (1) *Teks Box*: menu untuk membuat area yang dapat diisi dengan teks atau konten media pembelajaran.
- (2) *Images*: menu untuk menyematkan atau menyisipkan gambar atau media pembelajaran dengan cara upload dari perangkat komputer atau *handphone*
- (3) *Embed*: menu untuk mencantumkan elemen web dari halaman lain dengan menggunakan URL atau HTML *embed code*.
- (4) *Drive*: menu untuk membuat tautan atau mencantumkan file dari *Google Drive* ke dalam *website Google Sites*.



Gambar 2.5 Tampilan Menu Sub Menu Layout pada *Google Sites*

Sumber: Dokumen pribadi

Gambar di atas merupakan tampilan menu *layout* pada *Google Sites*, yang digunakan untuk mengatur tampilan tata letak media pembelajaran yang akan diunggah melalui *Google Sites*. Adapun menu di bawah ini merupakan tampilan menu yang ada di *insert* yang berisi elemen tambahan yang digunakan untuk menambahkan atau membuat media pembelajaran yang akan diunggah ke dalam *Google Sites*.



Gambar 2.6 Tampilan Menu *Insert* pada *Google Sites*
Sumber: Dokumen pribadi

Kita dapat *mengedit* elemen-elemen menu yang ada di dalam menu *pages* di *Google Sites* untuk meningkatkan fungsionalitas *website* media pembelajaran secara kreatif dan inovatif dengan menambahkan atau *mengedit* halaman depan, tujuan pembelajaran, daftar hadir, materi, video Pembelajaran, LKPD, soal *pretest* dan *posttest*, serta angket/survei dan lain-lain.

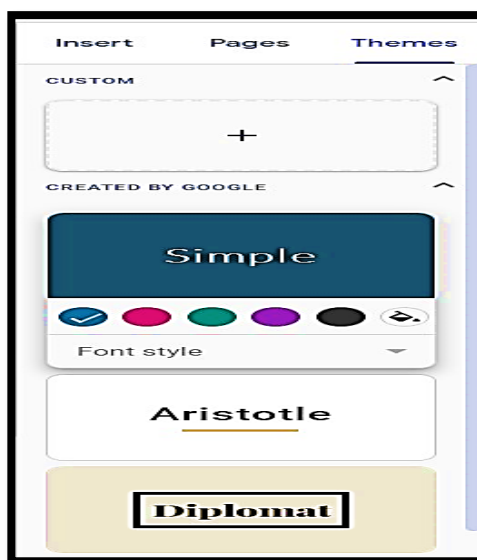


Gambar 2.7 Tampilan Menu *Pages* pada *Google Sites*
Sumber: Dokumen pribadi

Pada menu sebelah kanan *tabs insert*, kita dapat melihat tab dengan judul *pages* baru. Adapun *tab pages* tersebut berfungsi sebagai:

- (1) Membuat halaman baru
- (2) Mengelola halaman yang ada di *website Google Sites*
- (3) Memunculkan atau menyembunyikan halaman dari *navigation bar*.

Pada menu terakhir di bagian kanan ada *Themes* yang berisi menu untuk memilih berbagai tema yang dapat digunakan untuk mendesain tampilan media pembelajaran di *Google Sites*. Adapun tema tersebut bisa memilih dari *Google Sites* atau membuat sendiri sesuai kebutuhan yang akan digunakan seperti logo, gambar, *font*, skema media pembelajaran lainnya dengan *mensetting* ke dalam menu *themes*. Adapun tampilan menu *themes* seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.8 Tampilan menu *themes* pada *Google Sites*
Sumber: Dokumen pribadi

5) Publikasi media pembelajaran

Menu *publish* pada *Google Sites* adalah langkah terakhir setelah media pembelajaran telah selesai di *setting*, kemudian di *publish* dengan cara menekan menu *publish* yang ada di bagian kanan atas halaman. Setelah selesai menekan menu *publish*, kemudian akan diarahkan untuk mengatur URL atau *website* yang hendak dibagikan kepada peserta didik seperti <https://sites.google.com/view/bellaaprilia>.

a) Cara Mengakses *Google Sites*

- (1) Guru akan membagikan tautan *link Google Sites* melalui *grup WhatsApp*, kemudian

- (2) Peserta didik dapat mengakses *link Google Sites* dengan cara mengklik tautan *link* tersebut <https://sites.google.com/view/bellaaprilia>
- (3) Lalu setelah mengklik tautan *Google Sites*, maka peserta didik sudah bisa menggunakan *Google Sites* sebagai media pembelajaran.



