

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Media *Google Classroom*

a. Sejarah *Google Classroom*

Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan dan dikembangkan oleh *Google* untuk kegiatan *e-learning* (pembelajaran daring), sehingga memudahkan guru dalam mengelola kelas, dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didik tanpa menggunakan kertas dan tatap muka secara langsung.

Google classroom didirikan pada tanggal 06 Mei tahun 2014 sebagai salah satu bagian dari *Google Apps for Education*, yang merupakan aplikasi tak berbayar (gratis), kemudian layanan ini dirilis pada tanggal 12 Agustus 2014. *Google classroom* membantu guru untuk membuat dan mengatur tugas kelas dengan cepat dan mudah, memberikan umpan balik kepada siswa langsung secara efisien, dan berkomunikasi bersama siswa tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Google classroom merupakan aplikasi atau layanan web gratis yang dikembangkan oleh *Google* untuk membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam dan tanpa kontak fisik secara langsung dan lebih ramah terhadap lingkungan karena tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya.

b. Fitur *Google Classroom*

Fitur-fitur yang terdapat pada *Google Classroom* menurut Pradana dan Harimurti (2017) adalah sebagai berikut:

- 1) *Assignment* (tugas), penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas *Google* yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa kepada siswa. Dokumen yang ada di *Google Drive* siswa dengan guru, file di *drive* siswa dan kemudian diserahkan untuk penilaian. Guru dapat memilih file yang kemudian dapat diperlakukan sebagai template

sehingga setiap siswa dapat mengedit salinannya sendiri dan kemudian kembali ke nilai kelas alih alih membiarkan semua siswa melihat, menyalin. Atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumentambahan dari *drive* mereka ke tugas.

Gambar 2.1 Fitur *Assignment*



(Sumber : <https://www.site-edukation.com/2020/12/melakukanpenilaian-menggunakan-google.html>)

- 2) *Grading* (pengukuran), fitur ini mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki pilihan untuk melampirkan file tugas sehingga dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individu. Siswa dapat membuat file dan kemudian menempelkannya ke tugas jika Salinan file tidak dibuat oleh guru. Guru memiliki pilihan untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas dimana mereka dapat memberi komentar dan edit. Mengembalikan tugas dapat dinilai oleh guru dan dikembalikan dengan komentar agar siswa dapat merevisi tugas dan masuk kembali. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh guru kecuali jika guru mengembalikan tugas masuk.

Gambar 2.1 Fitur *Grading*

(sumber: <https://www.site-edukation.com/2020/12/melakukan-penilaian-menggunakan-google.html>)

- 3) *Communication* (komunikasi), pengumuman dapat diposkan oleh guru ke arus kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting ke aliran kelas tapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh seorang guru dan dapat dimoderasi. Beberapa jenis media dari produk *Google* seperti file video *You Tube* dan *Google Drive* dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk berbagi konten. *Gmail* juga menyediakan opsi email bagi guru untuk mengirim email ke satu atau lebih siswa di *Google Classroom*. Kelas dapat diakses di website atau melalui aplikasi seluler *Android* dan *IOS Classroom*

Gambar 2.3 Fitur *Communication*

(sumber : <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-google-classroom-fitur-fungsi-dan-keunggulannya/>)

- 4) *Time Cost* (hemat waktu), fitur ini berfungsi agar guru dapat menambahkasiswa dengan memberi siswa kode untuk mengikuti kelas.

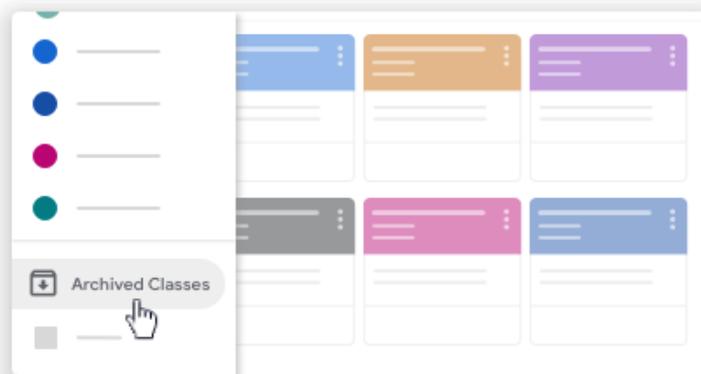
Gambar 2.4 Fitur *Time Cost*



(sumber <https://www.duniadosen.com/cara-membuat-google-classroom/>)

- 5) *Archive Course* (arsip program, fitur ini memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir masa jabatan atau tahun.

