

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal utama bagi suatu bangsa dalam upaya meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Sumber Daya Manusia yang berkualitas akan mampu mengelola Sumber Daya Alam (SDA) dan memberi layanan secara efektif dan efisien untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Semua bangsa berusaha meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk Indonesia.

Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan salah satu faktor penting suatu bangsa dalam memenuhi kebutuhan dan tantangan dunia kerja di era globalisasi saat ini. Sumber Daya Manusia yang berkualitas tidak dapat dihasilkan secara singkat, namun melalui suatu proses pendidikan atau pelatihan. Sekolah sebagai lembaga formal pendidikan diharapkan mampu mencetak sumber daya manusia yang bermutu dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Secara nasional tingginya angka pengangguran terbuka di Indonesia tercatat oleh Badan Pusat Statistik (BPS) didominasi oleh lulusan SMP dan SMA yakni masing-masing sebesar 27.09 persen dan 18.39 persen pada per-agustus tahun 2014, hal ini merupakan indikator rendahnya penyerapan tenaga kerja oleh dunia kerja serta masih kurangnya kualitas Sumber Daya Manusia di Indonesia

Kegiatan pembelajaran memiliki komponen beberapa pelaku yang ada didalamnya yaitu Guru dan siswa, selain kedua komponen tersebut ada juga salah satu komponen yang keberadaannya mempunyai peran cukup penting yaitu media. Media yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk mengirim isi materi atau pesan dari guru kepada siswa maupun dari siswa kepada guru.

Menurut Nunuk Suryani (2012: 136) Media pembelajaran adalah Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan atau (siswa), tetapi saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktifitas rutin yang monoton dan membebani. Keberadaan media bukan satu-satunya komponen yang menjamin keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran, namun tanpa adanya media yang mendukung maka kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan secara maksimal. Supaya siswa-siswa bertambah semangat belajar lagi, pembelajaran yang dilakukan di ruang kelas dibantu dengan dikembangkannya media pembelajaran yang menarik. Sehingga siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan dengan proses pembelajaran yang ada di ruang kelas tersebut. Media pembelajaran dapat juga dilakukan dengan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan menggunakan media-media tersebut. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dan berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet.

Dewasa ini perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi di negeri ini banyak membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan dan menunjang proses pembelajaran. Keunggulan bukan hanya terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi melainkan juga fasilitas multimedia yang dapat

membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Perkembangan teknologi informasi banyak digunakan untuk menunjang aktifitas manusia. Didunia pendidikanlah kehadiran teknologi informasi menjadi salah satu pilihan untuk menyelenggarakan program pendidikan. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang pada era ini populer dikembangkan oleh lembaga pendidikan. Menurut Rosenberg (2009, p.35) *e-learning* adalah peralatan teknologi computer yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar. *E-learning* juga dimanfaatkan untuk menyampaikan pengetahuan. Nadiu (2003, p.11) menambahkan bahwa penerapan *e-learning* sangat manfaat bagi pembelajaran karna sifatnya yang fleksibel, yang memungkinkan *user* mengakses informasi dan sumber belajar tanpa terbatas ruang dan waktu. Hederson (2003, p29), mengemukakan tiga macam tipe pembelajaran dengan *e-learning*: (1) *synchronous*, yaitu sekelompok siswa bertemu dengan guru melalui internet, *user online* pada saat yang bersamaan ketika berkomunikasi satu dengan yang lainnya, guru dapat berinteraksi dengan siswa, siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya; (2) *self-direct*, yaitu siswa bertindak sendiri untuk belajar, tidak ada guru, teman yang berinteraksi denganya; (3) *asynchoronous*, gaya belajar ini adalah gaya belajaran kolaboratif, sekelompok siswa bertemu dengan guru melalui internet dan dapat berkomunikasi, namun tidak selalui online pada saat yang bersamaan. Siswa dapat meninggalkan pesan yang dapat direspon selang beberapa waktu. Merilainen *et al.* (2013, p.20) menambahkan bahwa pembelajaran online dapat membuat siswa aktif. Pembelajaran berbasis web yang sering digunakan saat ini antara lain seperti *schoolgi*, *Moodle*, *Edmodo*, *claroline*, *goggle classroom* dan masi banyak lainnya. Teknologi internet yang memiliki sifat

interaktif, fleksibel, dan tidak terbatas ruang dan waktu diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran yang unggul. Namun pada kenyataannya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dikelas masih minim. Guru masih belum optimal dalam memanfaatkan fasilitas yang ada sehingga siswa hanya menggunakan buku cetak, mengerjakan dipapan tulis, dan lembar kerja siswa.