Gambar 2.9 Tampilan Media Pembelajaran *Google Sites*
Sumber: Dokumen Pribadi

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat menjadi tolak ukur suatu individu dan kelompok jika memiliki hasil yang baik, maka proses pembelajaran berjalan dengan baik pula (Syachtiyani & Novi, 2021). Keberhasilan suatu hasil belajar dapat diukur dengan Taksonomi Bloom Revisi, dengan melihat pada kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik (Agustin & Fahriza, 2016). Pada penelitian kali ini dilakukan penelitian pada ranah kognitif peserta didik. Aspek kognitif memiliki penekanan pada teori dengan menilai kemampuan otak peserta didik (Nurbayani, 2013). Hasil belajar kognitif peserta didik dapat dijadikan patokan keberhasilan suatu pembelajaran, banyak faktor yang dapat menjadi pengaruh keberhasilan ranah kognitif, baik faktor internal meliputi diri sendiri, yakni motivasi, minat, maupun faktor eksternal yakni lingkungan, (Rijal, Bachtiar, 2015).

1) Ranah Kognitif

Indikator hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan Taksonomi Bloom Revisi. Taksonomi Bloom ialah susunan bertingkat dimulai dari berpikir tingkat rendah hingga berpikir tingkat tinggi pada peserta didik (Effendi, 2017). Taksonomi Bloom ini digunakan pada bidang pendidikan untuk melakukan pengukuran proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif memiliki tujuan pengawasan

proses pembelajaran dalam tingkat pemikiran tingkat rendah hingga pemikiran tingkat tinggi untuk memperhatikan hasil belajar peserta didik (Effendi, 2017).

Kategori pada Taksonomi Bloom Revisi dibagi menjadi 6 bagian, dimulai dari pemikiran tingkat rendah sampai pemikiran tingkat tinggi (Effendi, 2017), sebagai berikut:

1) Tingkat C1-Mengingat (*Remember*)

Tingkat ini merupakan proses *recall* atau proses mengingat yang dilakukan oleh peserta didik dalam mengingat pembelajaran yang telah dilalui yang disimpan melalui memori jangka panjang.

2) Tingkat C2-Memahami (*Understand*)

Pada proses pembelajaran ini, peserta didik diharuskan memahami konsep dan informasi yang telah disampaikan baik secara lisan maupun tulisan, sehingga peserta didik dapat menyimpulkan maksud dari permasalahan yang diberikan.

3) Tingkat C3-Mengaplikasikan (*Apply*)

Pada proses pembelajaran ini, peserta didik diharuskan setelah dapat memahami permasalahan dapat mengaplikasikan atau menerapkan suatu hal.

4) Tingkat C4-Menganalisis (*Analyze*)

Peserta didik diharapkan dapat menjabarkan dan menganalisis suatu permasalahan yang saling berkaitan.

5) Tingkat C5-Mengevaluasi (*Evaluate*)

Proses pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mempertimbangkan sesuai dengan standar kualitas, efektifitas, efisiensi, dan konsistensi dalam segala hal.

6) Tingkat C6-Menciptakan (*Create*)

Proses pembelajaran tingkat ini merupakan pembelajaran yang tinggi, yakni peserta didik dapat menciptakan sesuatu secara utuh dengan susunan yang sistematis adanya masalah, perencanaan solusi, dan adanya solusi akhir.

Penggunaan Taksonomi Bloom dalam pembelajaran dijadikan sebagai panduan seorang guru untuk membuat soal-soal yang digunakan untuk mengukur

hasil belajar peserta didik. Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik mengalami perubahan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan permasalahan yang berkaitan dengan sikap atau perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi (Sudjana, 2019, hlm. 22-23). Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya pada pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, serta hubungan sosial (Sudjana, 2019, hlm. 30).

3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar dalam ranah psikomotorik dilihat dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak peserta didik (Sudjana, 2019, hlm. 30-31). Ranah psikomotorik menurut Dave (1970) *dalam* (Hidayat, 2020, hlm. 21) dibagi menjadi lima kategori, sebagai berikut:

- a) Meniru, yaitu tahapan terendah dalam menguasai suatu kemahiran yaitu dengan membentuk pola setelah orang lain.
- b) Manipulasi yaitu berkenaan dengan melakukan perlakuan dari arahan yang diterima oleh ingatan.
- c) Ketepatan perlakuan yang berkenaan dengan peserta didik dalam melakukan gerakan sesuai dengan petunjuk dan arahan yang diberikan oleh guru.
- d) Menghubungkan, yaitu berupaya dalam menggabungkan kemahiran yang sesuai dengan urutan serta dapat dikembangkan oleh peserta didik dengan baik.
- e) Tindakan semula jadi, menguasai sepenuhnya tindakan tanpa perlu untuk terlalu memikirkannya.