Gambar 2.5 Fitur *Archive Course*



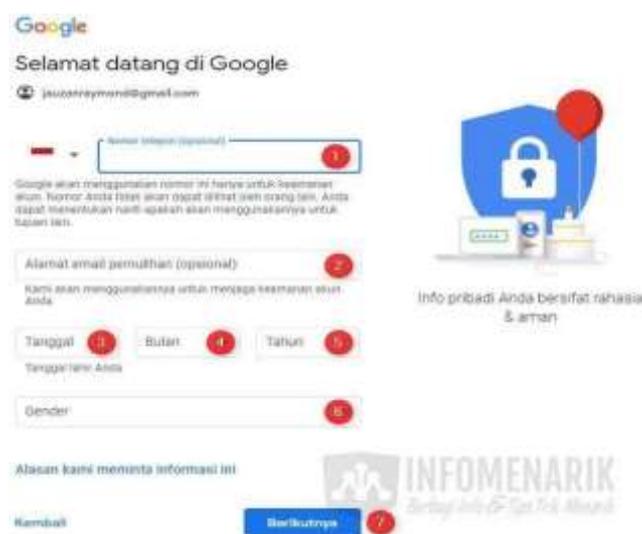
(sumber: <https://support.google.com/edu/classroom/answer/6149813?hl=id&co=GENIE.Platform%3Ddesktop>)

- 6) *Mobile Application* (aplikasi dalam telepon genggam), fitur ini memberikan pengguna mengambil foto dan menempelkannya ke tugas mereka, berbagai file dari aplikasi lain, dan mendukung akses offline.

Gambar 2.6 Fitur *Mobile Application*

(sumber : <https://www.ekrut.com/media/cara-membuat-googleclassroom>)

- 7) *Privacy* (privasi), aplikasi ini tidak menampilkan iklan apa pun dalam antarmuka untuk siswa, fakultas, dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

Gambar 2.7 Fitur *Privacy*

(sumber : <https://info-menarik.net/cara-menambah-akun-google-di-laptop/>)

c. Manfaat *Google Classroom*

Manfaat menggunakan media *Google Classroom* dalam pembelajaran guru terhadap siswa bisa dijelaskan sebagai berikut (Pradana & Harimurti, 2017):

- 1) Kelas dapat disiapkan dengan mudah;
- 2) Menghemat waktu dan kertas;
- 3) Pengelolaan yang lebih baik;
- 4) Penyempurnaan komunikasi dan masukan;
- 5) Dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan;
- 6) Aman dan terjangkau.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Menurut Iftakhar (2016), terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan penggunaan *Google Classroom*, yaitu:

1) Kelebihan *Google Classroom* :

- a) Mudah digunakan;
- b) Menghemat waktu;
- c) Berbasis *cloud*;
- d) Fleksibel;
- e) Gratis;
- f) Ramah seluler.

2) Kekurangan *Google Classroom* :

- a) Berbasis web yang harus terkoneksi dengan internet;
- b) Pembelajaran bersifat individual;
- c) Peserta didik harus berfikir kritis;
- d) Kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik.

