

BAB II

APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

A. Pembelajaran

1. Definisi Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Menurut Chauhan dalam (Shunhaji, 2014:33) mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Kemudian menurut Trianto dalam (Dasopang, 2017:338) pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Thobroni (2015:16) mendefinisikan kata “Pembelajaran” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, sedangkan “pembelajaran” berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Firmansyah (2017:1) pembelajaran merupakan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya. Hal ini menjadikan pembelajaran sebagai salah satu bagian dari proses siswa dalam menempa pengalaman individunya sebagai seorang manusia. Proses pembelajaran tersebut harus berjalan dengan baik sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Jadi dapat di simpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran akan terarah menuju kepada target yang telah di tetapkan. Pembelajaran membutuhkan sebuah proses untuk mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan.

2. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Dalam bahasa Yunani “*historia*” yang berarti penyelidikan dan dalam bahasa Inggris “*histori*” berarti masa lampau. Sejalan dengan kutipan diatas menurut Sapriyana dalam (Andi, 2020:30) pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Menurut Emi (2013:155) pembelajaran sejarah agar menarik dan menyenangkan dapat dilaksanakan dengan berbagai cara antara lain mengajak siswa pada peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi di sekitar mereka. Kemudian menurut Van Der Meulan dalam (Utama, 2018:327) bahwa pembelajaran sejarah disekolah bertujuan membangun kepribadian dan sikap mental anak didik, membangkitkan keinsyafan akan suatu dimensi fundamental dalam eksistensi manusia, mengantarkan manusia kejujuran dan kebijaksanaan pada anak didik, dan menanamkan cinta bangsa dan sikap kemanusiaan.

Berdasarkan pendapat di atas jadi dapat di simpulkan bahwa pembelajaran sejarah bukan hanya bertujuan untuk mengetahui kejadian atau peristiwa penting dimasa lalu namun juga mengajarkan berbagai bentuk pengalaman yang terjadi sehingga sejarah manusia baik keberhasilan maupun kegagalan. Sehingga mempelajari sejarah sangatlah penting bagi kita agar dapat mengetahui dan mengenal akar sejarah diri kita, karena mau tidak mau kita adalah hasil dan pencapaian dari peristiwa sejarah tersebut.

Adapun menurut Wijaya (2017:3) pembelajaran sejarah dengan materi corak kehidupan dan hasil-hasil budaya zaman praaksara Indonesia yaitu:

a. Pengertian dan Arti Penting Masa Praaksara

Perjalanan kisah perkembangan manusia di dunia tidak dapat kita lepaskan dari kehidupan pra aksara (sebelum mengenal tulisan).

b. Corak Kehidupan Awal Masyarakat Indonesia

1) Kehidupan Sosial Ekonomi

a) Masyarakat berburu dan meramu

Perkembangan masyarakat pada masa ini berjalan sangat lamban, Manusia hidup tergantung dengan alam, makanan diperoleh dengan cara berburu, mengumpulkan umbi-umbian dan menangkap ikan. Mereka hidup dalam kelompok-kelompok kecil, hal ini untuk memudahkan langkah dan gerak mereka dalam mengikuti binatang buruannya, atau mengumpulkan makanan, Hidup berpindah-pindah tempat (*nomaden*), Pemilihan pemimpin dengan menggunakan sistem *Primus Inter Pares*, Menggunakan berbagai alat dari batu dan tulang.

b) Masyarakat berburu dan meramu tingkat lanjut

Mereka hidup masih tergantung dengan alam, Mulai lama tinggal disuatu tempat, di dalam gua-gua (*semi sedentair*), Karena tidak lagi berpindah-pindah tempat, mereka memiliki waktu luang untuk melakukan hal lain seperti membuat lukisan di dinding gua yang mereka tinggali, Lukisan yang mereka buat masih berkaitan dengan kepercayaan awal : penghormatan kepada arwah nenek moyang, menggambarkan binatang buruan, atau binatang yang dianggap suci dan gambar telapak tangan yang berwarna merah (sebagai penolak roh jahat dan upacara kesuburan).