4. Keterkaitan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik

Google Sites digunakan untuk membagikan media pembelajaran yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. *Google Sites* adalah produk yang dibuat oleh google yang berupa *platform* media pembelajaran digital untuk mempermudah peserta didik berkomunikasi dengan guru dalam mengakses informasi terkait materi pelajaran yang akan disampaikan. Kemudahan dalam mengakses informasi pembelajaran lebih

cepat dan sistematis terutama sebagai penunjang pembelajaran dengan memaksimalkan fitur yang ada di dalam *Google Sites* seperti RPP, Tujuan Pembelajaran, PPT beserta modul pembelajaran, Video pembelajaran, survei, serta tugas dan latihan peserta didik.

Maka, dapat disimpulkan bahwa keterkaitan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan hasil belajar peserta didik adalah *Google Sites* dapat digunakan dalam permasalahan mendistribusikan ataupun membagikan suatu media pembelajaran dalam bentuk gambar ataupun video yang berisi informasi yang dikemas secara sistematis dan menarik, serta mudah dicerna dan dipahami oleh peserta didik dengan cepat, sehingga media yang disampaikan oleh guru dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

5. Analisis Bahan Ajar Materi Ekosistem

a. Keluasan Materi

Keluasan materi ekosistem dalam penelitian ini, didasarkan pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Capaian pembelajaran pada materi ini ditetapkan kompetensi dasar (KD) sebagai berikut:

- 3.10 Menganalisis komponen-komponen ekosistem dan interaksi antar komponen tersebut.
- 4.10. Menyajikan karya yang menunjukkan interaksi antar komponen ekosistem (jaring-jaring makanan, siklus biogeokimia)

b. Materi Ajar

1) Pengertian Ekosistem

Ekosistem merupakan segala sesuatu yang ada di lingkungan kita. Ekosistem tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia karena hubungan timbal balik ekosistem dengan makhluk hidup.

2) Komponen Penyusun Ekosistem

a) Komponen Biotik

Komponen ini termasuk ke dalam komponen makhluk hidup dengan berbagai bagian yaitu produsen (organisme yang dapat menyerap senyawa organik dengan bantuan matahari), Konsumen (organisme yang mendapatkan bahan organik melalui organisme lain disekitarnya), dekomposer (pengurai dari

organisme yang sudah mati yang menjadi satuan senyawa anorganik), detritivor (suatu organisme yang mencari sisa-sisa dari organisme sekitarnya).

Komponen ini mendapatkan makanan dengan caranya sendiri yakni ada yang menggunakan *autotrof* atau dapat menyediakan makanannya sendiri dan *heterotrof* yakni organisme yang akan memanfaatkan hasil senyawa organik organisme lain.

b) Faktor Abiotik

Faktor abiotik ialah faktor yang meliputi fisik dan kimia. Faktor yang mempengaruhi ekosistem ialah:

- (1) Suhu: Suhu merupakan salah satu syarat yang diperlukan organisme untuk hidup. Ada jenis organisme yang hanya dapat hidup pada kisaran suhu tertentu.
- (2) Sinar matahari: Sinar matahari mempengaruhi ekosistem secara global. Hal ini dikarenakan matahari menentukan suhu lingkungan. Sinar matahari juga merupakan unsur vital yang dibutuhkan oleh tumbuhan sebagai produsen untuk berfotosintesis.
- (3) Air: Air dibutuhkan untuk kelangsungan hidup organisme. Bagi tumbuhan, air diperlukan dalam pertumbuhan perkecambahan, dan penyebaran biji. Bagi hewan dan manusia air diperlukan sebagai air minum dan sarana hidup lainnya.
- (4) Tanah: Tanah merupakan tempat hidup bagi organisme. Jenis tanah yang berbeda menyebabkan organisme yang hidup juga berbeda. Tanah juga menyediakan unsur-unsur penting bagi pertumbuhan organisme terutama tumbuhan.
- (5) Ketinggian: Ketinggian tempat menentukan jenis organisme yang hidup di suatu tempat karena ketinggian yang berbeda akan menghasilkan kondisi fisik dan kimia yang berbeda pula.
- (6) Angin: Angin selain berperan dalam menentukan kelembaban, angin juga berperan dalam penyebaran biji tumbuhan tertentu.
- (7) Garis lintang: Garis lintang yang berbeda menunjukkan kondisi lingkungan yang berbeda pula. Sama halnya seperti garis lintang secara tak langsung menyebabkan perbedaan distribusi organisme di permukaan bumi.

3) Interaksi antar komponen Ekosistem

a) Interaksi Antar Komponen Biotik dengan Komponen Biotik

(1) Interaksi Antar Organisme

- (a) Netral: Hubungan antar organisme tidak mengganggu satu sama lain, contohnya katak dan ikan yang hidup berdampingan.
- (b) Predasi: Hubungan antar organisme yang memiliki mangsa, sehingga hidupnya saling memangsa satu sama lain, contohnya elang dan ular.
- (c) Parasitisme: Salah satu organisme yang dapat merugikan, karena dijadikan sebagai parasit, contohnya manusia dan kutu.
- (d) Komensalisme: Hubungan kedua organisme yang salah satu di antaranya mempunyai keuntungan, tetapi organisme lainnya tidak pula dirugikan, contohnya udang dan timun laut.
- (e) Mutualisme: Adanya hubungan dua organisme yang saling menguntungkan kedua pihak, contohnya kupu-kupu dan bunga.