2. Pembelajaran Daring (*E-Learning*)

a. Pengertian *E-Learning*

Pada dasarnya e-learning terdiri dari dua bagian yaitu “e” yang merupakan singkatan dari “electronic” atau elektronik dan ”learning” yang berarti belajar. Secara sederhana e-learning merupakan belajar dengan menggunakan perangkat elektronik. Smaldino & Sharon (2012) mendefinisikan belajar *online* atau *e-learning* sebagai berikut: “*e-learning* hasil dari pengajaran yang disampaikan secara elektronik menggunakan media berbasis komputer. Materinya sering kali diakses melalui sebuah jaringan, termasuk web, internet, intranet, *Compac Disc* dan *Digital Video Disc*. Elearning tidak hanya mengakses informasi (misalnya, meletakkan halaman web), tetapi juga membantu para pemelajar dengan hasil-

hasil yang spesifik (misalnya mencapai tujuan). Selain menyampaikan pengajaran, e-learning bisa memantau kinerja pemelajar dan melaporkan kemajuan pemelajar.”

Menurut Soekartawi (2007) *e-learning* adalah istilah umum yang digunakan untuk semua teknologi yang mendukung kegiatan belajar dalam suatu susunan perlengkapan mengajar dan pembelajaran seperti saluran telepon, audio dan video, satelit telekonferen, sambungan transmisi dan yang lebih dikenal dengan pelatihan berbasis web atau petunjuk dengan bantuan komputer yang biasanya berhubungan dengan kursus secara online.

Kemudian Basori (2013) mendefinisikan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer atau internet. suasana pembelajaran *e-learning* dapat mengakomodasi peserta didik memainkan peran yang lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha sendiri.

Menurut Ompusunggu dan Sari (2019) *e-learning* adalah suatu kemajuan yang nyata dalam sistem pembelajaran di era modern. Berdasarkan ketiga definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah suatu kemajuan yang nyata dalam sistem pembelajaran di era modern dimana teknologi dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar jarak jauh dalam suatu susunan perlengkapan mengajar.

b. Filosofi *E-Learning*

Rusman (2012), menjelaskan filosofis *e-learning* sebagai berikut: “Pertama, *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *online*. Kedua, e-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Ketiga, e-learning tidak berarti menggantikan model belajar konvensional dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan. Keempat, kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar,

maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberikan hasil yang baik.”

Dalam sistem *e-learning*, konsep utama dan aspek pemahaman pengguna harus benar-benar dirancang secara khusus agar tujuan *e-learning* dapat tercapai. Secara umum, tujuan e-learning adalah efektivitas dan efisiensi dalam belajar. Secara khusus, e-learning dapat benar-benar berperan penting dalam dunia pendidikan, berkontribusi atas kompetensi materi yang dibahas di dalamnya hingga mencapai target keberhasilan yaitu membawa perubahan suatu organisasi bahkan untuk lebih jauhnya bisa diaplikasikan untuk keperluan media interaksi.

elektronik lainnya. Lebih lanjut, menanggapi filosofis *e-learning* poin tiga, bahwa pembelajaran berbasis web atau *e-learning* tidak berarti menggantikan pembelajaran konvensional, namun pemanfaatan teknologi internet dalam hal ini tidak kalah penting dalam proses pembelajaran.

Keberadaan teknologi internet dapat membantu (1) menghasilkan atau menumbuh-kembangkan nilai-nilai baru, (2) menjangkau peserta didik dalam jumlah besar, dan (3) memberdayakan individu dalam kelompok sosial. Dalam kaitan ini, fungsi internet adalah sebagai media pembelajaran. melalui pemanfaatan internet, seseorang dapat membelajarkan dirinya sehingga memperoleh nilai-nilai baru yang dikembangkan di dalam dirinya, atau memantapkan berbagai pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Munir, 2012).

c. Tujuan dan Manfaat *E-Learning*

Terdapat tujuan dan manfaat penggunaan *e-learning* sebagai sistem pembelajaran (Sanaky, 2009), adapun tujuan penggunaa *e-learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kualitas belajar pembelajar;
- 2) Mengubah budaya mengajar pengajar;
- 3) Mengubah belajar pembelajar yang pasif kepada budaya belajar yang aktif, sehingga terbentuk independent learning;
- 4) Memperluas basis dan kesempatan belajar oleh masyarakat;
- 5) Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru;

