

## **BAB II**

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

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

##### **1. Model Pembelajaran Problem Based Learning**

Model pembelajaran menurut Joyce, Weil, dan Calhoun merupakan sebuah ekosistem dalam pembelajaran yang berisi perencanaan pembelajaran, bahan pembelajaran, serta media pembelajaran. Dalam model pembelajaran dijelaskan juga perilaku guru dalam kegiatan pembelajaran (Octavia, 2020). Hal tersebut sejalan dengan pengertian model pembelajaran menurut Trianto bahwa model pembelajaran merupakan suatu pedoman yang dipakai guru dalam melakukan proses pembelajaran. Di dalamnya terdapat langkah-langkah pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Octavia, 2020). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan kegiatan belajar yang disusun secara sistematis, sehingga pembelajaran berjalan secara efektif, efisien, dan menarik. Salah satu model pembelajaran yang sering digunakan saat ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

##### **a. Pengertian Model Pembelajaran Problem Based Learning**

Model diartikan sebagai cara melakukan sesuatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis. Model pembelajaran merupakan cara untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan cara menyajikan bahan pembelajaran kepada peserta didik (Hamruni, 2012). Model pembelajaran juga dapat diartikan dengan untuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan tehnik pembelajaran

Kini pembelajaran PBL banyak di pakai dalam pembelajaran di Indonesia seiring dengan tuntutan pembelajaran abad 21 menurut *Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills* yang menekankan peserta didik untuk menguasai 4 kompetensi diantaranya kemampuan dalam berkomunikasi,

berkolaborasi, berfikir kritis, dan kreatif. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan peserta didik sebuah permasalahan yang akan menuntun sebuah pengetahuan, dengan kata lain peserta didik belajar melalui sebuah permasalahan, sehingga pembelajaran lebih menantang (Wena, 2011 *dalam* Pamungkas 2020). Hal tersebut sejalan dengan pengertian model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Suprijono (2013) *dalam* Pamungkas (2020) bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menuntun peserta didik menemukan informasi-informasi yang membentuk suatu pengetahuan dari suatu permasalahan tersebut. Adapun model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Eggen (2012) *dalam* Nurrohma & Adistana (2021) merupakan model pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan keterampilan berfikir, memecahkan masalah, serta pengaturan diri dengan fokus pembelajaran menggunakan masalah yang otentik. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis masalah di dunia nyata, sehingga peserta didik membentuk dapat membentuk pengetahuannya sendiri.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat atau berorientasi kepada peserta didik. Sehingga, dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu peserta didik aktif dalam memecahkan masalah yang sudah di rekayasa oleh guru, sehingga peserta didik dalam membentuk pengetahuan dari informasi yang sudah dikumpulkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fredrikson, Jha, & Ristenpart (2015) *dalam* Ahmar (2020) bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang mengembangkan pembelajaran aktif yang didasarkan pada pemahaman dan pemecahan masalah.

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Terbukti oleh beberapa penelitian bahwa dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat, akan

membuat hasil pembelajaran yang lebih baik. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran maka dalam pembelajaran maka peserta didik harus aktif dalam pembelajaran, hal tersebut sangat mempengaruhi bagaimana cara berfikir serta mengimplementasikan pengetahuannya. Salah satu model yang banyak digunakan untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran adalah model *Problem Based Learning* (Amir, 2016).

Tujuan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah peserta didik mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan pola berfikir kritis yang pada akhirnya dapat memahami materi pembelajaran. (Nurrohma & Adistana, 2021). Penerapan model pembelajaran PBL efektif di implementasikan dalam proses belajar karena peserta didik dapat aktif dalam mencari solusi dan memecahkan masalah dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis (Nurrohma & Adistana, 2021). Dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terbukti meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik dengan cara merubah pola pikir peserta didik berdasarkan tingkat kognitif dari rendah menjadi lebih tinggi, karena level tertinggi dalam ranah kognitif adalah kemampuan dalam memecahkan masalah (Rahayu & Adistama, 2018). Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian lain bahwa dengan pemberian model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap peningkatan kegiatan dan hasil belajar peserta didik. Semua guru menginginkan supaya dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan harapan dan keinginan yang dicapai setelah proses belajar mengajar berakhir. Agar apa yang diharapkan dapat berhasil maka dengan demikian perlu adanya perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran sehingga pengajaran mempunyai mutu yang baik. (Djonomiarjo, 2020).

#### **b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Problem Based Learning**

Sebelum dilakukan pembelajaran dibutuhkan suatu perencanaan yang berkaitan dengan pelaksanaan menggunakan suatu model tertentu. Maka dibutuhkan juga suatu langkah atau sintaks pembelajaran. Pemetaan

ini sangat bermanfaat sebagai patokan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berikut adalah pemetaan sintak dan langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penerapan pembelajaran matematika menggunakan model *Problem Based Learning*. Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut (Rusmono, 2012) :

**1) Tahap 1 : Orientasi Peserta Didik kepada Masalah**

Pada tahap ini guru mengorganisasikan siswa kepada masalah, guru menginformasikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan kebutuhan logistik penting dan memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah tersebut. Siswa mendengarkan permasalahan yang diberikan oleh guru Siswa secara aktif menjawab dari pemecahan masalah tersebut.

**2) Tahap 2 : Mengorganisasi Siswa untuk Belajar**

Pada tahap ini guru mengorganisasikan siswa untuk belajar dengan cara membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok. Serta guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah. Siswa duduk secara berkelompok sesuai yang telah ditentukan oleh guru Siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugasnya yang berhubungan dengan masalah.

