

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Efektivitas Pembelajaran dengan Media *Google Classroom* di Sekolah**

##### **1. Pengertian Efektivitas**

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan.

Upaya mengevaluasi jalannya suatu organisasi, dapat dilakukan melalui konsep efektivitas. Konsep ini adalah salah satu faktor untuk menentukan apakah perlu dilakukan perubahan secara signifikan terhadap bentuk dan manajemen organisasi atau tidak. Dalam hal ini, efektivitas merupakan pencapaian tujuan organisasi melalui pemanfaatan sumber daya yang dimiliki secara efisien, ditinjau dari sisi masukan (input), proses, maupun keluaran (output). Dalam hal ini yang dimaksud sumber daya meliputi ketersediaan personil, sarana dan prasarana serta metode dan model yang digunakan. Suatu kegiatan dikatakan efisien apabila dikerjakan dengan benar dan sesuai dengan prosedur, sedangkan dikatakan efektif bila kegiatan tersebut dilaksanakan dengan benar dan memberikan hasil yang bermanfaat. (Rosalina : 2019. hlm. 18)

##### **2. Efektifitas dalam pembelajaran**

Menurut Miarso dalam (Rohmawati 2015) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, "*doing the right things*". (Rohmawati : 2015. hlm. 16). Maka dari itu tercapainya tujuan pembelajaran dilihat dari standar pembelajaran itu serta mutu Pendidikan, secara tidak langsung dapat dijadikan acuan atau tolak ukur tercapainya tujuan. Efektivitas belajar merupakan ukuran keberhasilan dalam mencapai suatu proses interaksi antara siswa, dan antara siswa dan guru dalam situasi dan suasana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keefektifan pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung respon siswa terhadap pembelajaran serta penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai

suatu konsep pembelajaran efektif dan efisien hubungan timbal baliknya adalah diperlukan antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan bersama dan juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana, dan prasarana serta bahan pembelajaran yang diperlukan untuk mencapai semua aspek perkembangan siswa.

## **B. Media Pembelajaran**

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

Media pembelajaran merupakan bentuk korespondensi bisa dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber siswa secara tersistematis sehingga terbentuk proses belajar yang ideal yang dimana penerima dapat menyelesaikan koneksi pembelajaran dengan baik dan efektif. Bagian dari media pembelajaran itu mempunyai siklus yang merupakan solidiritas yang harus di pelajari untuk adanya proses belajar mengajar.

Berdasarkan pemahaman di atas, seperti yang di komunikasikan oleh (Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syasrta: 2015, hlm 6) menyatakan Hasil Media pembelajaran merupakan jenis media yang memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran dalam siklus pembelajaran dan dapat membantu guru dalam memberikan materi Bagi siswa untuk dengan sumber belajar yang telah di atur, mencermati teori di atas, secara umum dapat di kemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu pola tahapan- tahapan asosiasi pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dalam langkah- langkah pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting dan dapat mencapai tujuan membangun keluasan. Selanjutnya untuk menjadikan efesines yang sesuai dapat menumbuhkan rasa nyaman dan energi siswa terhadap penemuan- penemuan yang di perkenalkan serta untuk menciptakan dalam media belajar merupakan instrumen untuk belajar yang dimaan untuk itu bisa di dimanfaatkan sebagai menghidupkan pemikiran asumsi dan batasan atau kapasitas siswa untuk membantu siklus belajar.

### **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi dari media belajar tersebut diperlukan untuk kolaborasi pengajaran dikarenakan pengajar harus mengkomunikasikan pelajaran ditunukan untuk siswa agar lebih signifikan. Pendidik setidaknya menyampikan memahami materi yang mengenai istilah aslinya. Oleh Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut keha- diran guru. Media sering

dalam bentuk “kemasan” untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam situasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapih, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan. Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti di atas dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik (pebelajar) atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. (Miftah: 2013, hlm 100-101)

Dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai asset pembelajaran teruntuk peserta didik dalam mendapatkan pelajaran berbentuk data nantinya di bagikan oleh pendidik sehingga media belajar dapat menambah dan mengumpulkan data bagi siswa. Media adalah perpaduan dari struktur pembelajaran sebagai pembenaran penting yang menentukan pilihan tentang ke majuan dan penggunaan. Media pembelajaran dapat membangun asosiasi belajar siswa dalam mempersiapkan diri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang akan di capai.