Google classroom atau dalam bahasa Indonesianya Ruang kelas *google* adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksud untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagi dan mengolah setiap penugasan tanpa kertas. Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui multiplatform yakni dapat melalui computer dan dapat melalui gawai. Guru dan siswa dapat mengunjungi <https://classroom.google.com> atau dapat mengunduh aplikasih playstore diandroid atau melalui app di IOS denga *keyword google classroom*. Penggunaan tersebut tanpa dipungut biaya sehingga pemanfaatanya dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Fasilitas yang tersedia dalam *e-learning classroom* untuk mendukung pembelajaran sangatlah banyak, namun kenyataannya guru-guru yang memanfaatkan fasilitas computer yang terhubung internet untuk kegiatan pembelajaran masih sangat sedikit. Permasalahan tersebut membuat guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah yang bias dikatakan monoton dan membosankan disamping itu guru juga kurang optimal dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga kurang menumbuhkan rasa semangat siswa.

Zoom merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga

kolaborasi seluler. Beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi Zoom yaitu: memungkinkan melakukan meeting sampai 100 partisipan, pengguna bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung, pengguna dapat menjadwalkan meeting lewat fitur Schedule (jadwal), Zoom Cloud Meeting ini dapat bekerja pada perangkat Android, iOS, Windows, dan Mac. Sedangkan kekurangan dari Zoom adalah kegiatan online hanya dapat berlangsung selama 40 menit

Sekolah Menengah pertama (SMP) merupakan lembaga pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk terampil dalam bidang tertentu. SMP diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang dapat bekerja sebagai tenaga yang produktif, memiliki kemampuan, keterampilan, dan siap kerja sehingga tidak hanya siap mengisi lapangan kerja tetapi juga mampu menciptakan lapangan kerja.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru dan siswa pemegang peranan penting. Moh. Uzer Usman (2009: 4) menyatakan bahwa proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Suryo Subroto (1997: 19) menyatakan bahwa proses belajar mengajar meliputi kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran. (Oemar Hamalik, 2008: 19) merintis tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif,

afektif dan psikomotor. Dalam hal ini mengarah pada kognitifnya yang mempunyai enam kegiatan yaitu: (1) *knowledge*/pengetahuan, contoh tujuan yang terkait dengan kemampuan mengingat, menghafal, menyebut ulang dan meniru, (2) *comprehention* /pemahaman, contoh tujuan yang berkait dengan tujuan untuk mengerti, menyatakan kembali bentuk lain dan menginterpretasi, (3) *aplication*/penerapan, contoh tujuan yang terkait dengan penerapan teori, prinsip dan informasi, (4) *analize* /analisis, contoh tujuan yang terkait dengan analisis masalah, (5) *synthesa* /sintesis, contoh tujuan yang terkait dengan penggabungan bagian-bagian dalam wadah, (6) *evaluation* /evaluasi, contoh tujuan yang terkait dengan menentukan suatu kriteria tertentu pada suatu kegiatan.

Pesatnya perkembangan pendidikan membuat semakin dituntutnya peran siswa yang sebelumnya guru sebagai pusat perhatian sekarang berbalik siswa yang menjadi pusat dan guru hanya sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran. Selain guru berperan sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran, guru juga harus bisa menciptakan situasi belajar yang menyenangkan agar siswa dapat memahami materi pelajaran. Dengan demikian guru harus mempunyai kesiapan baik mental, personal dan sosial Sehingga proses pembelajaran dapat terselenggara secara efektif jika peran guru berjalan secara baik sebagai pengajar.