**3) Tahap 3 : Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok**

Guru membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi. Siswa mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan untuk pemecahan masalah

**4) Tahap 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**

Pada tahap ini peserta didik mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman video dan model, serta membantu mereka berbagi karya mereka. Siswa

menyusun laporan dalam kelompok dan menyajikannya dihadapan kelas dan berdiskusi dalam kelas

**5) Tahap 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**

Pada tahap ini guru mengarahkan siswa untuk menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membantu siswa melakukan refleksi atas penyidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran PBL**

Terdapat beberapa kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* dibandingkan dengan model pembelajaran lain diantaranya (Pamungkas, 2020) :

- 1) Teknik pembelajaran yang bagus untuk memahami materi pembelajaran.
- 2) Menantang peserta didik dalam membentuk pengetahuan baru.
- 3) Peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran.
- 4) Membantu peserta didik dalam memahami permasalahan di dunia nyata.
- 5) Membantu peserta didik dalam mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam mengembangkan pengetahuan barunya, sehingga peserta didik juga dapat mengevaluasi diri sendiri baik dari hasil maupun proses pembelajaran.
- 6) Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar dengan hal yang baru tidak dari ceramah guru saja atau dari buku.
- 7) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- 8) Membentuk kemampuan berfikir kritis peserta didik.
- 9) Memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan mengimplementasikan pengetahuan tersebut.
- 10) Mengembangkan minat peserta didik dalam belajar.

Selain itu kelebihan, tentu saja terdapat kekurangan dalam implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning*, diantaranya (Palennari, 2018) :

- 1) Saat peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan dan masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka pebelajar enggan untuk mencoba.
- 2) Model pembelajaran *Problem Based Learning* memerlukan cukup banyak waktu untuk persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman mengenai alasan peserta didik berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka akan pelajari.

## **2. Kajian Teori Tentang Media Pembelajaran Melalui Kelas Virtual Google Slide**

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

Dalam dunia pendidikan media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting. Efektivitas kegiatan pembelajaran serta efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai dengan adanya media pembelajaran. Dengan adanya media proses pembelajaran sangat mempengaruhi psikologis peserta didik, yaitu meningkatkan motivasi serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman peserta didik karena dengan adanya media akan lebih memudahkan mereka dalam menerima informasi dan konten pembelajaran (Trisiana, 2020).

Media secara harfiah didefinisikan sebagai perantara atau pengantar. Secara definisi media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim semua pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian pelajar, minat dan perhatian (Sadiman, 2014). Hal tersebut juga sejalan dengan pengertian media menurut Latuheru (1993) bahwa media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat sehingga dapat sampai

kepada penerima yang dituju (Arsyad, 2017). Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan tertentu dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran pengirim adalah seorang guru, sedangkan penerima adalah seorang peserta didik.

Media pembelajaran dapat didefinisikan dengan segala sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Miftah, 2013 *dalam* Trisiana, 2020). Hal tersebut juga sejalan dengan pengertian media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs (1975) bahwa media pembelajaran merupakan alat fisik yang berfungsi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar baik berupa buku, foto, video, kamera, film, slide, komputer, dan sebagainya (Arsyad, 2017). Berdasarkan pengertian media pembelajaran menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik dengan sebuah alat bantu untuk memudahkan pemahaman peserta didik.

Media pembelajaran tentunya sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. dampak positif dari penggunaan media pembelajaran di kelas sebagai berikut: Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku; Pembelajaran bisa lebih menarik; Pembelajaran menjadi lebih interkatif; Waktu pembelajaran dapat lebih singkat; Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana terdapat integrasi didalamnya; Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun; Dapat meningkatkan sikap positif peserta didik; Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif (Kemp dan Dayton, 1998 *dalam* Trisiana, 2020).

## **b. Pengertian Media Pembelajaran Kelas Virtual *Google Slide***

Media pembelajaran sering dikaitkan dengan istilah teknologi. Teknologi dalam pembelajaran merupakan suatu kajian yang berupaya memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga dipandang sebagai bentuk peralatan fisik berupa *hardware* dan *software* yang merupakan bagian dari teknologi pembelajaran (Arsyad, 2017). Teknologi merupakan aspek yang tidak dapat lepas dari kehidupan manusia. Teknologi merupakan pengendalian sesuatu secara teratur dalam suatu sistem guna mempermudah pekerjaan tertentu (Switri, 2019). Menurut pendapat Jacques Ellul (1967) dalam Rusman dkk (2011) teknologi merupakan metode yang digunakan guna mengefisienkan berbagai kegiatan manusia. Apalagi kini manusia dihadapkan pada era revolusi industri 4.0, dimana segala aspek kehidupan manusia dipermudah dengan adanya otomatisasi komputer dan internet. Hal tersebut juga berpengaruh dalam aspek pendidikan terutama implementasi teknologi dalam pembelajaran di kelas. Adanya teknologi yang semakin maju, wabah covid-19 yang melanda Indonesia dalam kurun waktu kurang lebih 2 tahun membuat para guru di sekolah berlomba dalam mengembangkan inovasi agar pembelajaran tetap berjalan dengan efektif. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik terbukti dapat merubah hasil belajar yang signifikan, karena dengan penerapan media pembelajaran dapat membangkitkan semangat, minat dan keinginan yang berbeda, membangkitkan motivasi dan mempunyai stimulus dalam melaksanakan kegiatan belajar. Bahkan dapat membawa perubahan psikologis terhadap peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Khotimah, 2021). Salah satu media pembelajaran menarik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah kelas virtual *google slides*.

Kelas virtual (*virtual class*) merupakan kelas yang berbasiskan pada *web*, di mana guru dan murid dapat berinteraksi kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Sama seperti di kelas