Selain itu keterbatasan media pembelajaran hanya sebagai panduan dari sumber belajar yang harus di manfaatkan secara ideal untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif, bermanfaat sehingga keterbatasan media pembelajaran dapat bisa di tonjolkkan dengan dari adanya penggunaan media pembelajaran yang memiliki kemampuan sebagai intrimen untuk membantu menciptakan situasi pembelajaran inovatif.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Pemanfaatan digitalisasi yang melahirkan media pembelajaran yang merupakan perpaduan sistem pembelajaran sebagai penalaran penting dalam memutuskan kemajuan dan penggunaan. Media pembelajaran dapat meningkatkan komunikasi pembelajaran siswa dalam mewujudkan sehingga cenderung di andalkan untuk meningkatkan Hasil belajar harus dicapai. Maka media pembelajaran hanya sebagai panduan hanyalah sumber belajar yang harus dimanfaatkan serta diharapkan dapat menciptakan belajar yang kondusif, menarik, dan menyenangkan.

Tugas guru dalam mengembangkan dan meningkatkan media pembelajaran merupakan hal yang sangat mendasar mengingat pengajar dapat menjadi bagian penting dari ukuran pendidikan dan pembelajaran yang ada di wali kelas yang harus nya memiliki pilihan untuk mengembangkan kemampuan mereka untuk membuat media pendidikan menjadi sangat menarik dan bermanfaat dan berguna.

Dengan dorongan dalam pengembangan informasi dan korespondensi pengajar akan menyampaikan tema yang harus mengikuti kemajuan ini. Pendidik harus memiliki alternative untuk memanfaatkan inovasi yang dapat lebih dirasakan sesuai dengan kecenderungan peserta didik.

#### 4. Pemanfaatan *Platform* dalam Pembelajaran Daring

Untuk pemanfaatan media pembelajaran daring ini sebagai bentuk penunjang keberhasilan di dalam belajar mengajar karena itu sangat berkolaborasi dengan digitalisasi untuk mempermudah siswa dan guru. Melalui bantuan ini siswa dan pendidik dapat secara dekat dan pribadi secara langsung selama waktu yang dihabiskan untuk menyampaikan materi tugas tahap terkomputerisasi yang umum di gunakan dalam berbentuk *Google classroom*, dan *Google meet*, bagian ini mempermudah pengajar dalam pelaksanaan belajar mengajar sebagai mana ada contoh pengguna platform pembelajaran daring yaitu:

- a) Menurut (Roida : 2020.hlm117) menyatakan bahwa *Google classroom* ialah aplikasi di dalam sebuah media pembelajaran yang sedang berlangsung. *Google classroom* di manfaatkan oleh semua dari berbagai di ruang pendidikan baik dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, adapun tingkat pendidikan lanjutan. Selain tidak sulit untuk digunakan *Google classroom* juga sangat produktif dan tidak terlalu bingung ketika akan mengakses dan memanfaatkannya untuk melengkapi pembelajaran yang di berikan oleh para pendidik yang menggunakan tahap ini sesuatu yang tempat yang jauh dari ukuran pembelajaran selama pandemi.

Gambar 2.1. *Google classroom*



Sumber : Wikipedia

#### b) *WhatsApp*

*Whatsapp* merupakan salah satu media yang wajar di telinga kita, bahkan sangat terkenal dan merupakan panggung yang Kami menggunakan waktu ini untuk keuntungan, individu dan social. Selain dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan jarak jauh tahapan uni juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam interaksi pembelajaran, misalnya pada saat yang digunakan untuk

menyampaikan secara jarak jauh sebagai diskusi yang memanfaatkan teks, gambar, suara dan video.

Gambar 2.2 *Whatsapp*



Sumber : Wikipedia

### c) *Zoom*

Menurut Astini (2020.hlm.23) menjelaskan *zoom* ialah aplikasi pengumpulan dengan rekaman dan layar yang menawarkan jumlah anggota hingga 100 orang dan secara menjeutkan melampui 1000 orang yang dapat berpatisipasi dalam aplikasi ini. *Zoom* ini merupakan aplikasi yang memanfaatkan video sehingga digunakan untuk pembelajaran, kita akan rasakan bahwa kita berhadapan yang dapat terlihat secara individu dan bisa seperti hal nya mengaktifkan kamera yang dalam memanfaatkan tahap *zoom* ini.