(2) Interaksi Antar Populasi

Interaksi antar populasi terdiri dari alelopati yaitu dua populasi yang berbeda tetapi dapat hidup secara berdampingan. Kemudian ada kompetisi yaitu dua populasi yang jika keduanya membutuhkan hal yang sama akan memicu adanya kompetisi.

(3) Interaksi Antar Komunitas

Interaksi ini merupakan beberapa populasi yang saling berdampingan di suatu lingkungan.

b) Interaksi Antar Komponen Biotik dengan Komponen Abiotik

Hubungan berbagai organisme yang hidup bersamaan menjadi ekosistem.

4) Macam-Macam Ekosistem

a) Ekosistem Darat

Ekosistem ini memiliki lingkungan berupa daratan yang memiliki letak geografis dengan berbagai bioma, di antaranya:

- (1) Bioma Gurun: memiliki ciri, curah hujan yang sangat rendah, penguapan tinggi, tandus, memiliki tumbuhan yang mampu beradaptasi dengan lingkungan yang kering, sebagai contoh dari tumbuhannya yaitu kaktus, sedangkan contoh

hewannya yaitu tikus, kadal, ular, dan unta. Bioma jenis gurun ini didapatkan di daerah Amerika Utara, Afrika Utara, Australia, dan Asia Barat.

- (2) Bioma Padang Rumput: memiliki ciri, curah hujan rendah, tumbuhan mampu beradaptasi tidak terlalu efisien, di antaranya ada stepa dan puzta, sedangkan hewan yang dapat hidup pada bioma ini ialah musang, gajah, dan jerapah. Bioma ini dapat ditemui pada negara Hongaria, Rusia Selatan, Asia Tengah, Amerika Selatan, dan Australia.
- (3) Bioma Hutan Tropis: memiliki ciri, curah hujan tinggi, tumbuhan yang dapat hidup ialah pohon-pohon tingkat tinggi dan hewan yang dapat hidup ialah burung hantu, babi hutan, kucing hutan, dan macan tutul. Bioma ini didapatkan di negara Asia Tenggara, Papua Nugini, dan Lembah Kongo Afrika.
- (4) Bioma Hutan Gugur: memiliki ciri, curah hujan merata, tetapi ketika musim dingin daun pada tumbuhan dapat gugur, tumbuhan yang dapat tumbuh sangat renggang dan hewan yang dapat hidup di daerah ini ialah beruang, rubah, dan bajing. Bioma ini dapat ditemukan di negara Amerika Serikat, Eropa Barat, dan Asia Timur.
- (5) Bioma Taiga: memiliki ciri, banyak perbedaan suhu ketika musim panas dan musim dingin, tumbuhan yang biasanya tumbuh ialah pinus dan hewan yang dapat hidup pada bioma ini ialah serigala, dan burung. Bioma ini dapat ditemui di negara Skandinavia, Rusia, Siberia, Alaska, dan Kanada.
- (6) Bioma Kutub: memiliki ciri, musim dingin yang sangat panjang, tumbuhan yang dapat hidup hanya sedikit dan berjalan, serta hewan yang dapat hidup pada bioma ini ialah bison, rusa kutub. Bioma ini dapat ditemukan di Kutub Utara.

b) Ekosistem Perairan

- (1) Ekosistem Air Tawar: pada ekosistem ini iklim sangat berpengaruh, contohnya dari ekosistem ini adalah danau. Danau terbagi menjadi dua jenis yakni danau oligotrofik atau danau yang dalam dan danau eutrofik atau danau yang dangkal. Dan contoh lainnya yaitu sungai (air yang memiliki jalan untuk mengalir yang memiliki bagian hulu dan hilir).
- (2) Ekosistem Air Laut: Ekosistem ini memiliki kandungan mineral yang cukup tinggi dan memiliki kadar garam, laut memiliki berbagai zona ialah (zona

intertidal disebut juga daerah pasang dan surut laut, zona neritik atau tempat hidupnya karang-karang laut, dan zona pelagik atau zona yang tidak produktif).

- (3) Ekosistem Estuari: Ekosistem ini ialah zona dimana pertemuan antara sungai dan laut, hewan yang hidup di ekosistem ini biasanya cacing, kerang, kepiting.
- (4) Ekosistem Pantai: pada ekosistem ini tempat bersatunya daratan dan lautan.
- (5) Ekosistem Buatan: Ekosistem yang dibuat oleh manusia seperti bendungan, sawah irigasi, dan ladang.