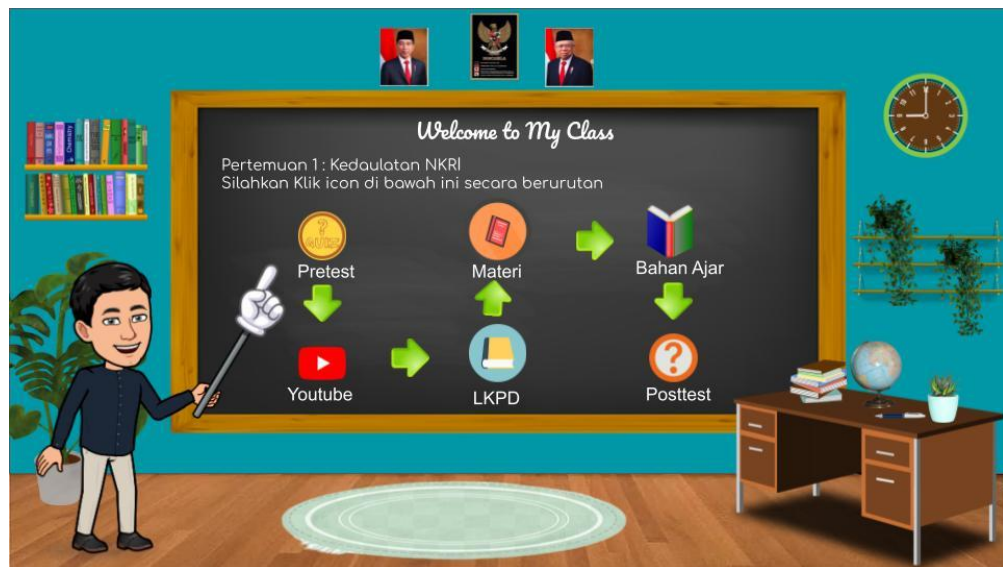


konvensional, dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas virtual maka siswa dan guru dapat berinteraksi satu sama lain, yang berarti siswa masuk ke kelas virtual pada saat yang sama (Gunawan & Sunarman, 2017). Kelas virtual juga dapat diartikan sebagai layanan pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan suatu proses belajar mengajar di dalam kelas dapat dibagi secara virtual ke kelas-kelas lain pada lokasi yang berbeda-beda (*remote*). Tentunya keberadaan layanan kelas virtual ini dimaksudkan untuk membantu guru mengajar di dalam kelas (Yonathan et al., 2011).

Kelas virtual *google slides* merupakan suatu *platform* pembelajaran yang membuat suatu ekosistem kelas ke dalam bentuk *online*, di dalamnya terdapat animasi yang menggambarkan suasana kelas. Dengan dibentuknya kelas virtual menjadikan proses pembelajaran *online* dirasa lebih optimal (Parahita et al., 2021). Pembelajaran berbantuan kelas virtual akan lebih optimal apabila disinkronisasi dengan platform lain seperti konversi pdf *online*, kuis *online*, youtube, serta google drive (Pertiwi & Sutarna, 2020 dalam Parahita et al. 2021). Dalam penelitian ini kelas virtual dibuat dalam platform *google slides* yang disinkronisasi dengan youtube, kuis *online*, dan *google drive*, serta *google form*. Agar memudahkan peserta didik dalam mengakses kelas virtual maka file tersebut dikonversi ke dalam bentuk pdf secara *online*.

Pembelajaran menggunakan aplikasi *google slides* dinilai lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga, penggunaan aplikasi google slide dinilai dapat membuat media pembelajaran lebih menarik yang akan membuat proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan (Monica & Pramudiani, 2022). Pola dalam ruang kelas virtual memiliki fungsi sebagai salah satu platform pembelajaran yang menciptakan ekosistem pembelajaran yang optimal (Charles & Iwasokun, 2014 dalam Parahita et al., 2021)). Belajar secara online melalui kelas virtual memungkinkan guru untuk mengenal siswa dengan lebih baik (Manegre & Sabiri, 2020). Model

Kelas virtual yang digunakan merupakan kelas berbasis website, peneliti memanfaatkan platform google for education utamanya adalah *google slides* sebagai basis utama pembuatan kelas virtual. Platform pendukung lain adalah konversi pdf secara online, serta berbagai platform kuis online, di mana guru dan siswa dapat berinteraksi kapan saja, di mana saja tidak terbatas tempat dan waktu. Dengan menggunakan kelas virtual, komunikasi guru dan siswa bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa perlu bertatap muka secara langsung, sepanjang bisa terhubung dengan internet (Parahita et al., 2021).

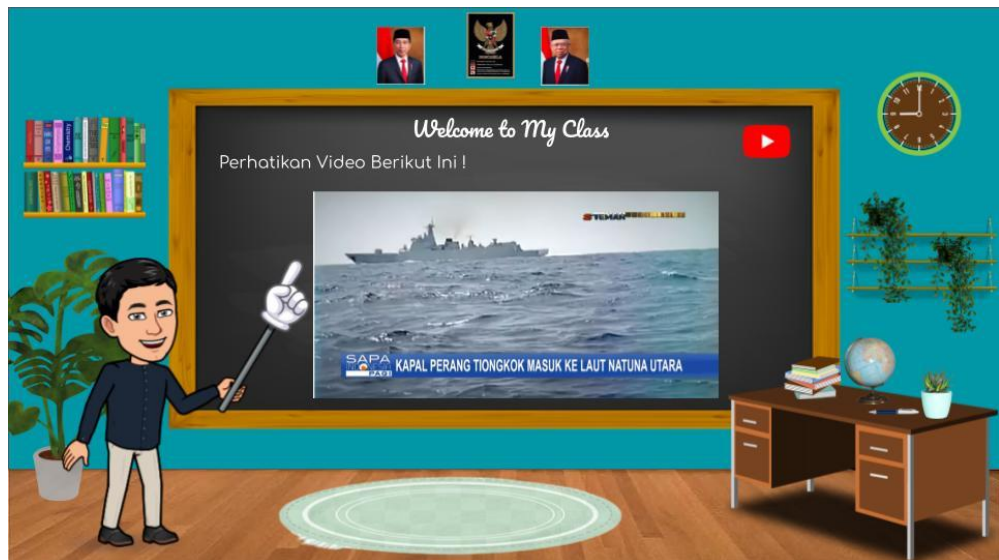


**Gambar 2. 1 Tampilan Kelas Virtual *Google Slides***

Pada gambar 2.1 tersebut merupakan tampilan kelas virtual *google slides* yang ditampilkan kepada peserta didik sebagai media pembelajaran. Kelas virtual tersebut dibuat menggunakan aplikasi *google slides* yang diberikan *icon* yang dapat diklik seperti link youtube, materi, bahan ajar, serta kuis sebagai evaluasi pembelajaran. Google slide yang telah dibuat di *download* dalam format pdf, yang akan di bagikan melalui forum *google classroom*. Dengan format pdf akan memudahkan peserta didik dalam mengaksesnya karena tidak membutuhkan ruang terlalu banyak. *Icon* dalam kelas virtual tersebut dapat diklik walaupun sudah dalam bentuk pdf, hal tersebut merupakan kelebihan dari *google*

