BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Solving*

Pembelajaran merupakan suatu proses penambahan informasi dan kemampuan yang baru pada siswa. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara untuk mengembangkan aktivitas siswa melalui berbagai informasi ataupun kegiatan.[13] Pembelajaran bisa diartikan sebagai kegiatan untuk membantu seseorang dalam mempelajari suatu kemampuan yang telah dimilikinya.

Proses pembelajaran yang berlangsung dirumah dilakukan untuk mengurangi peserta didik dalam bertatap muka langsung. Selain itu, siswa dapat menggali potensi yang dimiliki seperti menambah percaya diri dan tanggungjawab. Dalam proses pembelajaran, penyampaian informasi yang berupa gambar, video, ataupun kata-kata jika dilaksanakan dengan tepat dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

Model dapat diartikan dengan sebuah kerangka yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan setiap kegiatan. Model yang digunakan dalam proses pembelajaran akan memudahkan guru dalam menjelaskan makna pada

[13] Noor Liana Waty, Sumarmi, Singgih Susilo, "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografimelaui Model Blended Learning di Sekolah Menengah Atas," dalam *Jurnal Pendidikan 3,* no. 1 Januari (2018): 9-14

setiap kegiatan yang dilakukan. Setiap guru akan memilih model yang akan digunakan sesuai dengan kemampuan yang dimilki pada tiap-tiap kelas. Maka, model adalah suatu struktur konseptual yang telah berhasil dikembangkan dalam suatu bidang, dan telah diterapkan pada suatu proses.[14]

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan untuk menyarankan bagaimana menruskan pembelajaran dan penelitian pada suatu permasalahan. Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur yang sitematis dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar mencapai tujuan belajar.[15]

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran telah banyak dikembangkan. Pada dasarnya pemberian model pembelajaran untuk memberikan kemudahan bagi setiap siswa untuk menerima dan memahami suatu pengetahuan atau pembelajaran tertentu. Dengan pemberian model pembelajaran, diharapkan siswa tidak begitu mudah dalam melupakan pelajaran yang diterimanya.

Dari penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan pengertian dari model pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka atau pedoman dalam melakukan proses pembelajaran yang harus digunakan oleh setiap guru dalam melaksanakan pembelajaran agar tercapainya suatu kegiatan belajar.

---

[14]Elma, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik," dalam *Jurnal Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2017):66-78

[15] *Ibid.,*

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah/*Problem Solving*

Dalam suatu penelitian terdapat model yang ingin digunakan saat pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *problem solving*. Pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. "Karakteristik pembelajaran berbasis masalah lebih menantang siswa untuk 'belajar bagaimana belajar', bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata".[16]

Pembelajaran berbasis masalah atau *problem solving* dapat diterapkan dalam proses pembalajaran. Guru harus mengetahui model apa yang tepat untuk diterapkan. Jika tepat penerapnnya, maka pembelajaran berbasis masalah ini dapat meningkatkan rasa penasaran siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dilakukan dalam proses belajar mengajar.

Problem solving merupakan suatu usaha dalam pembelajaran yang didasarkan pada psikologi kognitif dan berangkat dari asumsi bahwa belajar adalah proses merubah perilaku dengan adanya pengalaman.[17] *Problem Solving* merupakan suatu strategi pembelajaran dengan menggunakan penyelesaian masalah yang bersifat terbuka sehingga mampu mendorong siswa berpikir kreatif.[18]

---

[16] Musfiqon & Nurdyansyah, *Pendekatan Pembelajaran …*," hal. 141

[17] Lutfi Rohmawati, *"*Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Problem …*,"* hal. 10

[18] Ahmad Fadillah, "Pengaruh Pembelajaran Problem Solving …, " hal. 4

Menurut Moffit, model pembelajaran *problem solving* adalah suatu model yang melibatkan para siswa untuk aktif secara optimal.[19] Siswa tersebut dapat melakukan eksplorasi, observasi, eksperimen dan investigasi pada proses pembelajaran yang dilakukan.

Menurut Alipandie, bahwa *problem solving* adalah metode mengajar yang digunakan pada suatu proses pembelajaran dengan cara mengasah para siswa dalam menghadapi berbagai macam permasalahan untuk dipecahkan secara mandiri ataupun bersama-sama.[20]

Problem solving merupakan suatu perubaha untuk mewujudkan proses pembelajaran agar sesuai yang diharapkan. Melalui pembelajaran *problem solving*, masalah dapat dipecahkan sendiri baik secara mandiri maupun berkelompok. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah matematis.