5) Aliran Energi dalam Ekosistem

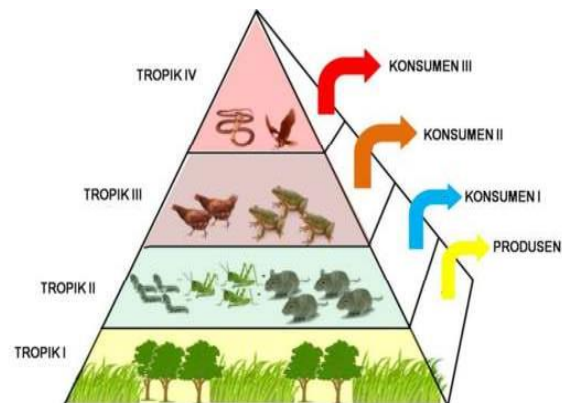
Aliran atau rangkaian ialah bentuk perubahan energi ke energi lain. Dalam aliran energi ini terdapat beberapa kelompok seperti konsumen primer, sekunder, dan tersier.

a) Rantai makanan dan Jaring-Jaring Makanan

Rantai makanan terjadi pada saat suatu konsumen memakan mangsa di sekitar hingga terjadi perputaran rantai makanan. Rantai makanan terbagi ke dalam beberapa bagian:

- (1) Rantai pemangsa: Rantai ini terjadi ketika hewan pemakan tumbuhan yang akan dimakan oleh hewan pemakan daging, sebagai contoh kelinci-ular-elang.
- (2) Rantai saprofit: Penguraian organisme yang telah mati, rantai ini dapat muncul dikarenakan ada dekomposer dengan contoh elang mati dan akan dimakan oleh bakteri.
- (3) Rantai parasit: Adanya organisme yang dirugikan, dengan contoh manusia dan kutu, salah satu ada yang dirugikan dan dasar rantai makanan terbagi menjadi dua yakni:
 - (a) Rantai makanan rerumputan: rantai ini biasanya diawali dengan tumbuhan, contohnya rumput-belalang-tikus-ular-dll.
 - (b) Rantai makanan sisa atau detritus: rantai ini diawali dengan organisme heterotrof yakni memakan sisa-sisa makhluk hidup, dengan contoh serpihan daun dimakan cacing.

6) Piramida Ekologi



Gambar 2.10 Piramida Ekologi
Sumber: Satujam.com

Piramida dijadikan pengelompokkan untuk mempermudah dalam hal ekosistem, dengan macam-macam piramida ialah piramida jumlah, piramida biomassa, dan piramida energi.

7) Produktivitas Ekosistem

Produktivitas ekosistem ini berupa adanya perubahan energi, seperti energi kimia, energi mekanik, energi listrik, dan energi panas. Produktivitas dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a) Produktivitas Primer: perubahan organisme autotrof yang merubah energi matahari menjadi energi kimia.
- b) Produktivitas Sekunder: perubahan organisme heterotrof yang merubah energi kimia menjadi energi kimia baru.

8) Daur Biogeokimia

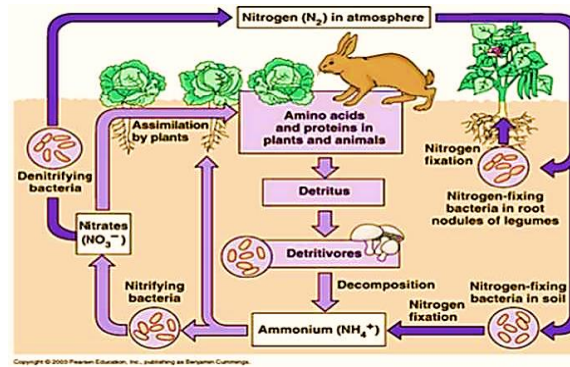
Daur ini disebut juga dengan siklus senyawa kimia yang melalui perantara, siklus biogeokimia terbagi menjadi beberapa yakni:

a) Siklus Air (siklus pendek dan siklus panjang)

Daur ini sering sekali disebut daur hidrologi. Daur hidrologi ialah adanya perputaran air dari bumi ke atmosfer dan kembali ke bumi yang disebut sirkulasi.

b) Daur Nitrogen (N₂)

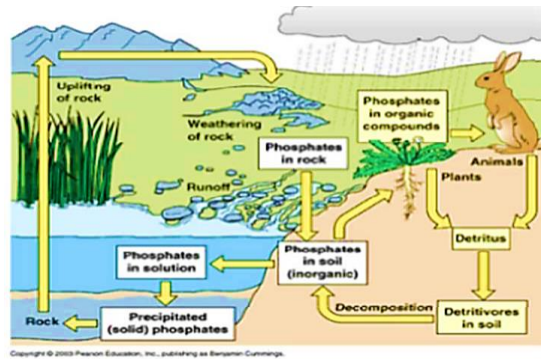
Daur ini merupakan siklus nitrogen dari atmosfer menuju ke bumi kemudian kembali, proses ini ialah fiksasi, amonifikasi, nitrifikasi, asimilasi, dan denitrifikasi.