*slides* yang dapat ditautkan dengan berbagai *link* sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengakses pembelajaran lebih mudah. Adapun tombol/*icon* yang dapat diklik tersebut dalam penelitian ini tentunya disesuaikan dengan model pembelajaran yang dipakai. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, sehingga tombol-tombol tersebut disesuaikan dengan tahapan atau sintak model pembelajaran *Problem Based Learning*. Adapun tahapan pembelajaran dengan menggunakan media kelas virtual tersebut adalah sebagai berikut:

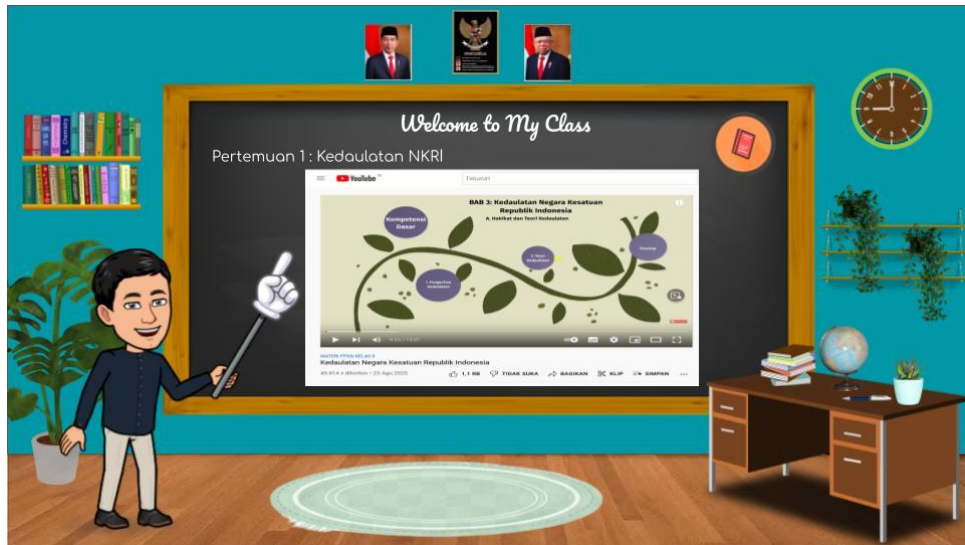
### 1) Youtube



**Gambar 2. 2 Mengamati salah satu Masalah yang diberikan**

Pada kelas virtual terdapat tombol youtube yang dapat diklik dan langsung dapat mengakses video *youtube*. Dalam tahapan ini peserta didik diarahkan untuk melihat sebuah permasalahan sesuai dengan materi pembelajaran yaitu kedaulatan negara. Siswa melihat permasalahan yang diberikan oleh guru siswa secara aktif menjawab dari pemecahan masalah tersebut.

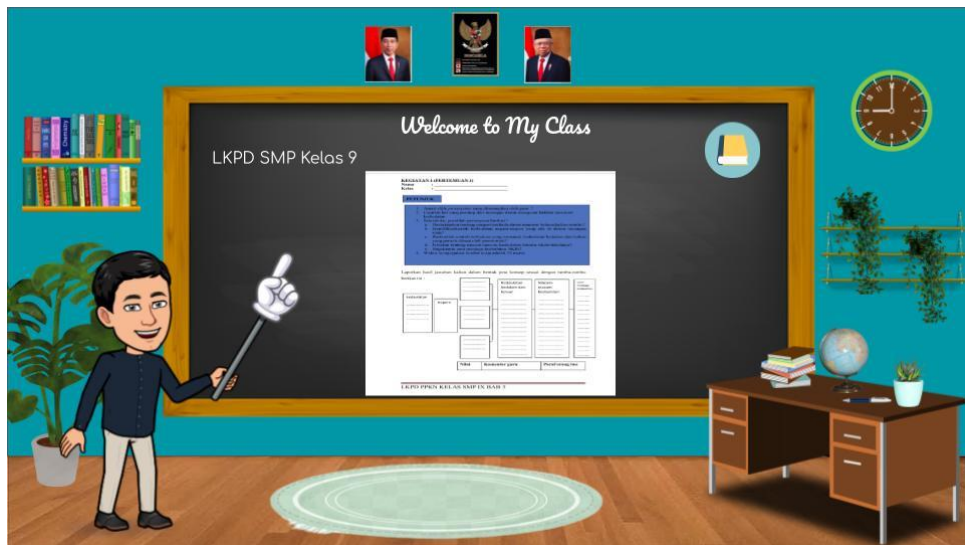
## 2) Bahan Ajar dan Materi



**Gambar 2. 3 Pembahasan Materi Kedaulatan NKRI**

Pada tombol tersebut merupakan materi yang diberikan kepada peserta didik. Peserta didik diarahkan untuk mempelajari materi tersebut secara mandiri untuk memecahkan permasalahan yang diberikan sebelumnya berupa video *youtube*. Peserta didik mengakses bahan ajar tersebut secara berkelompok, sehingga satu sama lain dapat memberikan pemecahan permasalahan yang terjadi sesuai dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari

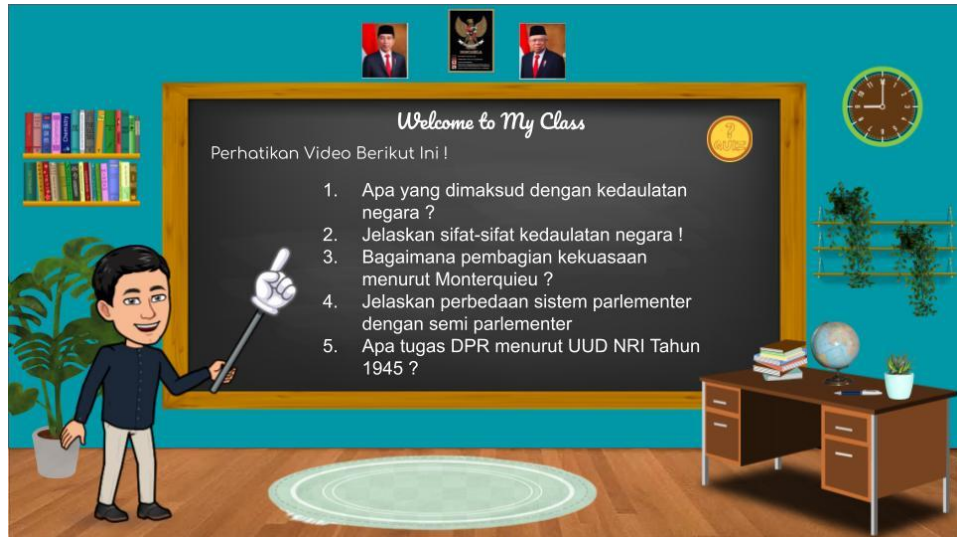
## 3) Lembar Kerja Peserta Didik



**Gambar 2. 4 LKPD SMP Sumatra 40 Bandung Kelas IX**

Pada tombol ini ditampilkan berupa LKPD yang berisi permasalahan serta tempat untuk menuangkan pemecahan permasalahan yang terjadi. Setelah LKPD tersebut diisi oleh peserta didik, akan dipresentasikan secara berkelompok. Guru membantu dalam menganalisis dan mengevaluasi hasil karya peserta didik tersebut.