c) Masyarakat bercocok tanam dan beternak

Mereka sudah hidup menetap, sudah ada perkampungan yang dekat dengan mata air, seperti sungai, adanya pembagian kerja secara sederhana antara laki-laki dan perempuan, laki-laki tugasnya ada hubungannya dengan mengerjakan lahan, sedangkan perempuan berkaitan dengan tugas-tugas penyelenggaraan rumah tangga, dalam corak bercocok tanam mereka mulai menggarap tanahnya dan berusaha menyimpan makanannya dengan cara

mengawetkan. Bentuk kerja mereka adalah dengan cara berhuma, dan ladang berpindah.

d) Masyarakat perundagian

Pengertian Perundagian adalah pertukangan, artinya orang yang memiliki ketrampilan atau kemampuan dalam melakukan pekerjaan tertentu, telah memiliki kehidupan yang menetap (*sedenter*), hasil kebudayaan berkembang dengan pesat, seperti benda-benda yang terbuat dari: perunggu, besi, dan gerabah yang sangat halus, serta perhiasan / manik-manik yang terbuat dari batu-batuan, dan dari kulit kerang, mata pencaharian adalah pertanian dengan cara berladang dan bersawah, masyarakatnya sudah mengenal perdagangan dengan sistem *barter*. Sistem kepercayaan yang berkembang adalah pemujaan terhadap roh nenek moyang, yang didahului persembahan terhadap roh nenek moyang (ditemukannya bangunan pemujaan).

3. Jenis - jenis Manusia Purba di Indonesia

a. Jenis Meganthropus

Jenis manusia purba ini memiliki ciri rahang yang kuat dan badannya tegap. Diperkirakan makanan jenis manusia ini adalah tumbuh tumbuhan. Masa hidupnya diperkirakan pada zaman Pleistosen Awal.

b. Jenis Pithecanthropus

Diperkirakan jenis manusia purba ini hidup dan berkembang sekitar zaman Pleistosen Tengah.

c. Jenis Homo

Homo Erectus ciri-cirinya muka lebar, hidung dan mulutnya menonjol. Dahi juga masih menonjol bentuk fisiknya tidak jauh berbeda dengan manusia sekarang. Hidup dan perkembangan jenis manusia ini sekitar 40.000 – 25.000 tahun yang lalu. Sedangkan Homo sapiens artinya ‘manusia sempurna’ baik dari segi fisik, volume otak

maupun postur badannya yang secara umum tidak jauh berbeda dengan manusia modern.

4. Hasil Budaya Manusia Pra Aksara di Indonesia

a. Kebudayaan Paleolithikum

Peralatan pertama yang digunakan oleh manusia purba adalah alat-alat dari batu yang seadanya dan juga dari tulang. Peralatan ini berkembang pada zaman Paleolitikum atau zaman batu tua hasil kebudayaan terbuat dari batu yang relatif masih sederhana dan kasar. Pada zaman palaeolithikum dikatakan zaman batu tua karena alat batu masih dikerjakan sangat kasar.

b. Kebudayaan Mesolithikum

Zaman batu terus berkembang memasuki zaman batu madya atau batu tengah yang dikenal zaman Mesolitikum.

1) Kebudayaan Kjekkenmoddinger merupakan tumpukan timbunan kulit siput dan kerang yang menggunung di sepanjang pantai Sumatra. Pada tahun 1925 Von Stein Callenfals melakukan penulisan bukit kerang itu dan menemukan jenis kapak genggam (*chopper*) yang berbeda dari *chopper* yang ada di zaman Paleolitikum.