Kemudian manfaat dan dampak yang diperoleh dalam pembelajaran melalui *e-learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Perubahan budaya belajar dan peningkatan mutu pembelajaran pebelajar dan pengajar;
- 2) Perubahan pertemuan pembelajaran yang tidak terfokus pada pertemuan (tatap muka) di kelas dan pertemuan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu melalui fasilitas *e-learning*;
- 3) Tersedianya materi pembelajaran di media elektronik melalui website *e-learning* yang mudah diakses dan dikembangkan oleh pembelajar dan mungkin juga masyarakat;
- 4) Pengayaan materi pembelajaran sesuai dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi;
- 5) Menciptakan *competitive positioning* dan meningkatkan *brand image*;
- 6) Meningkatkan kualitas pembelajaran dan kepuasan pembelajar serta kualitas pelayanan;
- 7) Mengurangi biaya oprasi dan meningkatkan pendapatan;
- 8) Interaktivitas pembelajar meningkat, karena tidak ada batasan waktu untuk belajar;
- 9) Pebelajar menjadi lebih bertanggung jawab atas kesuksesannya (*leaner oriented*).

d. Ciri Khusus *E-Learning*

Secara khusus menurut Sanaky (2009) *e-learning* mempunyai ciri-ciri antara lain:

- 1) Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran;
- 2) Menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan;
- 3) Membangun pemahman dan kemampuan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perorangan atau kelompok;
- 4) Menggunakan elemen-elemen seperti kata-kata dan gambar gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran.

e) Karakteristik *E-Learning*

Adapun karakteristik *e-learning* menurut Rusman (2012), yaitu:

1. *Interactivity* (Interaktivitas), tersedia jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*synchronous*), seperti chatting atau messenger atau

tidak langsung (*asynchronous*), seperti forum, mailing list atau buku tamu.

2. *Independency* (kemandirian), fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa (*student-centered learning*).
3. *Accessibility* (aksesibilitas), sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
4. *Enrichment* (pengayaan), kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan teknologi seperti video streaming, simulasi dan animasi.

f) Manfaat *E-Learning*

Adapun manfaat dari proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi internet dikemukakan oleh Brown (dalam Munir, 2012) yaitu:

1. meningkatkan kompetensi belajar peserta didik;
2. meningkatkan keterampilan dan pengalaman mengajar dalam pengadaan materi pembelajaran;
3. mengatasi masalah-masalah keterbatasan tenaga, meningkatkan efisiensi kerja.

Sementara Bates (dalam Munir, 2012) mengidentifikasikan empat manfaat kegiatan pembelajaran melalui internet sebagai berikut:

- 1) dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik (*enhance interactivity*);
- 2) memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*);
- 3) menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach aglobal audience*);
- 4) mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easyupdating of content as well as achievable capabilities*).

3. Media *Google Classroom* dalam Pembelajaran Daring

Google Classroom adalah *platform* gratis berbasis web yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran guru dan peserta didik (Glints.com, 2021). Saat ini, kegiatan pembelajaran dialihkan ke pembelajaran daring. Kebijakan tersebut membuat para guru, murid, dosen, dan mahasiswa akrab dengan aplikasi telekonferens.

Google Classroom sangat cocok digunakan pada masa pandemi tersebut, karena dapat digunakan secara gratis tanpa perlu biaya. Sebagai *platform* yang menyediakan layanan pembelajaran daring atau tata kelolanya. Maka sifatnya yang gratis membuat *Google Classroom* semakin menarik untuk digunakan. Khususnya untuk pihak sekolah maupun perguruan tinggi yang ingin menyediakan media kreatif dan inovatif tanpa perlu terikat oleh biaya.

4. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pada dasarnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum di semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai tingkat perguruan tinggi. Hal ini, ditegaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37, sebagai berikut.

“Kurikulum pendidikan dasar maupun menengah wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa, (d) matematika, (e) ilmu pengetahuan alam, (f) ilmu pengetahuan sosial, (g) seni dan budaya, (h) pendidikan jasmani dan olah raga, (i) keterampilan kejuruan, (j) muatan lokal. Kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa.”