#### 4) Kuis



**Gambar 2. 5 Pemberian Soal Quiz**

Merupakan tahap akhir dalam pembelajaran. Dimana tombol tersebut akan ditampilkan kuis interaktif dalam bentuk aplikasi *quiziz*. Tahap ini merupakan tahap akhir berupa posttest yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

#### 5) Posttest



### **Gambar 2. 6 Memberikan *Posttest* terhadap peserta didik**

Tahapan ini merupakan tahapan akhir pembelajaran. Peserta didik diinstruksikan oleh guru untuk mengklik icon tersebut. Pada tahap ini peserta didik akan mengisi *posttest* untuk menguji sejauh mana kemampuan kognitif

## **3. Kajian Teori Tentang Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari proses belajar baik berupa perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan ke arah yang positif (Purwanto, 2002). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) hasil belajar diuraikan menjadi dua asal kata yaitu hasil dan belajar. Hasil mempunyai definisi sesuatu yang diperoleh karena adanya usaha, sedangkan belajar mempunyai definisi perubahan tingkah laku yang dapat disebabkan karena adanya pengalaman.

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan (Dimiyati & Mudjiono, 2006). Hal tersebut juga sejalan dengan pengertian hasil belajar menurut Nana Sudjana *dalam* Nurrita (2018) bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dapat dicapai oleh peserta didik yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam suatu lembaga Pendidikan melalui kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor



setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu (Sudjana & Ibrahim, 2009a). Hal tersebut sejalan dengan pengertian hasil belajar menurut Gagne dan Briggs *dalam* Nurrita (2018) yang menyebutkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan individu setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6) (Nurrita, 2018).

Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya (Sabri, 2010)

:

##### 1) Faktor internal siswa

- a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti

kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2) Faktor-faktor eksternal siswa

a) Faktor lingkungan siswa

Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

b) Faktor instrumental

Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

**c. Manfaat Hasil Belajar**

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu (Sudjana & Ibrahim, 2009b). Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami



sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Adapun manfaat dari penilaian hasil belajar antara lain (Sudjana, 2016) :

- 1) Memperbaiki program pengajaran atau satuan pelajaran di masa mendatang, terutama dalam merumuskan tujuan instruksional; organisasi bahan; kegiatan belajar-mengajar; dan pertanyaan penelitian.
- 2) Meninjau kembali dan memperbaiki Tindakan mengajarnya dalam memilih dan menggunakan metode mengajar, mengembangkan kegiatan belajar siswa, bimbingan belajar, tugas dan Latihan para siswa.
- 3) Mengulang kembali bahan pengajaran yang belum dikuasai peserta didik sebelum melanjutkan bahan baru.
- 4) Melakukan diagnosis kesulitan belajar para siswa temukan. Hasil diagnosis ini dapat dijadikan bahan dalam memberikan bantuan dan bimbingan belajar kepada siswa.

#### **4. Defisini Pembelajaran PPKn**

##### **a. Belajar dan Pembelajaran**

Pembentukan pribadi dan perubahan perilaku individu sangat dipengaruhi oleh kegiatan belajar. Setiap proses perkembangan individu berlangsung saat kegiatan belajar. Kegiatan belajar juga dapat didefinisikan sebagai proses perubahan tingkah laku manusia kearah yang lebih baik. Belajar juga dapat didefinisikan sebagai perilaku yang mengarahkan pada aktivitas secara psikologi seperti kegiatan berfikir memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkkan, serta menganalisis, maupun kegiatan fisiologis seperti penerapan, percobaan, serta menghasilkan suatu produk (Rusman dkk., 2011). Berdasarkan pengertian tersebut belajar dapat

diartikan sebagai proses interaksi seseorang dengan lingkungan yang akhirnya mempuat suatu pengalaman hidup. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Gage (1984) dalam (Sutiah, 2016) bahwa belajar merupakan hasil pengalaman seseorang yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku. Jika ditinjau dari segi proses belajar juga memiliki maksud yang tujuan tertentu. Hasil dari proses belajar adalah hasil belajar yang dapat diukur. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dibedakan menjadi 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kegiatan belajar terutama di sekolah tidak dapat lepas dari istilah pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berinteraksi satu sama lain. Komponen-komponen tersebut antara lain tujuan, materi, metode dan evaluasi. Komponen tersebut harus menjadi perhatian bagi guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran juga dapat diartikan dengan proses menciptakan lingkungan belajar yang dapat menunjang peserta didik untuk belajar. Proses menciptakan lingkungan belajar yang sesuai tidak lepas dari komponen yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik (2003) dalam (Rusman dkk, 2011) yang mengatakan bahwa pembelajaran merupakan kolaborasi antara manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang dirancang sehingga saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengetahuan tersebut dapat dipahami bahwa dalam komponen-komponen pembelajaran harus adanya interaksi yang merupakan ciri dari pembelajaran. Oleh karena itu masing-masing komponen pembelajaran saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Pengertian pembelajaran tersebut sejalan dengan pendapat Trianto (2011) dalam (Sutiah, 2016) bahwa pembelajaran merupakan bentuk komunikasi 2 arah antara guru dan peserta didik, guru mengarahkan peserta didik agar

fokus pada sumber belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

#### **b. Pembelajaran PPKn**

Menurut Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Nasional, PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. PPKn adalah aspek pendidikan politik yang fokus materinya peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Cholisin, 2007).