Gambar : 2.3. *Zoom*



Sumber : Wikipedia

## C. Media Belajar *Google classroom*

### 1. Pengertian *Google Classroom*

Menurut (Corbyn : 2019.hlm.13) menjelaskan bahwa *Google classroom* (GC) merupakan metode media *blended learning* sebatas penagajaran untuk membuat membagikan dan mengkarakterisasi setiap tugas siswa produk ini telah disajikan sebagai komponen aplikasi *Google* untuk sekolah. Sesuai situs otoritas dari goggle, aplikasi *Google classsroom* ialah instrimen efesiensi yang termasuk email,arsip dana kapasitas.

*Google classroom* ini untuk memudahkan pendidik menghemat waktu dan Sejalan itu media ini dapat membantu mempermudah pengajar untuk menyelesaikan siklus pembelajaran secara lebih mendalam, sehingga memudahkan pengajar untuk belajar kapanpun dan dimanapun. *Google classroom* bisa menajdi twolty, tepatnya situs atau aplikasi. Pendidik dan siswa dapat mengujungi web melalui program apapun seperti chorme, firefox atau melalui play store dan ios. Penggunaan ini gratis

sehingga penggunaannya dapat dilakukan dengan cara yang sama, menggunakan media *Google classroom* sebenarnya tidak berbahaya bagi siswa, namun hal ini karena pelajar saat ini tidak menggunakan kertas dalam pengumpulan tugas yang tidak perlu lagi, yang sudah tersedia *Google study hall* yang dapat melalui multiplatform.

## **2. Manfaat *Google classroom***

Menurut Brok (2015.hlm.25) menyebutkan adapun *Google clsscroom* ini memberikan beberapa keuntungan antara lain yaitu:

- a) Kelas dapat diatur secara efektif pendidik dapat merencanakan untuk menyambut peserta didik, setelah itu adanya ruang belajar ada pengecekan dari bentuk pertanyaan.
- b) Melihat dalam pengajaran waktu hingga mengatur ruang sehingga dapat mengalokasikan tugas dan sudah di kerjakan di semua tempat yang sudah di sediakan.
- c) Dapat memberiikan situasi siswa yang dilihat dari bentuk tugas, oleh karena itu semua amteri disimpan di menu *Google drive*.
- d) Meningkatkan info untuk pendidik yang dapat membuat tugas lalu bisa untuk mengirim dan memberikan pertanyaan atau memulai dengan percakapan di menu kelas.

Hal ini karena siswa dan pengajar dapat mengumpulkan tugas, dengan membagi tugas , ataupun pengejarjaan nya bisa saja di rumah dengan di batasi oleh waktu atau jam pelajaran. Adapaun menurut drinking free and waller (2014.hlm.37) menyatakan *Google classroom* ini benar- benar untuk bekerja sama yang bisa di sebuat kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Pendidik memiliki kesempatan untuk memberikan tugas kepada peserta didik secara inovatif selalin yang akan masuk dalam menerapkan di *Google classroom* yang membutuhkan akses di web, dapat di gunakan juga oleh setiap individu yang bergabung dengan kelas yang telah direncanakan oleh pengajar yang di sambungkan. *Google classroom* ini menggunakan kelas yang dapat di akses oleh siapaun yang memiliki *Google* yang di dalam internet, seangkai perangkat ini bentuk efisiensi gratis yang masuk ke email, dan drive.

## **3. Fungsi *Google classroom***

Dari fungsi nya adalah sebuah tahapan belajar yang artinya meningkatkan kreasi, penyebaran dan tugas usaha tanpa kertas. Alasan dihadapkannya *Google classroom* adalah agar siswa mengetahui caranya pemanfaatan *Google classroom*.

Adapun juga menurut Diccio (2016:hlm.26) menyatakan bahwa terlebih lagi pelajar dapat menemukan sebuah tantangan dalam pembelajaran daring dengan adanya Beradaptasi dari siswa dan guru yang secara mandiri dan diyakinkan dengan memanfaatkan aplikasi yang bisa memudahkan dalam situasi kelas .