Gambar 2.11 Daur Nitrogen
Sumber: bioh.wikispaces.com

c) Daur Fosfor

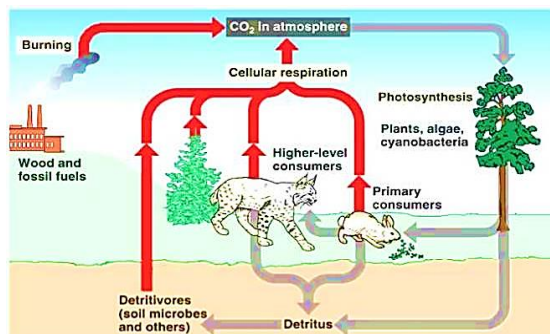
Daur ini bergerak dari atmosfer menuju ke bumi dan kembali, fosfor ini merupakan suatu senyawa kimia untuk transformasi energi pada organisme.



Gambar 2.12 Siklus Fosfor
Sumber: eochemistry.wikispaces.com

d) Daur Karbon

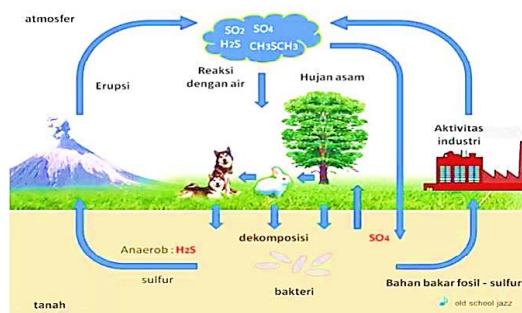
Daur ini memanfaatkan CO_2 , yang diubah oleh tumbuhan dengan proses fotosintesis.



Gambar 2.13 Siklus Karbon
Sumber: york.conroeisd.net

e) Daur Belerang

Daur ini merupakan penyusun protein, belerang ini jatuh di tanah menjadi ion sulfat dan diserap oleh tumbuhan, oleh karena itu tumbuhan memiliki unsur belerang, sehingga dapat terjadi perpindahan unsur dari tumbuhan ke manusia.



Gambar 2.14 Daur Sulfur

Sumber: biosmadaj.blogspot.com

9) Perubahan Ekosistem

Suatu ekosistem tidak selamanya akan sama, tetapi ekosistem suatu saat dapat berubah atau mengalami perubahan, karena adanya seleksi alam, faktor-faktor perubahan ini disebabkan karena perkembangan secara alami, serta adanya faktor luar.

a) Suksesi

Perubahan yang terjadi menuju ke suatu arah, suksesi terbagi menjadi:

- (1) Suksesi primer: perubahan yang terjadi keseluruhan atau hilangnya komunitas sebelumnya secara total, contohnya ialah gunung berapi yang meletus.
- (2) Suksesi sekunder: perubahan yang terjadi sebagian atau adanya kerusakan sebagian yang di suksesi kembali, contohnya ialah banjir, kebakaran, dan angin kencang.

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menelusuri terlebih dahulu beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk dijadikan referensi. Adapun penelitian terdahulu, yaitu berikut ini:

Tabel 2.1 Hasil Penemuan Penelitian Terdahulu

| No. | Nama Peneliti | Tahun | Judul | Metode | Temuan Hasil Penelitian |
|-----|--|-------|---|---|---|
| 1. | Neneng Aminah, Surya Amaniah, Ika Wahyuni, Cita Dwi Rosita, Anggita Maharani | 2021 | Pemanfaatan Teknologi melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi <i>Google Sites</i> bagi Guru MGMP Matematika SMP Kabupaten Cirebon | Metode pendekatan yang digunakan adalah dengan cara mengadakan pelatihan, dan pendampingan, terkait mendesain bahan ajar berbasis literasi matematis. | Berdasarkan hasil temuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa mitra yang mengikuti pelatihan pemanfaatan teknologi ini yaitu seluruh peserta yang tergabung dalam kelompok musyawarah guru mata pelajaran matematika kabupaten cirebon dapat dikatakan berhasil serta mereka sangat antusias, karena selain mendapatkan pengetahuan secara materi tetapi juga mendapatkan bimbingan pada saat praktek pelatihannya, sehingga peserta yang mengikuti pelatihan mendapatkan pengetahuan baru. |
| 2. | Sugama Maskar, Nicky Dwi Puspaningtyas, Clara Fatimah, Intan Mauliya | 2021 | Catatan Daring Matematika dan Pelatihan Pemanfaatan <i>Google Sites</i> sebagai Media Pembelajaran Daring | Metode kuantitatif dan kualitatif | Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa peserta didik telah siap dalam menggunakan catatan daring pada pem- |