Hasil observasi yang dilakukan di SMP kurang beragam, proses pembelajaran masih terpusat pada guru atau pendidik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan tersebut membuat siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, Keberagaman proses belajar mengajar di SMP perlu dikembangkan guna meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dikelas VIII E SMP (SLUB) Sawaraswati 1 Denpasar diperoleh kesimpulan bahwa umumnya proses pembelajaran masih melakukan pembelajaran secara konvensional, artinya guru lebih berperan aktif menjelaskan materi pelajaran sedangkan siswa hanya mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan yang diberikan guru. Model pendekatan pembelajaran seperti ini tidak sesuai dengan tuntutan zaman karena dimungkinkan dapat berpengaruh pada rendahnya tingkat kemampuan bernalar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu keahlian atau ketrampilan pengelolaan kelas yang harus dimiliki seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Setiap siswa memiliki kemampuan dan taraf bernalar yang berbeda-beda, sehingga dengan ketrampilan dan keahlian itu seorang guru diharapkan dapat memilih metode yang tepat agar siswa mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan model yang monoton akan membuat siswa bosan maka dibutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, seperti model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI)

Ketidak keberhasilan siswa ini dapat dilihat dengan rendahnya keaktifan dan hasil belajar IPS. Model dalam pembelajaran IPS harus tepat agar dapat menarik simpatik siswa. Model ini dapat membantu proses pembelajaran agar dapat sampai pada tujuan yang diharapkan. Oleh sebab itu, pada masa sekarang perlu inovasi baru dalam pembelajaran IPS dalam kelas, yakni menggunakan metode pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI). Model pembelajaran ini sangat berpusat pada kerja sama, tanggung jawab, kecepatan, serta persaingan sehat dalam memecahkan suatu masalah dan dilakukan secara kelompok. Selain itu model pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk saling memahami,

saling menghargai dan serta saling menghormati apabila terjadi perbedaan pendapat diantara mereka. Apakah dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Instructions* (PBI) melalui model pembelajaran *Gogle classroom* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar. Hal ini tentu perlu di kaji lebih jauh dengan alasan tersebut maka peneliti melakukan penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah yang dapat dikaji pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) dengan Media *google classroom* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP SLUB Saraswati 1 Denpasar?
2. Apakah dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruc*
3. *tion* (PBI) dengan Media *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP SLUB Saraswati 1 Denpasar?

1.3 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh, penelit memiliki tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) dan

menggunakan media *google classroom* pada mata pelajaran IPS kelas VIII E SMP (SLUB) Saraswati 1 Denpasar.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) dan menggunakan media *google classroom* pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII E SMP (SLUB) Saraswati 1 Denpasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat bagi sekolah

Peneliti berharap agar dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) dan media *google classroom* bisa memperkaya proses pembelajaran dengan penerapan berbagai macam model pembelajaran.

1.4.2 Manfaat bagi guru

Penelitian yang dilakukan dengan melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) dengan media *google classroom* ini diharapkan dapat memberikan masukan-masukan kepada guru-guru khususnya guru mata pelajaran IPS dalam menggunakan berbagai macam model-model pembelajaran yang bervariasi untuk menyampaikan materi IPS kepada siswa.

1.4.3 Manfaat bagi siswa

Untuk meningkat keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) dan media *google classroom*. Selain itu manfaat dari model pembelajaran ini siswa dapat mengkoordinasi dengan guru tanpa harus terikat dengan jadwal pembelajaran dikelas.

1.4.4 Manfaat bagi peneliti

Untuk menambah pengetahuan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) dengan media *google classroom* pada pembelajaran IPS untuk menambah pengalaman peneliti sebagai calon guru IPS dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

1.5 Penjelasan Konsep

Untuk memperoleh pengetahuan dan gambaran yang tepat, konkrit serta menghindari adanya penafsiran yang keliru maka perlu dijelaskan beberapa konsep yang ada didalam judul penelitian ini.

1.5.1 Keaktifan siswa

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan

proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98). Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dari segala kegiatan selama pembelajaran berlangsung baik bersifat fisik maupun non fisik untuk menciptakan kelas yang kondusif.

1.5.2 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan bagian penting dalam pembelajaran, Nana sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah lakuh sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakupi bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan mudjiono (2006 :3-4) juga menyebut hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar.dari sisi guru,tindakan pembelajaran diahiri dengan evaluasi hasil belajar sedangkan dari siswa hasil belajar merupakan berahirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar adalah ukuran tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa

berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa teks dan biasanya diwujudkan dengan nilai tertentu.