Kemudian menurut Abid Azhar Iqbal ( 2018: hlm.15) menyatakan bahwa *Google classroom* berfungsi sebagai media atau perangkat yang bisa di gunakan untuk guru dan peserta didik memberikan kelas online, selain itu juga bisa memberikan akses kemudahan dalam memberikan tugas dari guru ,yang diakui secara langsung sehingga semua itu tetap terkoordinasi oleh para siswa. *Google classroom* ini bagian dari *Google for instruction* karena item ini memiliki banyak fungsi di dalamnya seperti memberi tugas dan mengumpulakn tugas dengan melihat siapa yang telah mengirimkan tugas.

Menurut Pradana dan Harimurti ( 2017: hlm.112) bahwa Hal ini membuat siklus pembelajaran sangat menarik dan produktif dalam ini penjelasan mengabaikan tugas- tugas yang telah diberikan oleh pendidik. *Google classroom* ini memberikan kemudahan dalam pendidik dan peserta didik dalam menyelesaikan latihan mengajar dan belajar dengan lebih mendala, menyebarkan tugas, dan membicarakan latihan di mana saja tanpa dibatasi oleh waktu latihan. dalam ini interaksi pembelajaran sangat mahir sejauh ini, dan tidak ada siswa penjelasan mengabaikan tugas yang telah diberikan.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan *Google classroom***

Menurut Janzen M dan Mary dalam Shampa Iftakhar ( 2016) menyebutkan adapun dari kelebihan GC adalah sebagai berikut:

- a) Mudah digunakan:memberikan keterjaungkauan dalam Program Ruang Belajar,web *Google classroom* dirancang untuk menangani antarmuka pengajaran dan opsi untuk pengiriman dan tugas berikut; komunikasi dengan seluruh kursus atau personel juga telah ditingkatkan.
- b) Hemat waktu: *Google classroom* bertujuan memberikan adanya kemudahan. mengoordinasikan dari slide, dan halaman. Ini adalah metode yang menyediakan implementasi laporan yang direorganisasi dan disederhanakan, evaluasi, evaluasi pengembangan.
- c) Berbasis cloud: *Google classroom* memberikan inovasi yang lebih profesional dan efektif, cocok untuk kondisi pembelajaran, karena aplikasi *Google*

menangani beban kerja alat berbasis cloud tertentu yang digunakan dalam tenaga kerja ahli.

Menurut Anonym (2014. hlm.13) terdapat kerurangan dalam GC yaitu:

- a) Satu Jenis. Dalam inovasi data, tidak mudah mengimplementasikan *Google classroom*.
- b) Koneksi jaringan yang memadai diperlukan dengan mengirimkan pekerjaan rumah dan mentransfer materi.
- c) Butuh gadget dengan kapasitas terbatas
- d) Belajar dalam bentuk individual, mengurangi sosialisasi belajar siswa.

## **5. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Google Classroom***

*Google classroom* (atau dalam bahasa Indonesia yaitu Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas. Fitur-fitur dalam aplikasi *google classroom* seperti *reuse post*, *create question*, *create assignment*, *create announcement* dapat digunakan peserta didik untuk mengunggah kembali beberapa file, memberi ruang diskusi, memberi pengumuman, pendistribusian tugas dan materi pembelajaran, pengumpulan tugas sampai guru dapat melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas. Selain itu file yang dapat diunggah juga tidak dibatasi formatnya, semua file tetap bisa diunggah seperti word, power point, PDF, video, atau berupa link juga bisa digunakan.

Langkah-langkah pengaplikasian *google classroom* Pengaplikasian *google classroom* dapat di pelajari dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka website google kemudian masuk pada laman *google classroom*
2. Pastikan Anda memiliki akun *Google Apps* for Education. Kunjungi [classroom.google.com](https://classroom.google.com) dan masuk. Pilih apakah Anda seorang guru atau siswa, lalu buat kelas atau gabung ke kelas.
3. Jika Anda administrator *Google Apps*, Anda dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang cara mengaktifkan dan menonaktifkan layanan di Akses ke Kelas.



4. Guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya guru di dalam kelas nyata (di sekolah) sudah memberitahukan kepada siswa bahwa guru akan menerapkan *google classroom* dengan syarat setiap siswa harus memiliki email pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemiliknya (tidak menggunakan nama panggilan/samaran).
5. Guru memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di *google drive*
6. Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di kelas nyata pada laman tersebut. Siswa dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh guru.
7. Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman Tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik
8. Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas.

## **D. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**

### **1. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan**

Dalam pendidikan kewarganegaraan merupakan pelajaran dalam berpusat dipengembangan individu sampai bermacam-macam dengan sejauh mana yang akan dibahas dalam bidang agama, social, politik, ini menjadi suatu pembentukan menjadi warga Negara yang baik dengan dari hal terkecil. Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai wahana untuk menciptakan dan menyelamatkan martabat dalam kebijakan yang berakar pada kultur yang ada di Indonesia yang dituntut untuk sebagai pengimplementasikan dalam sebuah perilaku kehidupan sehari-hari.

Pendidikan kewarganegaraan telah mengalami sejarah perkembangan yang panjang, dimulai dengan pendidikan kewarganegaraan, pendidikan moral pancasila, pancasila dan pendidikan kewarganegaraan, hingga mata kuliah tersebut berganti nama menjadi mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada tahun 2004.

### **2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**

Dari tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan bisa menjadi pedoman untuk di implementasikan dalam konteks individu:

- a) Berpikir secara fundamental, bijaksana, dan inovatif karena masalah kewarganegaraan.
- b) Berpartisipasi dalam kualitas dan perhatian, dan bertindak secara lokal, public
- c) Berkreasi dengan cara yang positif dan mayoritas untuk membangun diri sendiri yang bergantung pada kualitas budaya Indonesia untuk hidup masing-masing dengan negara yang berbeda.

### **3. Implementasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaran di Persekolahan**

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang pasti memiliki materi ajar yang dapat disampaikan oleh guru kepada siswa. Secara garis besar, PPKn merupakan mata pelajaran yang mempelajari seputar negara, bangsa, hukum, serta norma. Menurut Santoso, 2015 (dalam Wibowo dan Wahono, 2017) ruang lingkup materi pembahasan PPKn meliputi persatuan bangsa dan negara, nilai dan norma, hak asasi manusia, kehidupan warga negara, politik dan kekuasaan, demokrasi, pancasila, konstitusi, dan globalisasi dengan mengungkap tujuan pendidikan nilai dan moral. PPKn merupakan sebuah proses dimana seseorang itu mempelajari tentang sikap, orientasi, dan perilaku dalam berpolitik, sehingga manusia tersebut dapat mempunyai pengetahuan dan dapat menentukan keputusannya secara rasional. PPKn sebagai mata pelajaran yang berfungsi untuk mempersiapkan warga negara usia muda agar kelak saat dewasa dapat menjalankan perannya dengan baik di tengah masyarakat. Belajar mengenai PPKn sebenarnya yaitu belajar tentang Indonesia, belajar menjadi manusia yang memiliki kepribadian Indonesia, dan membangun rasa cinta terhadap tanah air Indonesia. Tujuan PPKn yaitu untuk mewujudkan warga negara yang baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang patuh dan mau melaksanakan hukum serta undang-undang dengan rasa tanggung jawab, tidak merusak lingkungan, tidak mencemari lingkungan sekitarnya, dan memanfaatkan lingkungan sekitar dengan penuh tanggungjawab. Cakupan Ruang lingkup materi PPKn dalam system pembelajaran Indonesia cenderung bersifat formal, mendasar dan krusial dalam hal pembentukan karakter dan kompetensi warga negara. Cakupan materi PPKn dalam ranah persekolahan termasuk dalam domain kurikuler. Sapriya (2011, hlm. 342) menerangkan bahwa mata pelajaran PPKn disebut program kurikuler dikarenakan PPKn terdapat dalam kurikulum di setiap jenjang satuan pendidikan yang meliputi SD,

SMP, SMA/SMK, hingga Perguruan tinggi dengan kompetensi lulusan yang disamakan namun dari segi isi disesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik di masing-masing satuan pendidikan. Dalam permendiknas nomor 22 tahun 2005 sebagaimana yang termuat dalam standar isi dijelaskan mengenai ruang lingkup mata pelajaran PPKn yang terbagi dalam beberapa aspek.