Berdasarkan pasal tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada warga negara, hal ini dikarenakan Pendidikan Kewarganegaraan merupakan program pendidikan yang membekali siswa dengan seperangkat pengetahuan guna mendukung peran aktif mereka dalam masyarakat dan negara di masa yang akan datang. Berkenaan dengan hal itu, Nurmalina, dkk (2008, hlm. 3) mengatakan: “Pendidikan Kewarganegaraan atau *civic education* adalah mata pelajaran dasar yang dirancang untuk mempersiapkan para warga negara muda untuk mendorong peran aktif mereka di masyarakat setelah mereka dewasa.”

Pernyataan di atas, sejalan dengan penjelasan pasal 39 ayat 2 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warganegara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negarayang dapat diandalkan oleh bangsa negara. Dari kedua pernyataan di atas, dapat peneliti tegaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan lebih memberikan pembekalan kepada warga negara agar menjadi warga negara memiliki peran aktif dimasa yang akan datang.

Pandangan lain tentang pengertian Pendidikan Kewarganegaraan disampaikan oleh Somantri dan Numan (2001) sebagai berikut Program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Berkenaan dengan pernyataan di atas, dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi ditegaskan bahwa : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan atau pembelajaran yang membekali siswa dengan seperangkat pengetahuan sebagai upaya memanusiakan, membudayakan dan memberdayakan serta menjadikan warga negara yang baik, yakni warga negara yang tahu akan hak dan kewajibannya, memiliki pola pikir yang cerdas, kritis, sikap yang demokratis serta memiliki karakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

b. Sejarah Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Cholisin (2004, hml. 44-57), secara singkat sejarah perkembangan PKn sesudah kemerdekaan diawali dengan pendidikan moral di Indonesia yang berisi nilai-nilai kemasyarakatan, adat dan agama. Pada tahun 1957, pelajaran kewarganegaraan membahas cara memperoleh dan kehilangan kewarganegaraan. Pada tahun 1961, istilah kewarganegaraan berubah menjadi *civics* yang membahas tentang sejarah nasional, sejarah Proklamasi, UUD 1945, Pancasila, pidato-pidato kenegaraan presiden, pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa. Pembelajaran *civics* dilaksanakan dengan menggunakan metode indoktrinasi. Pada tahun 1968, pemerintah menetapkan kurikulum yang

baru dengan mengganti nama pelajaran Kewargaan Negara menjadi Pendidikan Kewargaan Negara/ PKn. Kemudian diadakan Seminar Nasional Pengajaran dan pendidikan *civics* di Tawangmangu Surakarta tahun 1972 yang menghasilkan antara lain; menetapkan istilah Ilmu Kewargaan Negara (IKN) sebagai pengganti *civics*, dan Pendidikan Kewargaan Negara sebagai pengganti istilah *civiceducation*.

Pada kurikulum tahun 1989, Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Undang-Undang No.2 Tahun 1989 tentang SPN Pasal 39 ayat 2, yaitu Pancasila yang mengarah pada moral, tentunya diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian kurikulum 1994 bergulir lebih pada upaya memadukan kurikulum-kurikulum sebelumnya. Kurikulum 1994 sebagai salah satu upaya dalam melaksanakan UU no.2 Tahun 1989, yaitu memilih mengintegrasikan antara pengajaran pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan menjadi PPKn. Kurikulum tahun 2004/ kurikulum KBK juga membawa perubahan nama dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi Pendidikan Kewarganegaraan, isinya meliputi beberapa aspek yaitu, Pancasila, persatuan dan kesatuan, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, dan globalisasi. Tetapi dengan adanya perubahan UU No. 2 Tahun 1989 yang diubah dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional nama pendidikan Pancasila tidak dieksplisitkan lagi, sehingga berubah nama menjadi Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila dimasukkan dalam PKn. Begitu pula kurikulum 2004 memperkenalkan istilah pengganti PPKn dengan Kewarganegaraan/ Pendidikan kewarganegaraan. Perubahan ini juga nampak diikuti dengan perubahan isi PKn yang lebih memperjelas akar keilmuan yakni politik, hukum, dan moral (Cholisin, 2004: 57).

