

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN, GOOGLE CLASSROOM, DAN PENDIDIKAN PPKN

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim atau penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad, 2011). Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip

dalam Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas. Media tersebut dapat berupa alat ataupun bahan ajar, baik berbentuk fisik ataupun piranti lunak.

2. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif tentunya memerlukan perencanaan yang baik. Menurut Dina Indriana (2011:32) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik peserta didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Sedangkan menurut Arief S. dkk (2011:84) mengemukakan pemilih media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada sekolah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang guru yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin member gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar peserta didik.

Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan criteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulasi yang tepat (visual dan/atau audio)
- b. Kemampuan mengakomodasikan respon peserta didik yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik)
- c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulasi, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pengajar) dan keefektivan biaya (Azhar Arsyad, 2011:71).

Berdasarkan penggunaan dan pemilihan media diatas harus disesuaikan dengan kemampuan guru tersebut, agar lebih memahami dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga memudahkan guru dalam memberikan materi yang nantinya akan disampaikan kepada peserta didik.

3. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru dikelas. Arsyad (2017:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Arsyad (2017:22-23) mengemukakan manfaat atau dampak positif penggunaan media dalam proses pembelajaran dikelas, diantaranya:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan

- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan proses belajar dapat ditingkatkan
- h. Peran guru menjadi lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pembelajaran dapat dikurangi (Arsyad 2017:22-23).

Berdasarkan penjelasan ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses hasil belajar, serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Dapat dikatakan juga bahwa salah satu fungsi utama dari media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

B. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan dalam pemanfaatan media *google classroom* di SMAN 1 Tayan Hulu meliputi persiapan, pelaksanaan dan hambatan yaitu:

1. Persiapan
 - a. Guru/pendidik menyiapkan materi dari buku yang akan di pelajari, materi dapat berupa ppt atau pdf serta tambahkan video yang di ambil dari youtube.
 - b. Guru/pendidik menentukan alur pembelajran.
 - c. Guru/pendidik menentukan kapan pembelajran dilaksanakan.
(Rini A, dkk, 2021)
2. Pelaksanaan
 1. Guru/pendidik mengugah materi pembelajran ke google classroom untuk dapat dipelajari siswa.

2. Siswa mempelajari materi tersebut dan diperbolehkan bertanya melalui kolom komentar google classroom atau whatsapp pribadi atau group.
3. Guru/pendidik memberikan tugas yang sudah dibuat melalui goggle formulir lalu diunggah melalui google classroom.
4. Siswa mengerjakan tugas dan mengumpulkannya melalui google classroom. Pemahaman siswa terhadap materi dapat dilihat melalui hasil belajarnya. Apabila hasil belajarnya bagus, maka menandakan bahwa siswa sudah memahami materi yang dipaparkan oleh guru/pendidik

(Rini A, dkk, 2021)

3. Evaluasi guru dalam memanfaatkan media *google classroom* dalam pembelajaran PPKn dengan indikator:

1. Guru/pendidik guru melihat keefektifan peserta didik dalam pemanfaatan media google classroom.
2. Guru/pendidik menyampaikan materi dan tugas kepada peserta didik serta melakukan penilai terhadap hasil belajar peserta didik.

4. Hambatan dalam pemanfatan media *google classroom* pada pembelajaran PPKn dengan indikator:

1. Secara teknis
 - a. Kendala jaringan internet
 - b. Pemadaman listrik
 - c. Kendala Kuota internet
2. Secara non teknis
 1. Kesiapan dari siswa

C. *Google Classroom*

1. pengertian *Google Classroom*

Google Classroom merupakan salah satu media dalam pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemi covid 19. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dalam mengelola kelas dengan memanfaatkan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran, membantu mitra dalam proses belajar\mengajar secara daring. *Google Classroom* atau ruang kelas *Google* merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagi dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (paperless) software tersebut telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari *Google Apps for Education* rilis pada tanggal 12 Agustus 2014. *Google Classroom* ini memfasilitasi para guru untuk berkreasi serta mengatur penugasan dengan cepat, umpan balik yang lebih efisien serta berkomunikasi dengan peserta didik lebih mudah (Shaharane dkk, 2016:5). Pinandhito, dkk (2020:5) menegaskan bahwa:

Google Classroom merupakan suatu platform yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring dan gratis. *Google Classroom* menawarkan sebuah fitur yang efisien dan mudah digunakan serta dapat membantu guru dalam mengelola tugas. Dengan menggunakan *Google Classroom*, seorang guru dapat membuat kelas, mendistribusikan tugas, member nilai, mengirim masukan, dan melihat semuanya dalam satu tempat.

Google Classroom merupakan alat produktivitas gratis yang meliputi email, dokumen, dan penyimpanan *Classroom* didesain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didiknya. Dengan *Google Classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah.