Adapun aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa yang terbagi kedalam aspek kerukunan, cinta lingkungan, sumpah pemuda, rasa bangga sebagai warga negara, keutuhan negara, pembelajaran belanegara, aksi positif kepada negara, keterbukaan serta jaminan Pendidikan.
2. Norma, hukum, dan kewajiban yang terbagi kedalam aspek hidup tertib dalam keluarga, tata tertib sekolah, norma masyarakat, peraturan daerah, norma dalam hidup berbangsa dan bernegara, system hukum dan peradilan, sistem hukum dan peradilan internasional.
3. Hak asasi manusia yang terbagi kedalam aspek hak dan kewajiban sebagai anak, dan anggota masyarakat, instrument HAM nasioal dan internasional, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara yang terbagi kedalam aspek gotong royong, kebebasan berorganisasi dan mengemukakan pendapat, menghargai keputusan bersama, dan kesamaan kedudukan sebagai warga negara.
5. Konstitusi negara yang terbagi kedalam aspek proklamasi kemerdekaan, konstitusi, dan hubungan dasar)negara dengan konstitusi.
6. Kekuasaan dan politik yang terbagi kedalam aspek pemerintahan desa hingga pusat, demokrasi, otonomi daerah, system dan budaya politik, system pemerintahan, dan pers dalam masyarakat demokrasi.
7. Pancasila yang terbagi kedalam aspek pancasila sebagai dasar dan ideology negara, perumusan pancasila, pengamalan nilai pancasila, dan pancasila sebagai ideology terbuka.
8. Globalisasi yang terbagi kedalam aspek globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia pada era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan dan organisasi internasional, dan evaluasi globalisasi.

PPKn merupakan mata pelajaran yang berorientasi pada pembangunan sikap, karakter dan moral warga negara yang sarannya juga warga negara dengan tujuan agar terbentuk warga negara yang baik. Selain itu juga dapat dikatakan bahwa

pembelajaran PPKn adalah interaksi antara guru PPKn sebagai pendidik dengan siswa sebagai peserta didik dalam mempelajari materi PPKn agar nantinya terbentuk warga negara yang baik. Pembelajaran PPKn memiliki desain pembelajaran yang secara umum tidak berbeda dengan desain pembelajaran pada mata pelajaran lain. Menurut Winarno (2014, hlm.217) desain pembelajaran dalam bidang studi PPKn meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian. (1) Ruang Lingkup Pembelajaran PPKn. Seperti yang telah dibahas pada uraian sebelumnya, bahwa PPKn merupakan Mata pelajaran yang objek kajiannya adalah warga negara. Maka dari itu cakupan ruang lingkup dari PPKn sendiri terbilang cukup luas. Objek yang dipelajari dari PPKn adalah warga negara yang erat kaitannya dengan organisasi kemasyarakatan, perekonomian, kebudayaan, keagamaan, dan kenegaraan. PPKn sebagai kajian tentang perilaku warga negara menunjukkan ruang lingkup studi yang cukup luas karena kajian tentang perilaku warga negara dapat dikaji dari berbagai dimensi. Perilaku warga negara dapat dipandang dari dimensi *psikologi*, *social*, *normative*, dan antropologisnya. Dari situlah PPKn dapat dikatakan sebagai mata pelajaran yang memiliki cakupan ruang lingkup yang luas.

#### **E. Teori Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Aspek kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Kedua, aspek afektif yaitu tentang sikap dan nilai. Aspek afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ketiga, aspek psikomotorik tentang hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran

Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan

karena agar peserta didik tidak cenderung bosan dan agar proses pembelajaranpun tidak cenderung monoton dan terlalu normatif agar tidak menghambat proses *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar agar tidak membuat peserta didik selama proses belajar cenderung membosankan. Kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran haruslah melalui proses belajar yang amat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. (Audie, 2019)

Media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain membantu pendidik dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan materi pelajaran kepada peserta didik secara interaktif dan dapat mengefesiansikan waktu pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Media dapat mengstimulus otak siswa untuk belajar, siswa cenderung tidak bosan jika menggunakan media dalam pembelajaran

## **F. Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini dilakukan dari para peneliti yang sebelum penulis, yang penulis jadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian. Dari beberapa judul yang akan penulis lampirkan, tidak ada judul penelitian yang identik dengan judul penulis. Di bawah ini ada bagian dari peneliti untuk menjadi bagian pengacu.