Perkembangan paradigma PKn di Indonesia antara paradigma lama dan Paradigma Baru untuk memberikan istilah PKn yang sejalan dengan tuntunan era reformasi dan yang sekarang dikembangkan dengan standar isi).

Paradigma baru PKn antara lain memiliki struktur organisasi keilmuan yang jelas yakni berbasis pada ilmu politik, hukum, filsafat moral/ filsafat Pancasila dan memiliki visi yang kuat *nation and character building, citizen*

empowerment (pemberdayaan warga negara), yang mampu mengembangkan *civil society* (masyarakat kewargaan) yang memiliki arti penting dalam pembaharuan Pendidikan Kewarganegaraan yang sejalan dengan sistem politik demokratis. Paradigma baru ini merupakan upaya untuk menggantikan paradigma lama PKn (PPKn), yang antara lain bercirikan struktur keilmuan yang tidak jelas, materi disesuaikan dengan kepentingan politik rezim, memiliki visi untuk memperkuat state building (Negara otoriter birokratis) yang bermuara pada posisi warga negarasebagai kaula atau obyek yang sangat lemah ketika berhadapan dengan penguasa. Akibat dari kondisi tersebut, PKn semakin sulit untuk mengembangkan karakter warga negara yang demokratis (Cholisin, 2004, hlm. 10).

Dari pemaparan di atas dapat dikemukakan bahwa sejarah perkembangan PKn di Indonesia mengalami pergantian nama dari *civics*, kewargaan negara, PMP, PPKn, kemudian menjadi PKn. Perubahan ini juga nampak diikuti dengan perubahan isi PKn yang lebih memperjelas akar keilmuan yakni politik, hukum dan moral. Penanaman nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari menjadi kurang terinternalisasi melalui pembelajaran PKn di kelas. Sehingga menyebabkan semakin sulit mengembangkan Pendidikan Karakter dikarenakan materi PKn lebih fokus pada materi pendidikan politik dan hukum.

c. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Secara epistemologis, pendidikan kewarganegaraan dikembangkan dalam tradisi *Citizenship Education* yang tujuannya sesuai dengan tujuan nasional negara. Namun, secara umum tujuan mengembangkan pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*), yakni warga yang memiliki kecerdasan (*Civic Intelligence*) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual; memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*Civic Responsibility*); dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (*Civic Participation*) agar tumbuh rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Selain itu, kedudukan PKn dalam proses demokratisasi adalah dalam rangka transformasi nilai-nilai demokrasi. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan ialah program pendidikan yang membentuk karakterwarga negara Indonesia menjadi warga

negara yang memiliki nilai dan moral yang luhur, cerdas, terampil dan setia kepada bangsa seperti yang diamanatkan Pancasila Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar pesertadidik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi;
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya;
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Adapun tujuan pembelajaran PKn yang dikemukakan oleh Novitasari & Almi (2008, hlm. 20) adalah sebagai berikut :

“Secara umum tujuan PKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional yaitu : Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur memiliki pengetahuan dan keterampilan kesehatan jasmani dan rohani kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Secara khusus bertujuan untuk : membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dan masyarakat yang beraneka ragam kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan bersama di atas kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat kepentingan dapat diatasi melalui musyawarah mufakat serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan upaya untuk mewujudkan keadilan

sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.”