*Civics* selalu didefinisikan sebagai sebuah studi tentang pemerintahan dan kewarganegaraan yang terkait dengan kewajiban, hak, dan hak-hak istimewa warga negara. Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

#### **c. Tujuan Pembelajaran PPKn**

Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.

- 3) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Pusat Kurikulum, 2003).

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membangun karakter (character building) bangsa Indonesia yang antara lain (Ubaedillah, 2015):

- 1) membentuk kecakapan partisipatif warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara,
- 2) menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, aktif, kritis, dan demokratis, namun tetap memiliki komitmen menjaga persatuan dan integritas bangsa;
- 3) mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab.

Dapat disimpulkan dari berbagai pendapat diatas bahwa PPKn bertujuan untuk:

- 1) menjadikan warga negara Indonesia yang kritis, rasional, kreatif, cerdas, aktif, dan demokratis,
- 2) berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara,
- 3) mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab,
- 4) berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

#### **d. Ruang Lingkup Pembelajaran PPKn**

Menurut Lampiran Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Nasional, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.

- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara. Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- e. Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- f. Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar Negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- g. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

##### **5. Pembelajaran PPKn dengan Model Pembelajaran PBL**

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan bangsa. Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang pengusaannya

menuntut siswa menghafal materi yang telah disampaikan, sehingga terkadang siswa merasa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, siswa menampakkan sikap acuh dan malas. Perilaku siswa yang demikian tentu saja menunjukkan hasil belajar mereka terhadap pembelajaran PPKn masih rendah. Hasil belajar yang masih rendah tersebut mungkin juga dipengaruhi oleh faktor gaya mengajar atau model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Guru dituntut dapat mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa dengan baik agar materi dapat dipahami sepenuhnya oleh siswa. Tetapi guru juga harus bisa membangkitkan motivasi siswa, karena bagaimanapun motivasi akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran PPKn saat ini dirasa masih banyak menggunakan metode mengajar konvensional. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi (Marpaung & Erwianti, 2020).

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik yang sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan cara belajar yang baik. Cara belajar yang baik, tentu harus mampu mengatasi kesulitan belajar siswa. Apabila kesulitan belajar siswa dapat diatasi maka akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan dalam pembelajaran PPKn adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

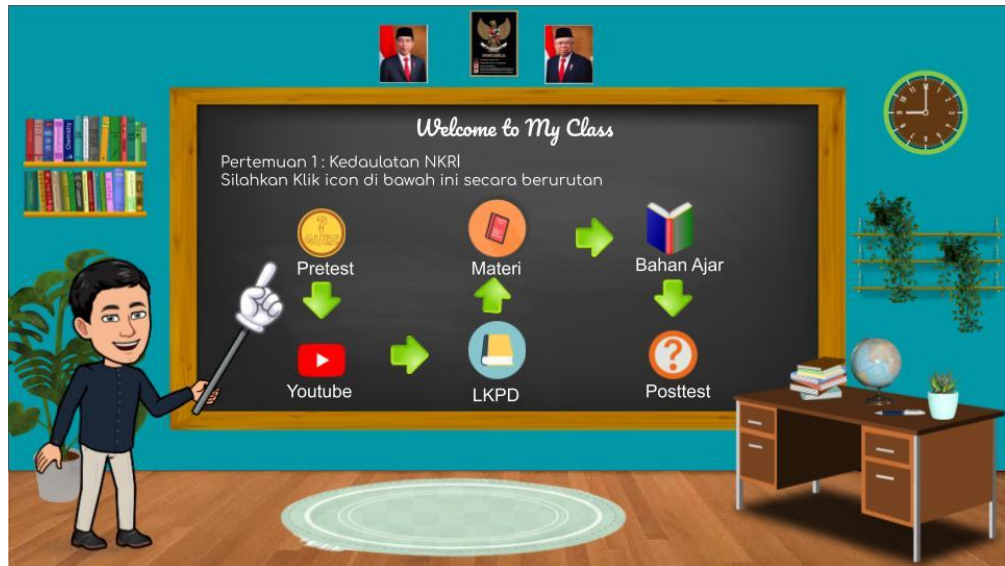
Model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan untuk memperoleh pengetahuan serta konsep dari materi pelajaran yang disampaikan. Pembelajaran berbasis masalah membantu menumbuhkan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui kerja sama dengan masyarakat setempat sebagai inovator. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma *constructivism* yang sangat mengedepankan peserta didik dalam

belajar dan berorientasi pada proses kegiatan pembelajaran. Permasalahan menjadi fokus, sementara guru menjadi pembimbing dan fasilitator untuk dapat memecahkan masalah, sementara peserta didik mencari informasi, memperkaya wawasan dari berbagai sumber dan keterampilan untuk berupaya aktif dalam belajar mandiri (Kurniawan & Wuryandani, 2017)

#### **6. Pembelajaran PPKn dengan Media Kelas Virtual *Google Slides***

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi di era digital. Salah satunya ialah dengan melakukan pengembangan bahan ajar secara virtual. Pada dasarnya, penelitian pengembangan bahan ajar modern terkait dengan pembelajaran PPKn sudah jamak dilakukan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah kelas virtual. Kelas virtual (*virtual class*) merupakan kelas yang berbasis pada web, di mana guru dan murid dapat berinteraksi kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Sama seperti di kelas konvensional, dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas virtual maka siswa dan guru dapat berinteraksi satu sama lain, yang berarti siswa masuk ke kelas virtual pada saat yang sama (Sundari et al., 2021).

Dalam penelitian ini kelas virtual dibuat dalam platform *google slides* yang disinkronisasi dengan youtube, kuis *online*, dan *google drive*, serta *google form*. Agar memudahkan peserta didik dalam mengakses kelas virtual maka file tersebut dikonversi ke dalam bentuk pdf secara *online*. Sehingga, dengan format pdf peserta didik akan mengakses media pembelajaran tersebut dengan mudah karena mempunyai ukuran kapasitas yang kecil, namun memiliki fitur yang banyak. Berikut merupakan tahapan pembelajaran PPKN menggunakan media kelas virtual *google slides*.