1.5.3 Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI)

Model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) merupakan model pembelajaran yang berbasis masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan *actual* siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Menurut Trianto (2009:58), *Problem based instuction* (PBI) merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Strategi Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) Di mana peserta didik itu sendiri dapat memecahkan persoalan yang autentik.

1.5.4 Media *google classroom*

Media *google classroom* merupakan aplikasi yang dibuat oleh google yang bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasikan kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal pembelajaran dikelas. Disamping itu guru dapat mrmberikan tugas dan langsung memberikan penilaian kepada siswa.

Ciri-ciri utama teknologi media google classroom sebagai berikut:

1. Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, jelas, dan interaktif
2. Efisien waktu dan tenaga
3. Meningkatkan kualitas hasil belajar pada siswa
4. Memungkinkan kegiatan mengajar yang fleksibel atau dapat dilakukan dimana saja.

Zoom merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi Zoom yaitu: memungkinkan melakukan meeting sampai 100 partisipan, pengguna bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung, pengguna dapat menjadwalkan meeting lewat fitur Schedule (jadwal), Zoom Cloud Meeting ini dapat bekerja pada perangkat Android, iOS, Windows, dan Mac. Sedangkan kekurangan dari Zoom adalah kegiatan online hanya dapat berlangsung selama 40 menit

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Keaktifan Belajar

2.1.1 Pengertian keaktifan

Aktif di definisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran aktif mengkondisikan siswa agar selalu melakukan kegiatan belajar secara aktif dan berfikir tenang, fokus, apa yang dilakukan selama pembelajaran (Warsono dan Hariyanto,2013:12).

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat di pisahkan (sardiman A.M.2011; 98). Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Aktif dalam membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Rous

se dalam Sardiman A.M. (2011:96) menjelaskan bahwa pengetahuan itu di peroleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri baik secara rohani baik secara teknis. Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang di lakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berpikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berd

asarkan penjelasan tersebut maka dapat di simpulkan bahwa keaktifan siswa dapat dihat dari segala kegiatan selama pembelajaran berlangsung baik bersifat fisik maupun non fisik untuk menciptakan kelas yang kondusif.

2.1.2 Jenis keaktifan Siswa

Jenis aktifitas yang dapat dilakuan oleh siswa di sekolah. Aktifitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. jenis-jenis aktifitas siswa dalam belajar

(Sardiman A.M, 2011:100-1001).

Visual Activities, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

- 1) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi
- 2) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi, music, pidato.

- 3) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karanga, laporan, angket, menyalin.
- 4) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 5) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
- 6) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.
- 7) *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

Keaktifan siswa dapat dilihat dari hal: (Nana Sudjana,2009:65)

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah atau sejenis

- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat di. lihat dari berbagai hal seperti memperhatikan atau (visual activities) mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa mendengarkan, memecahkan soal atau (mental activities)

2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berpikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kegiatan belajar sehari-hari. keaktifan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Factor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran menurut Gagne dan Briggs (2017:84)

- 1) Memberikan motivasi atau menraik peserta didik, sehingga mereka ber-perean aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik)
- 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik
- 4) Memberikan *stimulus* (massalah, topic,dan konsep yang akan dipelajari)
- 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari
- 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi. Peserta didik dalam kegiatan pembela-jaraan.
- 7) Memberikan umpan balik (feedback)

- 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Keaktifan dapat ditingkatkan dan di perbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Hal tersebut seperti di jelaskan oleh Moh.uzer usman (2009:26-27) cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu abadikan waktu yang lebih banyak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, tingkat partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta memberikan pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan di capai. Selain memperbaiki keterlibatan siswa juga di jelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa dalam belajar. Meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali atau membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebab dan usaha apa yang bisa di lakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuai pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individu siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berpikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Sardiman A.M. (201: 20) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, serta rangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Syaful Bahri

Djamarah (2002:11) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku berkaitan pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan pendidikan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Depdiknas (2003: 3) dalam bukunya yang berjudul “pedoman pembelajaran tuntas (*Masteri learning*)” menjelaskan belajar pada hakikatnya adalah suatu aktivitas yang mengharapkan perubahan tingkah laku (*behavioral change*) pada individu yang belajar, perubahan tingkah laku tersebut bisa terjadi karena usaha individu yang bersangkutan.