Dengan demikian, google classroom merupakan suatu media yang disediakan oleh *google for education* untuk menciptakan ruang kelas secara online. Media ini dapat membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* ramah lingkungan.

2. Manfaat Media *Google Classroom*

Google classroom salah satu aplikasi pembelajaran daring yang kian populer selama pandemi covid-19. Aplikasi milik goggle ini memungkinkan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan internet. Selain aktifitas belajar –mengajar, *goggle classroom* dapat anda gunakan untuk berbagai keperluan, seperti *meeting* dan *workshop online*. Iftakhar (2016:12-13) dengan menggunakan media *google classroom* sebagai salah satu media pembelajaran, maka akan memberikan kemudahan dalam melakukan beberapa hal, seperti:

- 1) *Google classroom* memiliki potensi untuk mempermudah komunikasi dan alur kerja untuk peserta didik dengan menyediakan satu titik akses dalam berdiskusi dan tugas yang diberikan;
- 2) *Google classroom* dapat membantu peserta didik untuk mengelola file mereka agar lebih teratur karena semua pekerjaan mereka disimpan tanpa kertas dalam satu program;
- 3) Proses penilaian dapat dengan mudah dilakukan. Sebagai salah satu media pembelajaran online yang ditawarkan secara gratis (Iftakhar 2016:12-13). beberapa manfaat yang ditawarkan dalam penggunaan media *google classroom* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:
 - a. Membuat dan mengelola kelas. Dengan menggunakan media ini, seorang guru dapat membuat kelas secara online serta menambahkan peserta didik ke dalam kelas;
 - b. Menambahkan topik dan membuat tugas;
 - c. Saranan membuat kuis maupun uraian;

d. Melakukan penilaian secara langsung terhadap tugas yang telah dikumpulkan oleh peserta didik (Pinandhito dkk 2020:8).

Dengan adanya *google classroom* ini, tentunya seorang guru dapat terbantu dalam menjalankan tugas dan peranannya sebagai pengajar, peserta didik juga lebih mudah belajar karena bisa mengunduh setiap materi yang sudah diberikan oleh guru dengan kualitas jaringan internet yang sama.

3. Kelebihan dan Kelemahan Media *Google Classroom*

Menurut Janzen, M (Iftakhar, 2016:13) media *google classroom* memiliki beberapa kelebihan antara lain:

Desain tampilan yang cukup sederhana sehingga mudah digunakan;

- a. *Google classroom* dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatiskan penggunaan aplikasi google lainnya, termasuk dokumen, slide, dan spreadsheet, proses administrasi distribusi dokumen, penilaian. Penilaian formatif, dan umpan balik yang disederhanakan.
- b. Media berbasis cloud/awan, *google classroom* menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *google classroom* mewakili porsi yang signifikan dari alat komunikasi perusahaan berbasis awan yang digunakan untuk semua tenaga kerja profesional.
- c. Sifatnya yang fleksibel sehingga aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan untuk instruktur dan pelajar di lingkungan learning tatap muka dan lingkungan online sepenuhnya.
- d. *Google classroom* dirancang untuk menjadi responsive. Mudah digunakan di perangkat seluler apa pun “Akses seluler ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam pembelajaran yang terhubung dengan web saat ini lingkungan.
- e. Penggunaan media bersifat gratis hanya membutuhkan akun google.

Meskipun *Google Classroom* memiliki beberapa keunggulan, tetapi tidak bisa ditutupi bahwa media ini masih terdapat beberapa kelemahan yakni:

- 1) Aplikasi tersebut harus terkoneksi dengan internet sehingga menyulitkan beberapa peserta didik yang tidak memiliki akses internet;
- 2) Penggunaan media belum menyediakan fitur video conference dan;
- 3) Tidak tersedia kolom pencarian serta tidak adanya petunjuk pesan kesalahan (Simanihuruk,2019:49).

4. Aplikasi Media Google Classroom

Aplikasi google classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, google classroom juga bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam.

Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada peserta didik. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada peserta didik. Selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para peserta didik secara online. Aplikasi *google classroom* ini dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dalam kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh guru sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata disekolah.