**Gambar 2. 7**

Pada tampilan kelas virtual *google slides* di papan tulis terdapat beberapa gambar yang diberi keterangan seta disusun secara beraturan. Gambar - gambar tersebut dapat di klik sesuai dengan instruksi yang dilakukan oleh peserta didik. Namun gambar tersebut sudah disusun secara beraturan sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti Langkah-langkah pembelajaran. Pada saat gambar tersebut diklik akan terhubung dengan link pembelajaran seperti *google form*, *youtube*, bahan ajar berupa *power point*, bahan ajar dan juga kuis. Berikut ini merupakan tahapan pembelajaran PPKn menggunakan media kelas virtual *google slides*:

### 1) *Pretest*

Pada tahap ini, Ketika gambar kuis pda media pembelajaran kelas virtual diklik maka akan terhubung dengan *google form*. Pada *google form* tersebut terdapat soal-soal yang menguji pengetahuan awal peserta didik sebelum dilakukan proses pembelajaran. Agar peneliti mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan peserta didik. Pada tahap peserta didik mengerjakan soal sesuai dengan estimasi waktu yang telah ditentukan.

### 2) *Youtube*

Pada tahap kedua pembelajaran menggunakan media pembelajaran kelas virtual adalah dengan klik icon *yotube* yang tersedia. Setelah icon tersebut di klik akan terhubungan dengan link *yotube* yang menampilkan sebuah permasalahan tentang kedaulatan NKRI. Sesuai



dengan tahapan pembelajaran *Problem Based Learning* pada tahap pertama guru melakukan orientasi materi dengan sebuah permasalahan. Dengan media ini permasalahan tersebut disajikan dalam bentuk video dari *youtube*

### **3) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Pada tahap pembelajaran ini, ketika peserta didik mengklik icon LKPD maka peserta didik akan diarahkan pada LKPD yang harus diisi secara berkelompok sesuai dengan permasalahan yang ditampilkan pada video *youtube* yang telah ditampilkan sebelumnya. Sesuai dengan tahapan pembelajaran *Problem Based Learning*. Pada tahapan ini peserta didik diarahkan oleh guru untuk berkelompok menyelesaikan permasalahan kedaulatan NKRI.

### **4) Bahan Ajar dan Materi**

Pada tahapan pembelajaran ini peserta didik diberikan instruksi oleh guru untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber. Salah satu sumber yang diberikan oleh guru adalah bahan ajar dan materi yang membantu peserta didik dalam memahami materi serta permasalahan yang harus dipecahkan. Tahapan pembelajaran ini sesuai dengan sintak pada model *Problem Based Learning* yaitu *data collecting* atau pengumpulan data. Setelah peserta didik mengumpulkan beberapa data serta pemecahan kasus tersebut, maka peserta didik dapat menyajikan atau mempresentasikan hasil penemuannya.

## **7. Analisis Materi Bahan Ajar**

### **a. Pengertian Kedaulatan**

Kata kedaulatan berasal dari bahasa arab, yaitu "daulah" yang artinya kekuasaan tertinggi. Pengertian kedaulatan itu sendiri adalah kekuasaan yang tertinggi untuk membuat undang-undang dan melaksanakannya dengan semua cara yang tersedia. Oleh karena itu, kedaulatan rakyat membawa konsekuensi, bahwa rakyat adalah pemegang kekuasaan tertinggi dalam kehidupan bermasyarakat dan

bernegara. Kedaulatan rakyat, berarti juga pemerintah mendapatkan mandatnya dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat. Pemerintahan oleh rakyat, mengandung pengertian bahwa pemerintahan yang ada, diselenggarakan dan dilakukan oleh rakyat sendiri. Gaya pemerintahan seperti ini disebut dengan "demokrasi". Demokrasi adalah pemerintahan dari, oleh, dan untuk rakyat. Keterlibatan rakyat dalam membentuk pemerintahan sebagai wujud pelaksanaan kedaulatan rakyat, dilaksanakan melalui pemilihan umum (Kemendikbud, 2018).

Pelaksanaan prinsip kedaulatan rakyat, dapat dilakukan melalui demokrasi langsung dan demokrasi perwakilan. Demokrasi langsung bercirikan rakyat mengambil bagian secara pribadi dalam tindakan-tindakan dan pemberian suara untuk membahas serta mengesahkan undang-undang. Sementara itu, dalam demokrasi perwakilan, rakyat memilih warga lainnya sebagai wakil yang duduk di lembaga perwakilan rakyat untuk membahas dan mengesahkan undang-undang (Kemendikbud, 2018).

Menurut pendapat Jean Bodin, seorang ahli tata negara dari Prancis yang hidup di tahun 1500-an, kedaulatan adalah kekuasaan tertinggi untuk menentukan hukum dalam suatu negara. Kedaulatan memiliki empat sifat pokok, yaitu: a. asli, artinya kekuasaan tidak berasal dari kekuasaan lain yang lebih tinggi; b. permanen, artinya kekuasaan itu tetap ada sepanjang negara tetap berdiri walaupun pemerintah sudah berganti; c. tunggal, artinya kekuasaan itu merupakan satu-satunya dalam negara dan tidak dibagikan kepada badan-badan lain; serta d. tidak terbatas, artinya kekuasaan itu tidak dibatasi oleh kekuasaan lain (Kemendikbud, 2018).

Negara yang berdaulat adalah negara yang mempunyai kekuasaan tertinggi atas suatu pemerintahan negara. Perjuangan bangsa Indonesia untuk memperoleh suatu kedaulatan, berhasil meraih titik puncaknya pada saat proklamasi kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945. Sejak saat itu, bangsa Indonesia adalah

bangsa yang merdeka dan berdaulat. Bangsa yang bebas untuk menentukan nasib bangsa sendiri untuk mengatur pemerintahan sendiri tanpa campur tangan negara penjajah ataupun negara lain. Adanya pemerintahan yang berdaulat, merupakan salah satu unsur konstitutif dari sebuah negara merdeka secara de facto, di samping harus memiliki rakyat, dan wilayah.