Lembaga pendidikan yang formal menggunakan suatu acuan penilaian tertentu untuk mengukur hasil belajar. Oemar Hamalik (2005:25) menjelaskan hasil belajar adalah sesuatu yang di peroleh dari proses belajar. Hasil belajar tersebut di wujudkan dengan nilai atau angka tertentu yang mencerminkan suatu hasil, akibatnya adalah adanya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Nana Sudjana (2009: 22) menjelaskan hasil belajar adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar merupakan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap informasi strategi kognitif yang baru dan di peroleh siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suasana atau kondisi dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah ukuran tingkat keberhasilan yang dapat di capai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang di peroleh setelah di lakukan setelah evaluasi

berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, maupun psikomotorik.

2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar menurut Dalyono (2005: 55) antara lain

1. Faktor internal

(a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang tidak sehat, sakit kepala, pilek, demam, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

(b) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

2. Faktor eksternal (berasal dari luar diri)

(a) Keluarga

Meliputi ayah, ibu, adik, kakak serta penghuni rumah lainnya. Pengaruh orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar.

(b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode pembelajaran yang sesuai dengan

kurikulum dan kemampuan siswa, fasilitas yang di sediakan oleh sekolah untuk menunjang keberhasilan siswa.

(c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan bermoral baik, hal ini mendorong anak untuk lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, jika kita tinggal di daerah yang relatif banyak anak-anak yang tidak sekolah maka hal ini dapat mengurangi niat anak untuk belajar sehingga hasil belajar berkurang.

2.3 Model Pembelajaran PBI

2.3.1 Pengertian Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI)

Model pembelajaran *problem based instruction* (PBI) atau pembelajaran berbasis masalah (PBM) adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri (Trianto,2009:92)

Menurut Suyatno (2009:58), *problem based instruction* adalah suatu proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (prior knowledge) sehingga akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru.

Menurut Rusman (2014:237), *problem based instruction* adalah model pembelajaran yang dapat membangkitkan pemahaman siswa terhadap masalah, sebuah kesadaran akan adanya kesenjangan, pengetahuan, keinginan memecahkan masalah, dan adanya persepsi bahwa mereka mampu memecahkan masalah tersebut.

Menurut Purwaningsih (2013:5), *problem based instruction* dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan ketrampilan intelektual, belajar berbagai peran, melalui pengalaman belajar dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based instruction* (PBI) untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah siswa terhadap pembelajaran dikelas.

2.3.2 Jenis-jenis Model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI)

Menurut Trianto (2009:92), terdapat empat macam pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Instruction*), yaitu:

- 1) Pembelajaran berdasarkan proyek (*Project-Based Instruction*), pendekatan pembelajaran yang memperkenankan siswa untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruksikannya pembelajarannya.
- 2) Pembelajaran berdasarkan pengalaman (*Experience-Based Instruction*), pendekatan pembelajaran yang memperkenankan siswa melakukan percobaan guna mendapatkan kesimpulan yang benar dan nyata.

- 3) Belajar otentik (*Authentic Learning*), pendekatan pengajaran yang memperkenankan siswa mengembangkan ketrampilan berpikir dan memecahkan masalah yang penting dalam konteks kehidupan nyata.
- 4) Pembelajaran bermakna (*Anchored Instruction*), pendekatan pembelajaran yang mengikuti metodologi sains dan memberi kesempatan untuk pembelajaran bermakna.

Dari

kesimpulan di atas dapat disimpulkan bahwa pada Model Pembelajaran PBI siswa diuntut untuk bekerja mandiri serta melakukan percobaan-percobaan guna untuk mendapatkan kesimpulan yang benar dan nyata.