- 1) Hasil Penelitian Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Tahun 2020 tentang “Media *Google classroom* Pada Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Gerak“ yang dibuat oleh Edo Arauji, pada peneliti mempunyai arah tujuan dalam memahami dari pengaruh *Google classroom* yang menjadi hasil pembelajaran peserta didik. Peneliti melakukan *survey* di sekolah dengan menggunakan metode penelitian eksperimen semu. Dari hasil penelitian ini, menunjukkan survey bahwa *Google classroom* memiliki peranan yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Artinya, *Google classroom* ini

menjadi alternatif pendukung dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. (Edo Arauji, 2020)

- 2) Hasil penelitian Universitas Jambi, Tahun 2021 tentang “Penggunaan *google classroom* pada pembelajaran daring masa pandemi *Covid-19* di kelas VI sekolah dasar“ yang dibuat oleh Ima Febrianti. Peneliti melakukan *survey* di sekolah dengan memperoleh data dari guru kelas. Dengan metode penelitian kualitatif, teknik pengumpulan datanya yaitu observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Hasil penelitian yang telah dikemukakan, implikasi dari hasil penelitian ialah berguna untuk menambah informasi mengenai implementasi penggunaan *Google classroom* pada pembelajaran daring masa pandemi *Covid-19* di sekolah dasar, dan dapat memperkaya pengetahuan mengenai penggunaan *Google classroom* pada pembelajaran daring masa pandemi *Covid-19*. Selain itu dapat berguna untuk memberikan motivasi kepada pihak sekolah dalam mengimplementasikan penggunaan *Google classroom* pada pembelajaran daring masa pandemi ini. Penelitian ini juga mampu memberikan evaluasi berupa penilaian bagi sekolah dalam penggunaan *Google classroom* pada pembelajaran daring di sekolah dasar. (Kognisi et al., 2021) (Ima Febrianti, 2021)
- 3) Hasil penelitian Universitas Teknokrat Indonesia, tahun 2020 tentang “Pengaruh Media Power Point dalam *google classroom* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika” yang dibuat oleh Lily Parnabhakti. Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan pada penelitian ini data pretest dan posttest memiliki nilai rata-rata yang berbeda signifikan. Nilai rata-rata pretest 58,45 dan rata-rata posttest 71,08. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai  $t$  hitung = 3,538, Sedangkan  $t$  tabel = 1,687 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran powerpoint melalui *google classroom* memiliki pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa untuk matapelajaran Persamaan Trigonometri. Adapun saran yang dapat disampaikan penulis, bilamana seorang guru ingin memberikan sebuah materi bahan ajar kepada siswanya hendaklah media tersebut dikemas simpel dan konten yang terdapat pada media pembelajaran tersebut jelas dan sesuai dengan materi yang dipelajari. Guru juga harus memastikan apakah media tersebut dapat dimengerti atau malah membingungkan bagi siswa. Untuk itu perlunya uji coba atau sekdar mengevaluasi dengan membaca dan mereview kembali media yang dibuat..(Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020)

## **G. Pelaksanaan Pembelajaran *Google Classroom* di Sekolah**

### **1) Rencana Perangkat Pembelajaran di Kelas**

Dalam Perencanaan Pembelajaran mata Pelajaran PPKn khususnya di dalam kelas, dalam menompang kegiatan belajar mengajar di kelas dalam masa Pandemi *Covid-19* ,Para Pendidik menggunakan media dalam pembelajaran salah satunya adalah penggunaan aplikasi *google classroom*. Aplikasi *google classroom* ini sangat banyak dimanfaatkan dalam masa pandemic seperti ini karena nya bisa digunakan untuk memberikan pembelajaran juga kegiatan pengumpulan dan pemberian tugas. Dalam penyusunan perangkat pembelajaran pun juga sama di sisipkan bahwasannya aplikasi *google classroom* ini digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar.