## B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang menerapkan kelas virtual pada sekolah dasar menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran berbantuan kelas virtual menjadikan proses pembelajaran berjalan lebih efektif serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kedua penelitian terdahulu sama-sama memiliki hasil penelitian yang sama yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun dengan metode yang berbeda. Selain itu, belum adanya informasi yang memadai mengenai implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan kelas virtual. Maka penelitian ini dirasa penting dan perlu untuk dilaksanakan dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* melalui Kelas Virtual *Google Slides* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn”

Keterangan	Penelitian 1	Penelitian 2
<b>Peneliti</b>	Nensy Rerung, Iriwi L.S. Sinon, Sri Wahyu Widyaningsih (2017)	Linawati, Mustaji, Wasposito Subroto (2021)
<b>Judul</b>	Efektivitas Kelas Virtual pada Siswa Sekolah Dasar: Literature Review	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA pada Materi Usaha Dan Energi

Keterangan	Penelitian 1	Penelitian 2
<b>Metode</b>	Kelas Virtual	<i>Problem Based Learning</i> (Pbl)
<b>Hasil</b>	Penerapan model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik	Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran berbantuan kelas virtual menjadikan proses pembelajaran berjalan lebih efektif
<b>Persamaan</b>	Meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.	
<b>Perbedaan</b>	Menggunakan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik	Menggunakan model pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik

**Tabel 2. 1 Hasil Penelitian**

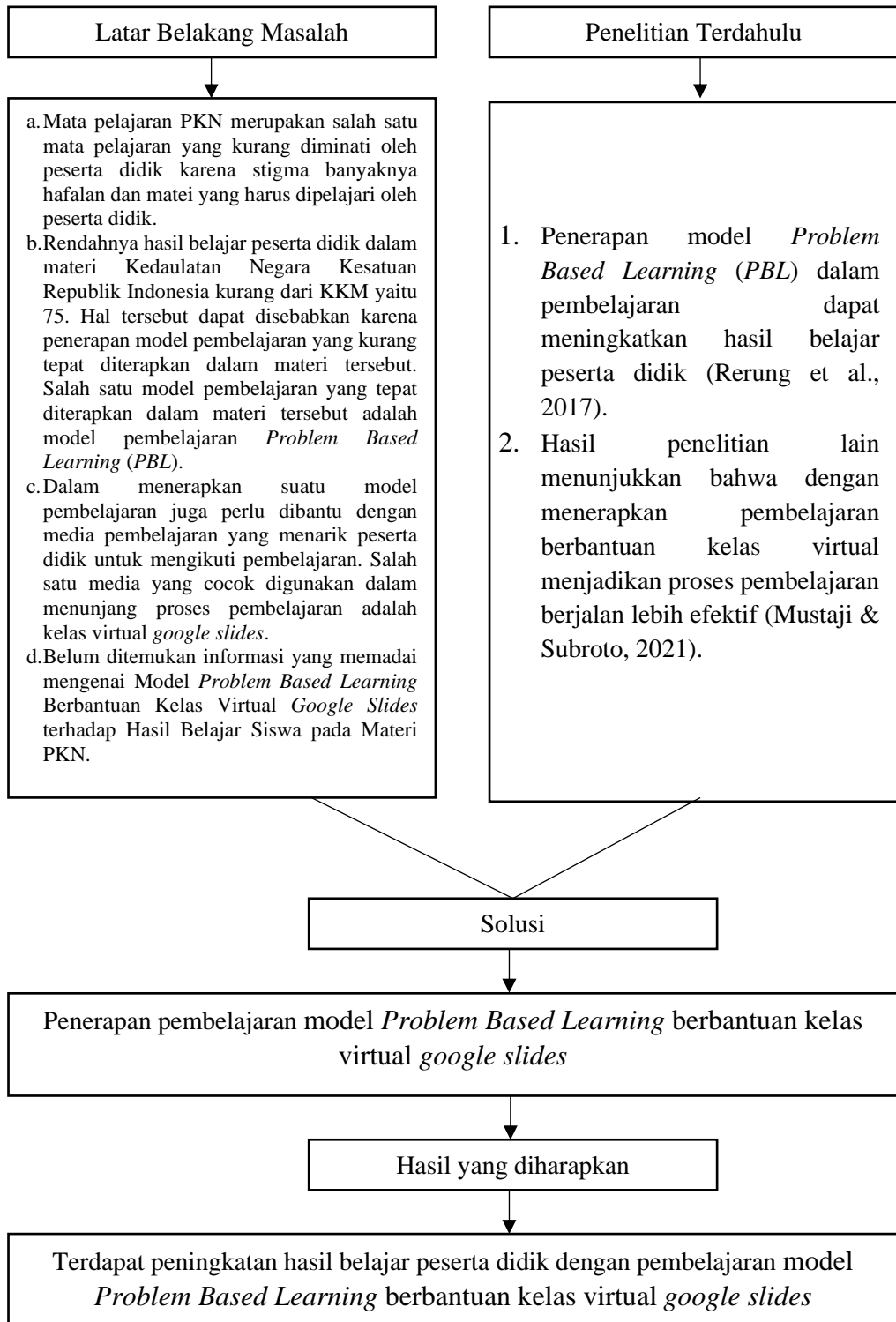
### C. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan yaitu mata pelajaran PPKN merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik karena stigma banyaknya hafalan dan materi yang harus dipelajari oleh peserta didik. Selain itu, rendahnya hasil belajar peserta didik dalam materi Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia kurang dari KKM yaitu 75. Hal itu diterapkan dalam materi tersebut. Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan dalam materi tersebut adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.

Dalam menerapkan suatu model pembelajaran juga perlu dibantu dengan media pembelajaran yang menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu media yang cocok digunakan dalam menunjang proses pembelajaran adalah kelas virtual *google slides*.

Hasil penelitian terdahulu yang menerapkan kelas virtual pada sekolah dasar menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran berbantuan kelas virtual menjadikan proses pembelajaran berjalan lebih efektif serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, agar dalam pembelajaran materi PKM dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan maka solusi yang ditawarkan yaitu implementasi pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* media kelas virtual *google slides*. Selain itu solusi tersebut sejalan dengan belum ditemukan informasi yang memadai mengenai Model *Problem Based Learning* Berbantuan Kelas Virtual *Google Slides* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi PPKn.



**Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran**

## **D. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Berdasarkan latar belakang masalah dan penelitian terdahulu yang telah dikemukakan di atas, maka asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **2. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran dan asumsi yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- $H_0$ : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi PPKn dengan penerapan *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media kelas virtual *google slides*.
- $H_1$ : Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi PPKn dengan penerapan *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media kelas virtual *google slides*.