Problem solving juga merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan memecahkan suatu permasalahan.[21] Model ini memungkinkan para siswa untuk tidak hanya mengamati, akan tetapi juga dapat memecahkan masalah dan menyimpulkan tentang konsep-konsep yang telah dipelajari pada saat proses pembelajaran.

---

[19] Ek Ajeng Rahmi Pinahayu, " Problematika Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Pada Pelajaran Matematika SMP Di Brebes," dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika 1,* no. 1 (2017):77-85

[20] Intan Purnama, " Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving dengan Strategi Act In Out Terhadap Gaya Berfikir Siswa," dalam *Jurnal ProsidingNaCoMe* (2019):112-116

[21]Gita Erlangga Kurniawan, " Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Model Problem Solving Untuk Meningkatkan High Order Thinking Skill Pada Pelajaran IPA Pokok Bahasan Fluida Statis Siswa Kelas VIII SMPN 7 Cirebon," dalam *Jurnal Mangifera Edu 3,* no.1 Juli (2018):62-71

Dari berbagai penjelasan diatas peneliti menyimpulkan model pembelajaran *problem solving*. Model pembelajaran *problem solving* adalah suatu usaha atau strategi dalam belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru dengan berbasis masalah untuk meningkatkan berpikir kreatif dan mandir seorang siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

b. Strategi Model Pembelajaran *Problem Solving*

Ada lima strategi dalam menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Strategi model pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:[22]

1. Permasalahan sebagai kajian.
2. Permasalahan sebagai penjajakan pemahaman.
3. Permasalahan sebagai contoh.
4. Permasalahan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari proses.
5. Permasalahan sebagai stimulus aktivitas otentik.

Menurut Ridwan Abdullah Sani, bahwa strategi *problem solving* sangat potensial untuk melatih siswa berpikir kreatif dalam menghadapi masalah baik masalah pribadi ataupun masalah kelompok untuk dipecahkan secara mandiri maupun bersama-sama.[23] Sehingga, dengan terlatihnya kemampuan berpikir pada strategi *problem solving* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar para peserta didik pada setiap pembelajaran.

Siswa juga diharapkan mampu kreatif dalam berpikir, kreatif menyelesaian masalah, melatih belajar mandiri sehingga nilai yang diperoleh saat belajar

[22] Musfiqon &Nurdyansyah, *Pendekatan Pembelajaran …*," hal. 142
[23] Ahmad Fadillah, "Pengaruh Pembelajaran Problem Solving …, " hal. 4

mengajar akan meningkat.[24] Dengan menggunakan dan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan proses berpikir.

Dalam pembelajaran, siswa sering lupa jika proses belajar mengajar hanya dijelaskan secara lisan tanpa melihat langsung apa yang sedang dijelaskan oleh seorang guru. Sehingga strategi yang dapat digunakan dalam model pembelajaran berbasis masalah ini menggunakan kegiatan pembelajaran secara individu.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Solving*

Menurut Tjadimojo terdapat karakteristik pada model pembelajaran *problem solving*. Karakteristik model ini yaitu *problem solving* memiliki susunan pembelajaran, dalam susunan pembelajaran digunakan untuk memecahkan masalah yang diberikan dan menggunakan berpikir yang ilmiah.[25]

Selain itu, terdapat beberapa karakteristik lagi dalam model pembelajaran *problem solving*. Karakteristik model ini adalah mengorganisasikan pengajaran pada permasalahan secara sosial penting dan bermakna, permasalahan yang diselidiki nyata, mengharuskan siswa untuk melakukan penyelidikan dengan

[24] Indah Khairani & Rini Safitri, "Penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Usaha dan Energi di MAN Rukoh Banda Aceh," dalam *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 5, no. 2 (2017):32-40

[25]Intan Purnama, " Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving …," hal.114

cara mencari penyelesaian yang nyata, siswa menghasilkan cara atau strategi yang baik dan menentukan penyelesaian secara mandiri.[26]

Menurut Taplin, beberapa karakteristik dalam *problem solving* adalah adanya interaksi antara guru dengan siswa, adanya dialog antara guru dengan siswa, guru menyediakan informasi yang cukup mengenai masalah dan siswa mencoba menyelesaiakannya, guru menerima jawaban bukan untuk mengevaluasi, guru membimbing, melatih, dan menanyakan dengan pertanyaan yang berwawasan, guru mengetahui kapan siswa dapat menggunakan caranya sendiri, dan siswa dapat melakukan generalisasi pada sebuah proses.[27]