5. Langkah-langkah Membuat *Google Classroom*

Langkah-langkah pembuatan *google classroom* dibedakan berdasarkan penggunaannya, yaitu membuat *google classroom* digunakan guru dan peserta didik. *google classroom* dapat diakses dengan menggunakan komputer atau handphone. Berikut langkah-langkah membuat *google classroom* menggunakan komputer:

a. Guru

- a) Buka www.classroom.google.com lalu klik Sign in untuk memulai membuka ruang kelas pada *google classroom* atau dapat dilakukan dengan membuka email gmail kemudian pilih tab sebelah kanan atas.
- b) Klik lanjutan untuk memulai membuat kelas dengan menggunakan *google classroom*.
- c) Untuk selanjutnya akan diminta untuk memilih peran apakah sebagai seorang guru atau peserta didik, klik “saya sebagai guru”. Kemudian, untuk memulai membuat kelas digital pilih tanda (+) yang ada ditab, selanjutnya tuliskan nama kelas, kemudian klik (buat) untuk memulai kelas baru.
- d) Jika berhasil, tampilan selanjutnya yaitu laman dashboard pada *classroom*.
- e) Pada tab peserta didik klik undang peserta didik untuk bergabung ke kelas dengan cara menampilkan kode kelas.
- f) Pada tab aliran pilih tanda (+) untuk menambahkan tugas, pengumuman, video, materi tugas, dan sebagainya.
- g) Klik pilih tema pada sudut kanan atas untuk menambah atau merubah gambar tema pada kelas *google classroom*.
- h) Pada tab tentang, guru dapat menambah deskripsi mengenai ruang kelas, pengaturan kalender dan folder *google drive*.

b. Peserta Didik

- a) Buka www.classroom.google.com lalu klik Sign In untuk memulai membuka ruang kelas pada *google classroom*. Atau dapat dilakukan dengan membuka email gmail kemudian pilih tab sebelah kanan atas.
- b) Klik lanjutan untuk memulai menggunakan *google classroom*.
- c) Untuk selanjutnya akan diminta memilih peran apakah sebagai seorang guru atau peserta didik, klik “saya sebagai peserta didik”.

Kemudian, lakukan pendaftaran atau gabung kelas dengan cara klik tanda (+) dan klik gabung dengan kelas.

- d) Masukkan kode kelas sesuai dengan kelas atau mata pelajaran yang diikuti.
- e) Jika berhasil, tampilan selanjutnya yaitu laman dashboard pada *google classroom*.

F. Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Teknologi

1. Pengertian Pendidikan kewarganegaraan di era teknologi

Pendidikan kewarganegaraan 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 2000: 9).

Pendidikan kewarganegaraan berperan penting untuk menumbuh kembangkan kompetensi siswa dalam aspek kecakapan akademisnya terutama dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis, analisis, reflektif, menemukan sendiri dan memecahkan masalah serta bertanggung jawab yang berkaitan dengan pengembangan kesadaran hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Santika, 2021).

Pendidikan kewarganegaraan sangat dibutuhkan sebagai salah satu upaya menguatkan dan mencapai kompetensi kewarganegaraan, sekaligus sebagai hilirisasi pengembangan keilmuan Pendidikan kewarganegaraan yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan pembelajaran di era digitalisasi media pembelajaran.

2. Tujuan Pendidikan kewarganegaraan

Tujuan pendidikan kewarganegaraan setiap pembelajaran memiliki tujuan, begitu pula dengan pendidikan kewarganegaraan. Hamid darmadi (2013) mengemukakan program pkn hendaknya

mengacu kepada pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa dan berbudi pekerti luhur dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Secara khusus mengacu kepada tujuan pendidikan pancasila yaitu kearah membina moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap tuhan yang maha esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan, agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, pendapat ataupun kepentingan di stas melalui musyawarah atau mufakat serta prilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia. Artinya pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan yang sama dengan tujuan pendidikan nasional diantaranya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kemampuan manusia.

D. Kajian Relevan

Pada penelitian ini, penulis merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Hasil penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

- a. Khairunisa (2020) tentang “analisis pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa”.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa pemanfaatan aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, *google classroom* dapat membantu siswa untunk mempermudah pemahaman materi

pelajaran. Sehingga dapat dikatakan unggul dalam aplikasi tersebut pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

- b. Moad & Syafrial Nur (2021) tentang “Penerapan model blended learning dengan pemanfaatan *google class* pada mata kuliah Pendidikan HAM di prodi PPKn IKIP PGRI Pontianak”.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran menggunakan model blended learning dengan pemanfaatan *Google Classroom* dilaksanakan dengan baik, mahasiswa juga memahami materi pembelajaran yang disampaikan dosen melalui media *google classroom*. Walaupun terdapat kendala berupa faktor sinyal dari tempat tinggal mahasiswa tidak menghalangi pembelajaran online dengan menggunakan *Google Classroom*.

- c. Siti Qomariah, Nursobah, & Siti Lailiyah (2019) tentang “implentasi pemanfaatan google classroom untuk pembelajaran di Era Revousi 4.0”.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa pemanfaatan aplikasi *google classroom* membantu mempermudah dosen-dosen dalam pengarsipan dan pengorganisasian berkas tugas dan proses penilain. Kegiatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih efektif bagi dosen dan mahasiswa melalui kelas online *google classroom*.