2.3.3 Karakteristik Problem Based Instruction

Menurut Trianto (2009:93), ciri-ciri atau karakteristik model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajuan Pertanyaan atau Masalah (memahami masalah). Bukannya mengorganisasikan di sekitar prinsip-prinsip atau keterampilan akademik tertentu, pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan secara bermakna untuk siswa.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin. Meskipun pembelajaran berbasis masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu (IPA, matematika, dan ilmu-ilmu sosial), masalah yang akan diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.

- 3) Penyelidikan Autentik. Pembelajaran berbasis mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan kesimpulan.
- 4) Menghasilkan produk dan memamerkannya. Pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. Produk tersebut dapat berupa transkrip debat. Produk itu dapat juga berupa laporan, model fisik, video maupun program komputer.
- 5) Kolaborasi/kerja sama. Pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa yang bekerja sama satu dengan yang lainnya, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Bekerja sama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagai inkuiri dan dialog dan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berfikir.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Problem Based Instruction

Model pembelajaran problem based instruction memiliki beberapa kelebihan atau keunggulan sebagai berikut:

1. Peserta didik dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik.
2. Dilatih untuk mandiri dan bekerja sama dengan peserta didik lain.

3. Berperan aktif dan menuntut keterampilan berfikir peserta didik yang lebih tinggi dalam pembelajaran.
4. Peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran matematika sebab masalah yang diselesaikan merupakan masalah sehari-hari.
5. Dapat mengembangkan cara berfikir logis serta berlatih mengemukakan pendapat.

Sedangkan kelemahan atau kekurangan menggunakan model pembelajaran problem based instruction yaitu:

1. Untuk peserta didik yang malas, tujuan dari model tersebut tidak akan tercapai.
2. Membutuhkan banyak waktu.
3. Menuntut guru membuat perencanaan pembelajaran yang lebih matang.

2.3.5 Langkah-langkah Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI)

Menurut Trianto (2009:98), langkah-langkah atau tahapan pembelajaran menggunakan model problem based instruction adalah sebagai berikut:

Tabel. 01: Langkah-Langkah Pembelajaran PBI

Tahap	Tingkah Laku Guru	Kegiatan Peserta didik
1. Orientasi Siswa Pada Masalah	Guru Menjelaskan Tujuan Pembelajaran, Logistik yang dibutuhkan mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk ter-	Peserta didik ikut terlibat dalam memecahkan masalah yang

	libat dalam pemecahan masalah yang dipilih.	telah dipilih oleh guru
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.	Peserta didik terlibat aktif dalam memecahkan masalah
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah	Peserta didik diminta untuk menjelaskan informasi yang sesuai dengan masalah yang dibahas
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan model, serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.	Peserta didik diminta untuk mempertanggungjawabkan hasil kerjanya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.	Peserta didik merefleksi atau mengevaluasi tugasnya.

2.4 google classroom

Google classroom atau ruang kelas google merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (paperless). Software tersebut telah diperkenalkan 38 sebagai keistimewaan dari Google Apps for Education yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 (Corbyn, 2019: 13).

Menurut website resmi dari Google, aplikasi Google Classroom merupakan alat produktivitas gratis meliputi email, dokumen dan penyimpanan. classroom di desain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Dengan google classroom ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah (Class, 2018: 16).

Rosemarie De Loro, seorang guru asal New York, menyatakan selama 60 tahun dia mengajar tidak pernah sekalipun menggunakan komputer. Namun, sejak memiliki chromebook dan google classroom di dalamnya, dia bisa dengan mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada murid-muridnya dan memberikan tanggapan secara langsung, kapan pun dan di manapun (Biantoro, 2014: 23).

Google classroom didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Bagi pengajar dapat mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (real-time). Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Wali

mendapat ringkasan email terkait tugas siswa (M, 2018: 56). Administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas di semua kelas 39 di domainnya (Graham & Borgen, 2018: 77).

1. Manfaat Google Classroom

Menurut Brock (2015: 25) Google classroom ini memberikan beberapa manfaat seperti: 1) kelas dapat disiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Kemudian di dalam aliran kelas, mereka dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan. 2) menghemat waktu dan kertas, pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat. 3) pengelolaan yang lebih baik dalam hal ini siswa dapat melihat tugas di halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam folder Google Drive. 4) penyempurnaan komunikasi dan masukan, pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan real-time. 5) dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan, kelas berfungsi dengan Google Document, Calender, Gmail, Drive dan Formulir. 6) aman dan terjangkau, kelas disediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.