Dengan beberapa karakteristik tersebut, model pembelajaran *problem solving* digunakan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada selama proses pembelajaran. Sehingga dapat merangsang siswa dalam kemampuan berpikir ketika melaksanakan proses pembelajaran.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Solving*

Menurut Pepkin (2004) dalam Huri Suhendri dan Tuti Mardalena ada beberapa langkah yang terdapat dalam model pembelajaran *problem solving*, langkah tersebut sebagai berikut:[28]

---

[26]Fery Kurniawan Ady Putra dan Budiharjo AH, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XIITKR 1 Pada Mata Pelajaran Sistem Pengapaian Konvensional Di SMK Negeri 1 Madiun", dalam *Jurnal PTM 2*, no. 3 (2014):.1-8

[27]Suhaena, dkk, " Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa SMP," dalam *Jurnal Pembelajaran Berpikir Matematika 2,* no. 2 Agustus (2017):21-32

[28] Huri Suhendri & Tuti Mardaena, "Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar," dalam *Jurnal Formatif* 3(2): 105-114

Tabel 2.1 Langkah Model *Problem Solving* Menurut Pepkin

Tahap	Langkah-Langkah
Klasifikasi masalah	1. Guru memberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran kepada siswa.
Pengungkapan pendapat	1. Siswa diberikan keleluasan memberikan pendapat tentang permasalahan tersebut.
Evaluasi dan Pemilihan	1.Siswa menganalisis masalah dan menetapkan solusi pemecahannya yang tepat.
Implementasi	1.Siswa menyelesaikan masalah tersebut dengan solusi yang dipilih.

Menurut Polya dalam Purnama (2019), terdapat 4 langkah-langkah model pembelajaran *problem solving* sebagai berikut:[29]

Tabel 2.2 Langkah Model *Problem Solving* Menurut Polya

Tahap	Langkah-Langkah
Memahami Masalah	1.Siswa membaca, memahami, dan menuliskan masalah dengan kata-kata sendiri.
Rencana Pemecahan Masalah	1.Siswa menuliskan langkah yang ditempuh dalam memecahkan masalah dan menulis rumus.
Memecahkan Masalah	1.Siswa memecahkan masalah atau soal dan melakukan perhitungan sesuai dengan rencana yang telah dibuat.
Memeriksa Kembali	1.Siswa memeriksa kembali langkah pemecahan masalah, kemudian menyimpulkan jawaban.

[29] Intan Purnama, " Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving …," hal. 114

Langkah-langkah model pembelajaran *probem solving* adalah memahami masalah yang diberikan, menyusun rencana untuk menyelesaikan masalah, melaksanakan rencana penyelesaian masalah, dan memeriksa kembali hasil dari jawaban yang diberikan.

Berdasarkan uraian langkah-langkah diatas, dalam model pembelajaran *problem solving* seorang guru diharapkan mampu menerapakan model pembelajaran tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan diatas.

Pada penelitian ini, dari kedua langkah-langkah model pembelajaran *problem solving* yang telah dirumuskan menurut Pepkin dan Polya. Peneliti, lebih memilih langkah-langkah dari model pembelajaran *problem solving* menurut Pepkin dikarenakan uraian langkah-langkah model pembelajaran tersebut tepat diterapkan pada masa pandemic saat ini.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Solving*

Menurut Sanjaya, terdapat kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran *problem solving*. Kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran *problem solving* sebagai berikut:[30]

1. Kelebihan model pembelajaran *problem solving*

a. Pemecahan masalah merupakan teknik untuk lebih memahami isi pelajaran.

b. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa.

c. Memberikan kepuasan siswa untuk menemukan pengetahuan baru.

[30] Ek Ajeng Rahmi Pinahayu, " Problematika Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving …," hal. 80-81

d. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas siswa.

e. Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.

2. Kekurangan model pembelajaran *problem solving*

a. Jika siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba

b. Model pembelajaran *problem solving* membutuhkan waktu yang lama untuk persiapan

c. Jika siswa tanpa pemahaman untuk berusaha memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

Menurut Shoimin, terdapat enam kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *problem solving*. Kelebihan dan kekurangan model ini sebagai berikut:[31]

1. Kelebihan model pembelajaran *problem solving*

a. Membuat siswa lebih mengahayati kehidupan sehari-hari.

b. Melatih dan membiasakan untuk memecahkan permasalahan secara terampil, mengembangkan kemampuan berpikir.

c. Mulai melatih untuk memecahkan masalahnya

d. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.

[31] Sitti Jauhar, " Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD," dalam *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan 1*, no. 2 (2017):141-149

e. Memecahkan masalah secara relaistis.