2) Kebudayaan Abris Sous Roche merupakan hasil kebudayaan yang ditemukan di gua-gua. Hal ini mengindikasikan bahwa manusia purba pendukung kebudayaan ini tinggal di gua-gua. Kebudayaan ini pertama kali dilakukan penulisan oleh Von Stein Callenfels di Gua Lawa dekat Sampung, Ponorogo.

c. Kebudayaan Neolithikum (Batu Muda)

Pada zaman ini telah terjadi “revolusi kebudayaan”, yaitu terjadinya perubahan pola hidup manusia. Pola hidup food gathering digantikan dengan polafood producing. Hal ini seiring dengan terjadinya perubahan jenis pendukung kebudayannya. Pada zaman ini telah hidup jenis Homo sapiens sebagai pendukung kebudayaan zaman batu baru.

d. Kebudayaan Megalithikum

Sistem kepercayaan masyarakat pra-aksara yang demikian itu telah melahirkan tradisi megalitik (zaman megalitikum = zaman batu besar). Mereka mendirikan bangunan batu-batu besar seperti menhir (tugu Batu), dolmen (meja batu) punden berundak, dan sarkofagus (kubur batu).

e. Kebudayaan Perundagian (Logam)

Di Kepulauan Indonesia hanya mengalami zaman perunggu dan besi. Zaman perunggu merupakan fase yang sangat penting dalam sejarah. Beberapa contoh bendabenda kebudayaan perunggu itu antara lain: kapak corong, nekara, moko, berbagai barang perhiasan. Beberapa benda hasil kebudayaan zaman logam ini juga terkait dengan praktik keagamaan misalnya nekar.

B. Aplikasi Media Pembelajaran *Online* Melalui *Google Classroom*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Online*

Menurut Hamid (2015:88) media pembelajaran *online* merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (*user*), sehingga pengguna (*user*) dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna. Pembelajaran online adalah system belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu Pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk pembentukan proses belajar.

Sejalan dengan kutipan diatas menurut Nuriansyah (2020:62) media pembelajaran *online* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet. Media pembelajaran *online* sebagai sebuah alternative pembelajaran yang berbasis elektronik memeberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *online* digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan media yang digunakan sebagai salah satu alat untuk mempercepat proses belajar dan mengajar, menimbulkan semangat belajar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan mereka agar bisa belajar secara mandiri. Pembelajaran *online* secara jarak jauh harus bisa menciptakan suasana belajar yang lebih baik karena telah menggunakan media pembelajaran.

a. Aplikasi *Google Classroom*

Menurut Nurbaeti (2018:51) *Google Classroom* yaitu sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Menurut Iqbal dalam (Nurbaeti, 2010:185) *Google Classroom* merupakan aplikasi tak berbayar, sehingga *Google Classroom* dianggap sangat cocok untuk digunakan dinegara-negara berkembang, atau secara khusus dapat digunakan oleh sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan biaya dan pengembangan penggunaan dalam proses belajar mengajar. *Google Classroom* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengatur system pembelajaran ditingkat sekolah sampai perguruan tinggi.

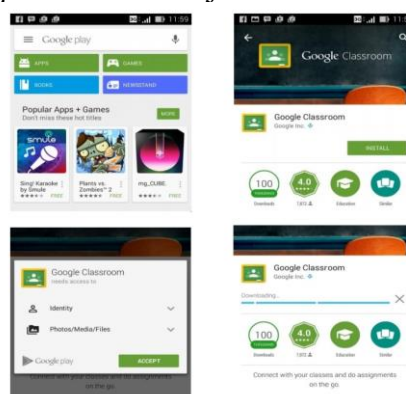
Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* dapat mempermudah guru atau siswa dalam proses pembelajaran karena dapat menghemat waktu, hal itu disebabkan *Google Classroom* dapat diakses dimana dan kapan saja dengan menggunakan perangkat computer ataupun melalui ponsel dan tablet berbasis *android*. Dengan *Google Classroom* antara siswa dan guru dapat terhubung secara digital, hal ini mempermudah untuk memberikan materi dan tugas kepada siswa begitu juga sebaliknya untuk mengirim tugas.

b. Tutorial Penggunaan Aplikasi Google Classroom Pada Smartphone Android Untuk Guru

Berikut beberapa dasar tutorial penggunaan dalam Aplikasi *Google Classroom* menurut Rinayanti (2020:6) yaitu :

Untuk dapat menggunakan aplikasi *classroom* pada *smsrtphone android*, anda terlebih dahulu harus mengaktifkan akun *Classroom* melalui *web browser*. Bila akun sudah diaktifkan, ikuti petunjuk di bawah ini.

- 1) Buka/tab aplikasi di *Playstore* pada *Smartphone* anda.
- 2) Ketikan “*Classroom*” di menu pencarian.
- 3) Pilih *Classroom* kemudian tap tombol “*instal*”.
- 4) Untuk selanjutnya akan muncul laman *pop up* persetujuan, yap tombol “*accept*” untuk melanjutkan instalasi.



Gambar 2.1

- 5) Setelah proses instalasi selesai, tap tombol “*buka*” atau “*open*” untuk membuka aplikasi *Classroom*.



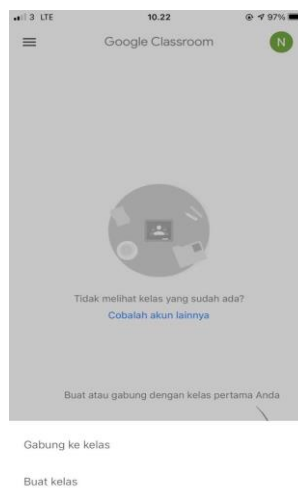
Gambar 2.2

- 6) Ketika proses *sign in* berhasil anda akan diminta persetujuan tentang persyaratan layanan dan kebijakan privasi, klik tombol untuk memilih akun untuk menyelesaikan proses masuk (*sign in*).



Gambar 2.3

- 7) Membuat kelas di *classroom* sebagai pengajar adalah membuat kelas untuk setiap kelas yang diajar dan dapat memposting materi memberikan tugas dan memposting pengumuman kepada siswa.



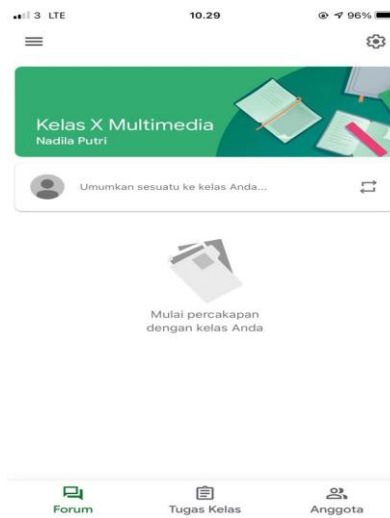
Gambar 2.4

- 8) Lengkapi data kelas:
- Nama kelas: wajib di isi dengan mencantumkan nama kelas.
 - Bagi yang masukkan deskripsi singkat, tingkat kelas atau jadwal kelas.
 - Mata pelajaran: dapat menambahkan mata pelajaran.
 - Ruang: dapat menambahkan lokasi kelas.
 - Klik buat.
 - Classroom* akan membuat kode kelas secara otomatis yang dapat digunakan untuk mengundang siswa ke kelas.



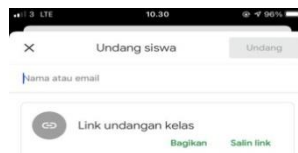
Gambar 2.5

g) Tampilan kelas yang telah dibuat



Gambar 2.6

h) Mengundang siswa ke kelas yaitu dengan undangan via link dan memberikan kode kelas.



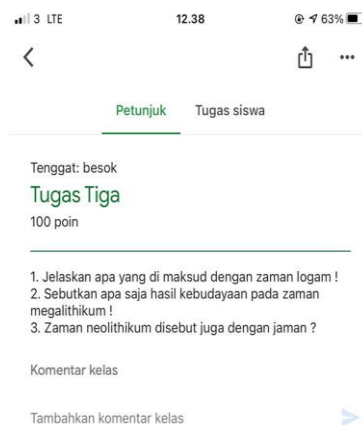
Gambar 2.7

- i) Setelah membuat kelas di *google classroom* dan dapat menambahkan materi atau mengunggah materi pelajaran



Gambar 2.8

- j) Mengunggah tugas kelas atau mengirimkan tugas kelas di *classroom*.