| No. | Nama Peneliti | Tahun | Judul | Metode | Temuan Hasil Penelitian |
|-----|---------------|-------|-------|--------|---|
| | | | | | <p>belajaran di sekolah. Hal tersebut memperoleh hasil pengolahan analisis data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> memperoleh hasil rata-rata nilai peserta didik sebelum pelatihan dan sesudah pelatihan mengalami peningkatan dari 74,6 ke 84,1 dengan simpangan baku sebesar 7.48 dan 7,39. Nilai tersebut juga dibuktikan dengan uji-t, dimana nilai <i>P-Value</i> nya sebesar 0.000. Artinya dengan nilai = 5%, nilai <i>P-Value</i> tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan rata-rata nilai sebelum dan setelah pelaksanaan pelatihan. Hasil pada rata-rata nilai tes awal dan tes akhir dapat menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah memiliki pemahaman yang baik terhadap penggunaan catatan daring dan hasil angket</p> |

| No. | Nama Peneliti | Tahun | Judul | Metode | Temuan Hasil Penelitian |
|-----|--|-------|---|----------------------------------|---|
| | | | | | respon peserta didik memiliki respon yang positif terhadap penggunaan catatan daring. |
| 3. | Siti Jubaidah, dan M. Rizki Zulkarnain | 2020 | Penggunaan <i>Google Sites</i> Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan SMP Kelas VIII SMPN 1 ASTAMBUL | Metode Kualitatif dan Deskriptif | Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pemanfaatan <i>Google Sites</i> dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi pola bilangan sangatlah banyak, di antaranya dapat memudahkan guru untuk mengirimkan media ajar ataupun berbagi video, tutorial memberikan tugas dan masih banyak lagi kegunaan dan manfaat dari <i>Google Sites</i> , selain itu <i>Google Sites</i> memiliki kelemahan yaitu jika tidak terkoneksi ke internet peserta didik tidak dapat mengakses <i>Google Sites</i> tersebut. |
| 4. | Japrizal, Dedi Irfan | 2021 | Pengaruh Penggunaan Media | Metode <i>Quasi Eksperimen</i> | Berdasarkan temuan hasil penelitian yang |

| No. | Nama Peneliti | Tahun | Judul | Metode | Temuan Hasil Penelitian |
|-----|---------------|-------|---|--------|---|
| | | | Pembelajaran Berbasis <i>Google Sites</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Masa Covid-19 di SMK Negeri 6 Bungo | | telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> sangat valid, praktis dan efektif terhadap hasil belajar peserta didik di jurusan TEI mata pelajaran DLE di SMK Negeri 6 Bungo mendapatkan nilai sebesar 0,786 dari validasi ahli materi 0,839 dan praktikalitas produk 86,17% dari guru dan 83,82% dari peserta didik, sedangkan pada efektivitas, kelas kontrol diperoleh 61,1% dan kelas eksperimen 88,2%. |

C. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini berawal ditemukannya sebuah fakta atau fenomena yang terjadi di Sekolah Menengah Atas yaitu SMAN 1 Susukan Kabupaten Cirebon, yaitu terkait pada pembelajaran biologi khususnya pada materi ekosistem, masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Hal tersebut dapat disebabkan karena materi yang disampaikan guru terlalu banyak, sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi ekosistem pada pembelajaran biologi dan sumber belajar peserta didik kebanyakan dari internet namun tidak jelas sumbernya sehingga menyebabkan peserta didik miskonsepsi pada pembelajaran biologi khususnya pada materi ekosistem, serta belum pernah digunakannya media

pembelajaran berbasis *Google Sites*, yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik.

Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka mencapai sebuah perubahan kearah yang lebih baik, dari yang tidak tahu menjadi tahu, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh mata pelajaran, guru, media yang digunakan, penyampaian materi, sarana prasarana, serta lingkungan sekitar.

Guru mempunyai kedudukan sebagai peran utama dalam pembelajaran, diharapkan memilih media pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