### **2) Pelaksana Pembelajaran PPKn**

Dalam pendidikan kewarganegaraan meruapakan pelajaran dalam berpusat dipengemabangan individu sampai bermacam-macam dengan sejauh mana yang akan dibahas dalam bidang agama, social, politik, ini menajdi suatu pembentukan menjadi warga Negara yang baik dengan dari hal terkecil. Kewarnageraan dapat diartikan sebagai wahana untuk menciptakan dan menyelamatkan martabat dalam kebijakan yang berakar pada kultur yang ada di Indonesia yang dituntut untuk sebagai pengimplentasikan dama sebuah perilaku kehidupan sehari hari.

Pada Prinsipnya, pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran PPKn ini sangat penting untuk di terapkan diseluruh jenjang Pendidikan yang ada. Di mulai dari tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, serta Perguruan tinggi karena mata pelajaran itu mata pelajaran yang penting dalam dan wajib di terapkan kepada seluruh Warga Negara Indonesia.

Di Kelas IX SMP Sumatra 40 Bandung, Mata Pelajaran PPKn ini menjadi mata pelajaran yang sangat kompleks karena memuat mengenai Hukum, Karakter serta Moral sebagai Peserta Didik.

### **3) Evaluasi Pembelajaran PPKn**

Penilaian hasil dan tindak lanjut pembelajaran dengan pendekatan saintifik ini menunjukkan suatu hal yang positif terhadap pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PPKn. Dari kategori yang menunjukkan bahwa penilaian hasil dan tindak lanjut pembelajaran PPKn dengan pendekatan saintifik berada pada kategori sangat tinggi tentu dipengaruhi oleh aspek-aspek yang berkaitan dengan penilaian hasil dan tindak lanjut. Aspek-aspek tersebut meliputi memilih berbagai teknik penilaian, menghimpun berbagai informasi tentang peserta didik, menggali informasi perkembangan peserta didik, melakukan ulangan harian, menggunakan teknik penilaian yang bervariasi, memeriksa dan memberi balikan kepada peserta didik atas hasil kerjanya, memiliki catatan kumulatif tentang hasil penilaian, mencatat semua perkembangan peserta didik, melakukan ulangan tengah dan akhir semester, melaporkan kegiatan peserta didik kepada wali kelas, melakukan kegiatan remedial bagi peserta didik yang belum tuntas, dan memberikan pembelajaran pengayaan

#### **H. Kerangka Pemikiran**

Dengan rangka memutus dari rantai penyebaran virus *Covid-19*, pemerintah negara mengeluarkan surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Virus *Covid-19* juga Surat Edaran Walikota Bandung yang mengacu kepada Peraturan Walikota Bandung Nomor 73 Tahun 2020 tentang Adaptasi Kebiasaan Baru. Tentunya, SMP Sumatra 40 pun melaksanakan arahan dan intruksi dari pemerintah baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dengan memberlakukan pembelajaran jarak jauh sejak dimulainya tahun ajaran 2021/2022. Demi mendukung dari adanya pembelajaran jarak jauh, guru mata pelajaran PPKn di SMP Sumatra 40 Bandung memanfaatkan dan mengemas pembelajaran dengan pemanfaatan penggunaan aplikasi *google classroom*. Dalam pemanfaatan aplikasi *google classroom*, guru mata pelajaran PPKn menggunakan fitur penyampaian materi juga tugas-tugas di aplikasi *google classroom* tersebut.

Penggunaan aplikasi *Google classroom* tentunya dapat memudahkan pendidik untuk mengawasi pembelajaran dan mengkomunikasikan data secara akurat dan akurat kepada siswa. Oleh karena itu dalam pembelajaran online melalui aplikasi ini dapat berpartisipasi dalam latihan-latihan pembelajaran, yang benar-benar



menghabiskan wawasannya dan diyakini akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Ruang belajar *Google* biasanya dipilih sebagai media pembelajaran internet karena tidak sulit digunakan, gratis dan ramah lingkungan.

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebutlah, peneliti ingin mengetahui terkait dengan “Efektivitas Aplikasi *Google Classroom* Pada Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”. Bagaimana aplikasi *google classroom* ini bisa berjalan dalam penerapan materi terkait dengan mata pelajaran PPKn terlebih dengan kondisi pandemic *Covid-19* ini dan pembelakuan peraturan pemerintah baik pusat maupun daerah juga mengetahui penerapan aplikasi *google classroom* ini dalam pembelajaran PPKn di mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi dari pembelajaran. Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian