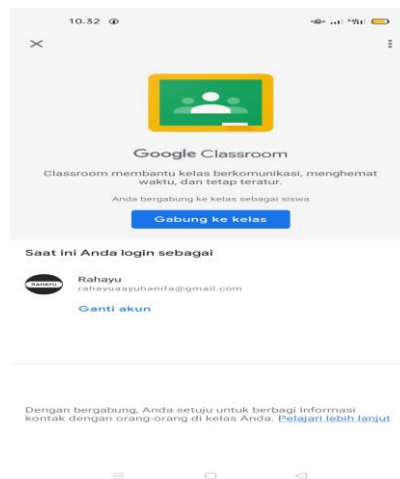


Gambar 2.9

c. Tutorial Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Pada *Smartphone Android* Untuk Siswa

Saat akan bergabung di kelas *Google Classroom* pertama-tama, harus memiliki akun *Google* dan login menggunakan akun *Google* setelah login di *Google Classroom* dapat mengerjakan tugas mengecek materi atau berkomunikasi dengan teman atau pengajar.

- 1) Sebagai siswa disini masuk dengan menggunakan link kelas untuk bergabung di *Google Classroom* dan ada juga yang bergabung dengan menggunakan kode kelas.



Gambar 2.10

- 2) Melihat dan mengerjakan tugas, juga dapat memeriksa nilai meninjau tugas dan melihat batas waktu juga, melihat apakah ada tugas yang terlambat di kumpulkan atau tidak dikerjakan.



Gambar 2.11



Gambar 2.12

2. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Menurut Putra (2017:22) adapun kekurangan dan kelebihan *Google Classroom* yaitu sebagai berikut :

a. Kekurangan *Google Classroom*

- 1) Sulitnya manajemen akun, karena diharuskan memakai akun *Gmail Apps for Education*.
- 2) Terbatasnya pilihan integrasi dengan *Google Calender* sehingga sulit untuk mengorganisir materi dan *deadline*.
- 3) Untuk pemula akan menemukan kesulitan dengan symbol-simbol *Goggle* di dalamnya, bahkan file *Word* harus dikonversi ke *Google Doc* terlebih dahulu.
- 4) Tidak ada update otomatis mengenai tugas, dsb.
- 5) Sulitnya pembelajar untuk berbagi tugas mereka kepada teman lain.
- 6) Pembelajar dapat mengubah soal yang telah diberikan.
- 7) Tidak ada kuis atau tes otomatis.
- 8) Belum tersedianya *chat live*.

b. Kelebihan *Google Classroom*

- 1) Mudah digunakan melalui *computer, mobile phones* ataupun *tablets*.
- 2) Efektif dalam berkomunikasi dan menyalurkan berbagai materi ataupun informasi.
- 3) Menghemat waktu dalam pengumpulan tugas.
- 4) Meningkatkan kerja sama dan komunikasi.
- 5) Tidak memerlukan kertas.

- 6) Ramah dan aman.
- 7) Mempunyai system komen yang menarik.
- 8) Untuk semua orang pengajar dan pembelajar.

Dari kedua penjelasan di atas, maka dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran jarak jauh melalui media *Google Classroom* cukup efektif untuk mengatasi batas waktu, ruang dan jarak. Karena dengan menggunakan model pembelajaran tersebut pembelajar yang tidak memiliki waktu luang dapat belajar secara mandiri dan juga mengumpulkan tugas layaknya di ruang kelas. Meskipun terdapat beberapa kendala saat seperti fasilitas internet atau computer yang harus memadai. Namun, dengan tersedianya media *Google Classroom* ini model pembelajaran jarak jauh dapat diterapkan dengan efektif dan sesuai.