Google Classroom dapat diakses melalui 2 cara yaitu melalui website dan aplikasi. Untuk website dapat diakses menggunakan browser apapun seperti: Chrome, FireFox, Internet Explorer ataupun Safari. Sedangkan untuk aplikasi dapat diunduh secara gratis melalui Playstore untuk Android dan App Store untuk ios. Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, Google Classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Singer, 2017: 23). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas dirumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Menurut (Bender & Waller, 2014: 37) Google Classroom sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada siswa selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para siswa secara online. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan Google Classroom yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni.

Aplikasi Google Classroom dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh guru yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah. Terkait dengan anggota kelas dalam Google Classroom (Google, 2018: 13) menjelaskan

bahwa google classroom menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki Google Apps for Education, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk gmail,dan drive.

Rancangan kelas yang mengaplikasikan google classroom sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tuganya. Hal ini sejalan dengan pendapat Holmes et al., (2015: 19) yang memaparkan bahwa dalam google classroom kelas dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan google dokumen secara otomatis bagi setiap siswa. Kelas juga dapat membuat folder drive untuk setiap tugas dan setiap siswa, agar semuanya tetap teratur. Untuk mencoba google classroom bisa kunjungi situsnya di:

<https://www.google.com/intl/en-US/edu/classroom/>.

2. Tujuan penggunaan Google Classroom

Ada beberapa tujuan diciptakannya aplikasi google classroom yaitu:

- 1) Google classroom adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh google untuk sekolah yang bertujuan menye
- 2) derhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas (Lawson, 2014: 6).
- 3) Tujuan dari pengenalan google classroom adalah agar siswa paham cara penggunaan google classroom. Selain itu, siswa dapat mengetahui bahwa bukan hanya modul saja yang dapat digunakan sebagai

media pembelajaran tetapi siswa juga dapat belajar mandiri dan termotivasi dengan menggunakan media google classroom yang merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara paperless (Dicicco, 2016: 26).

- 4) Google Classroom berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas online atau kelas secara virtual, menghemat waktu, pengajar dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke siswa yang diterima secara langsung (real time), agar semuanya tetap teratur oleh siswa tersebut (Abid Azhar & Iqbal, 2018: 15).

3. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Berikut beberapa kelebihan menggunakan google classroom yakni:

- 1) 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).
- 2) 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.

- 3) 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.
- 4) Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik.
- 5) Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas

Kekurangan menggunakan google classroom yakni:

- 1) Mengaplikasikan google classroom tentunya bukan hal mudah bagi guru yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi.
- 2) Membutuhkan koneksi internet yang memadai untuk mengirim tugas dan mengunggah materi.
- 3) Membutuhkan perangkat yang mempunyai kapasitas penyimpanan.
- 4) Membutuhkan panduan penggunaan bagi pengguna baru.

4. Aplikasi zoom

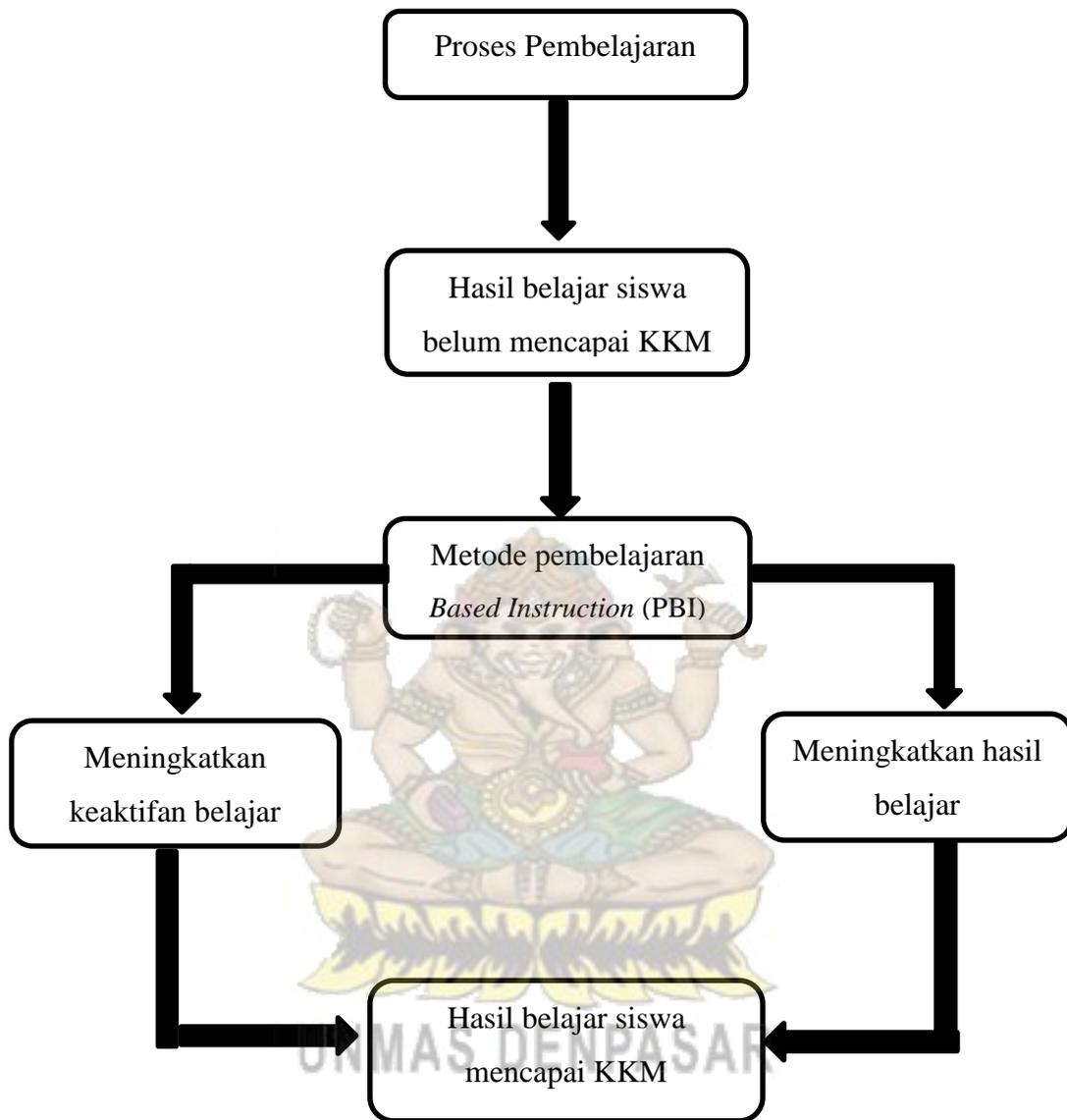
Zoom merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi Zoom yaitu: memungkinkan melakukan meeting sampai 100 partisipan, pengguna bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung, pengguna dapat menjadwalkan meeting lewat fitur Schedule (jadwal), Zoom Cloud Meeting ini dapat bekerja pada perangkat Android, iOS, Windows, dan Mac. Sedangkan kekurangan dari Zoom adalah kegiatan online hanya dapat berlangsung selama 40 menit.

2.5 Kerangka Berpikir.

Kurangnya keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa, sehingga diperlukan metode yang menggerakkan siswa untuk aktif dikelas. Salah satunya adalah model pembelajaran *Problem Based Instruction/PBI* suatu pendekatan pembelajaran dimana peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Dari kerangka berpikir diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Model pembelajaran *problem based instruction* (PBI) diyakini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas maka dapat digambarkan bagan sebagai berikut.



2.6 Hipotesis

Menurut Good dan Scates (Nasir, 2005: 151) mengatakan Hipotesis adalah sebuah tafsiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta yang diamati atau kondisi-kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah penelitian selanjutnya.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara dari permasalahan dalam suatu penelitian yang kebenarannya akan di buktikan berdasarkan fakta-fakta di lapangan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) dengan media *google classroom* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS siswa kelas VIII F SMP(SLUB) Saraswati 1 Denpasar
2. Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) dengan media *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII F SMP(SLUB) Saraswati 1 Denpasar.