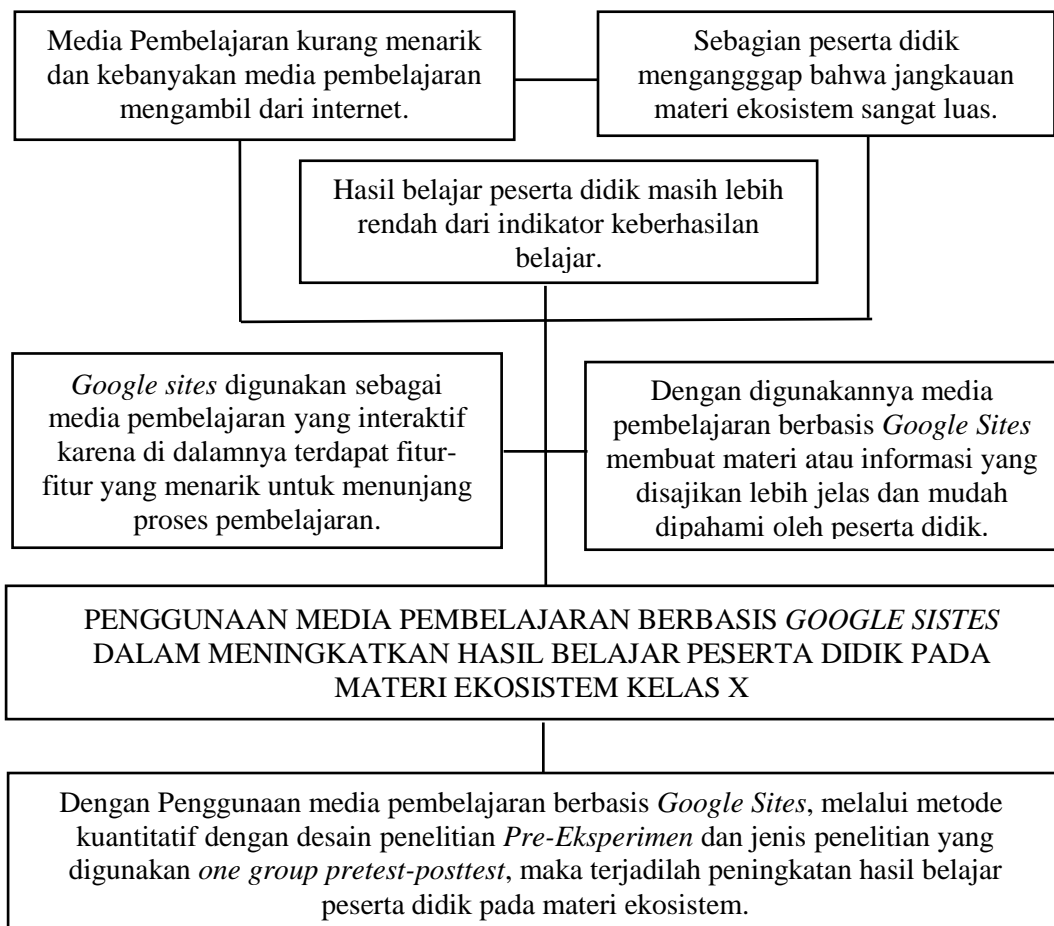
Media sebagai alat bantu pada saat kegiatan pembelajaran, berkembang sangat pesat sesuai dengan kemajuan teknologi. *Google Sites* adalah produk yang dibuat oleh google berupa *platform* media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi atau materi pembelajaran. *Google sites* ialah salah satu aplikasi yang difasilitasi oleh google dengan adanya penggabungan perintah-perintah menulis dan membaca dapat menjadikan *Google Sites* sebagai media pilihan dalam menyampaikan materi pelajaran di sekolah.

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran di kelas. Dengan demikian, peneliti membuat inovasi pembaharuan dengan digunakannya media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi khususnya pada materi ekosistem.

Media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini adalah media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik tanpa kehilangan esensi dalam belajar. *Google Sites* adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang cukup luas dan rumit menjadi lebih mudah dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas, sehingga peserta didik tidak bosan pada saat pembelajaran berlangsung, dengan digunakannya media pembelajaran berbasis *Google Sites* peserta didik lebih bersemangat dan mampu memfokuskan dirinya untuk terlibat dalam materi yang diberikan guru pada saat pembelajaran, melalui

media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini diharapkan dapat membawa pengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada konsep ekosistem.

Dengan demikian, perlu adanya inovasi pembaharuan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka dalam penelitian ini digunakanlah media pembelajaran berbasis *Google Sites* sebagai media pembelajaran. Adapun kerangka pemikirannya yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.15 Bagan Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi ialah suatu pernyataan yang dapat dibuktikan kebenarannya secara empiris berdasarkan penemuan, pengamatan, dan percobaan penelitian. Dalam penelitian ini, asumsi yang menjadi acuan peneliti untuk dapat melakukan penelitian, di antaranya penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem. Dimana pada

pelaksanaan pembelajaran peserta didik dituntut untuk lebih aktif berperan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut akan menjadi pengaruh terhadap materi yang dipelajari, peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan serta peserta didik akan lebih antusias dalam kegiatan proses pembelajaran.

2. Hipotesis

Berdasarkan penjelasan kerangka pemikiran, maka hipotesis masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

Ha: Terdapat kenaikan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran konsep ekosistem.

Ho: Tidak terdapat kenaikan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada pembelajaran konsep ekosistem.