Menurut pendapat di atas, tujuan utama pendidikan kewarganegaraan yaitu untuk membentuk masyarakat yang memiliki budi pekerti dan selalu berpikir kritis dalam menanggapi isu kewarganegaraan serta selalu berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sehingga akan menciptakan karakter masyarakat Indonesia yang baik dan aktif dalam kehidupan antar bangsa dan negara. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Hal di atas semakin mempertegas pasal 39 ayat (1) Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu “Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan ialah mengembangkan potensi individu warga negara, dengan demikian maka seorang guru PKn haruslah menjadi guru yang profesional, sebab jika guru tidak berkualitas tentu tujuan PKn itu sendiri tidak tercapai. Lebih dari itu Pkn juga bertujuan menyiapkan warga negara yang baik sebagai generasi penerus bangsa yang memiliki kecintaan dan kebanggaan terhadap bangsa serta komitmen dalam menjaga dan mempertahankan persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

d. Aspek-aspek Kompetensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan partisipasi warga negara dalam kehidupan politik dan masyarakat baik pada tingkat lokal maupun nasional, maka untuk menumbuhkan dan meningkatkan partisipasi semacam itu diperlukan pengembangan sejumlah kompetensi. Beberapa kompetensi yang menurut Budimansyah dan Suryadi (2008, hlm. 55) perlu dikembangkan melalui

Pendidikan Kewarganegaraan yaitu “Berdasarkan kompetensi yang perlu dikembangkan, terdapat tiga komponen utama yang perlu dipelajari dalam PKn yaitu *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic dispositions*”. Kemudian, Wuryan dan Syaifullah (2008, hlm. 78) menjelaskan bahwa: "Cakupan *civic knowledge* meliputi pengetahuan tentang sistem politik, pemerintahan, konstitusi, undang-undang, hak dan kewajiban warga negara, dan sebagainya. Sementara *civic skill* mencakup keterampilan intelektual, sosial dan psikomotorik. Sedangkan *civic dispositions* mencakup sifat karakter pribadi warga negara yang mana meliputi tanggungjawab moral, disiplin diri dan hormat terhadap martabat setiap manusia, kemudian sifat karakter publik meliputi kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, hormat terhadap aturan (*rule of the law*), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan berkompromi."

Berdasarkan pendapat Branson, kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan digolongkan menjadi tiga kompetensi utama, yaitu *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic dispositions*. Dan ketiga kompetensi tersebut merupakan kompetensi utama yang perlu dimiliki warga negara agar dapat menjadi warga negara yang baik, cerdas dan jadi warga negara yang tahu akan hak dan kewajibannya. Sejalan dengan pendapat di atas, dalam Depdiknas (2007) dicantumkan beberapa aspek kompetensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu:

1) Pengetahuan Kewarganegaraan (*civic knowledge*)

Menyangkut kemampuan akademik-keilmuan yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum dan moral. Dengan demikian, mata pelajaran PKn merupakan bidang kajian multi disiplin.

2) Keterampilan Kewarganegaraan (*civic skills*)

Meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan berpartisipasi (*participatory skills*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

3) Watak kepribadian Kewarganegaraan (*civic disposition*)

Watak kepribadian kewarganegaraan sesungguhnya merupakan dimensi yang paling substansif dan essensial dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dimensi watak atau karakter

kewarganegaraan dapat dipandang sebagai “muara” dari pengembangan kedua dimensi sebelumnya. Apabila ditinjau dari tujuan pendidikan kewarganegaraan seperti yang disampaikan Wuryan dan Syaifullah (2008, hlm. 77) maka dapat dilihat sasaran lain dari kompetensi yang dapat dikembangkan. "Baik *civics* atau Ilmu Kewarganegaraan maupun Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, warga negara yang kreatif, warga negara yang bertanggung jawab, warga negara yang cerdas, warga negara kritis, dan warga negara yang partisipatif."

Lebih lanjut, Wuryan dan Syaifullah (2008, hlm. 77) mengungkapkan beberapa kemampuan dasar lainnya, yaitu memperoleh informasi, kerjasama, dan melakukan berbagai kepentingan secara benar. Berdasarkan beberapa pandangan ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek-aspek kompetensi yang dapat dikembangkan melalui Pendidikan Kewarganegaraan terbilang banyak, antara lain pengetahuan (*civic knowledge*), keterampilan (*civic skill*), karakter (*civic dispositions*), tanggungjawab (*civics responsibilities*), kecerdasan (*civics intelligence*) dan kemampuan partisipasi (*civics participation*).

B. Penelitian Terdahulu

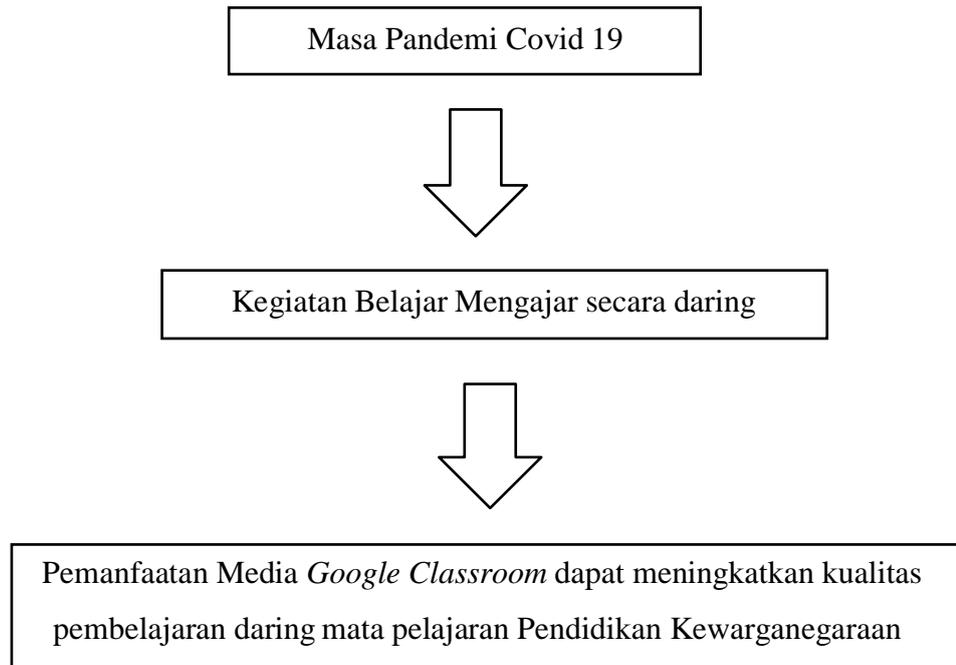
Mengingat penelitian yang dilakukan masih sangat minim, berikut merupakan penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai referensi penulisan:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Kasih Lindungi Sari, (2021). “Pengaruh penggunaan Google Classroom terhadap hasil belajar Matematika siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Jambi ”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan Google Classroom dengan hasil belajarmatematika siswa
2.	Aliza Nadhifatun Nisa. (2021). “Media Pembelajaran Google Classroom untuk meningkatkan motivasi belajar pada masa Pandemi di SMP Negeri Sawoo Tahun Pelajaran 2020/2021”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Google Classroom dapat meningkatkan keinginan, daya Tarik, motivasi, dan juga membangkitkan keinginan belajar siswa.
3.	Ila Irwani (2021) “Pengaruh pembelajaran daring berbantu <i>Google Classroom</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas PGRI Pekanbaru”	Hasil dari penelitian disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran daring berbantu <i>Google Classroom</i> dengan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA PGRI Pekanbaru .

C. Kerangka Pemikiran

Pandemi *Covid-19* telah berdampak terhadap berbagai sektor kehidupan mulai dari ekonomi, kesehatan, sosial, dan pendidikan. Pada sektor pendidikan untuk memutus penyebaran *Covid-19* sejumlah negara harus menutup fasilitas pendidikan baik sekolah maupun universitas. Pada saat pandemi *Covid-19* pembelajaran daring menjadi satu-satunya solusi agar proses pembelajaran tetap berjalan. Namun demikian pembelajaran secara daring belum cukup dikenal oleh peserta didik. Untuk itu peneliti ingin mengetahui pelaksanaan daring, terutama dengan menggunakan media *Google Classroom*. Harapannya dengan pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan media *Google Classroom* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran daring, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, seperti yang diuraikan dalam kerangka pemikiran berikut :

Bagan 2.8 Kerangka Pemikiran

Sumber : diolah peneliti (2021)