2. Kekurangan model pembelajaran *problem solving*

a. Memerlukan banyak waktu.

b. Melibatkan lebih banyak orang.

c. Mengubah kebiasaan belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru.

Dengan beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki pada model pembelajaran *problem solving*. Diharapkan seorang guru dan siswa mampu memanfaatkan kelebihan dari model pembelajaran ini, sehingga diantara mereka saling memberikan keuntungan. Selain itu, model ini tetap bisa digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa tidak hanya mendengarkan, menerima, dan mencatat dari apa yang dijelaskan oleh guru.

f. Manfaat Model Pembelajaran *Problem Solving*

Model *problem solving* memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Adapun manfaat bagi keduanya sebagai berikut:

a. Memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa.

b. Membuat pedidikan lebih relevan dengan kehidupan.

c. Memberikan bekal kepada siswa dengan berbagai cara menyelesaikan masalah dimana siswa dapat menganalisis materi secara mendalam.

d. Membantu siswa dalam memproses informasi yang telah dimilikinya.

e. Dapat mengembangkan kemampuan berpikir dalam pemecahan masalah dan keterampilan intelektual.

f. Menjadi pembelajar yang mandiri.

2. Media *Google Classroom*

Pembelajaran daring adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis pada elektronik. Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran daring saat masa pandemi saat ini yaitu *google classroom*.

Pada bulan Mei 2014 *Google* telah mengumumkan aplikasi *google* baru yaitu *googleclassroom* menjadi tujuan dalam dunia pendidikan. Aplikasi terbaru *Google classroom* ini sebagai salah satu *platform* untuk peningkatan alur kerja guru.[32]

a. Pengertian Media *Google Classroom*

Media merupakan salah satu saluran yang dapat membuat dan menerima informasi. Kehadiran media menjadi cara yang baru dalam menyalurkan berbagai informasi yang menggabungkan teknologi komunikasi digital dan terhubung dengan internet. Perkembangan media dari tahun ke tahun semakin meningkat dan pesat dengan adanya teknologi baru yang ikut dalam mengembankan media. Hal ini, cukup mempengaruhi proses pada dunia pendidikan khusunya dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan pada suatu kelas.

Terdapat banyak sekali media pembelajaran yang terus berkembang pada saat ini. Dari mulai offline hingga media pembelajaran *online*, salah satunya *Google Classroom*. Aplikasi *Google Classroom* adalah media pembelajaran Learning Management System (LMS) yang dikeluarkan oleh perusahaan

[32]Hamzarudin Hikmatiar, dkk, " Utilization of Google Classroom-Based Learning Management System in Learning," dalam *Jurnal Pendidikan Fisika 8*, no. 1 (2020):79-85

google sehingga terhubung oleh produk yang dikeluarkan oleh google lainnya seperti Gmail, Drive, Meet, Youtube, Hangout, dan Calender.[33]

Media pembelajaran atau aplikasi *Google Classroom* adalah aplikasi khusus yang untuk media pembelajaran online sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat dan membagikan serta mengelompokkan setiap tugas tanpamenggunakan kertas lagi.[34]

Google classroom adalah aplikasi yang dibuat google yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa apabila mereka berhalangan hadir.[35] Penggunaan media ini merupakan pembelajaran denga memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan diatas, maka *Google Classroom* adalah salah satu media pembelajaran online yang dapat digunakan dimana saja sehingga memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran tanpa bertemu langsung.

b. Langkah-Langkah Menggunakan *Google Classroom*

1. Langkah Penggunaan *Google Classroom* Untuk Guru

a. *Download* aplikasi Google Classroom pada hp android maupun laptop.

b. Buka aplikasi *google classroom* yang telah di *download.*

c. Login menggunakan akun pribadi *Gmail* masing-masing.

d. Klik Lanjutkan, lalu pilih sesuai peran misal sebagai pengajar.

e. Klik ikon + yang ada dipojok kanan atas atau bawah, lalu klik Buat Kelas.

---

[33] Google Classroom : Panduan Mengelola Kelas Daring, (Bandung: Institut Teknologi Bandung, 2020), hal. 2

[34] Soni, dkk, "Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Bangkinang," dalam *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegRI 2, no. 1 (2018)*

[35]Sabran dan Edy Sabara, " Keefektifan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran," dalam *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*

f. Isikan nama kelas, bagian, ruang, dan mata pelajaran. Setelah itu, klik Buat yang ada dipojok kanan atas.

g. Kelas sudah dibuka dan dapat digunakan dengan cara mengirim kode kelas pada setiap kelas yang diajar.

2. Langkah Penggunaan *Google Classroom* Untuk Siswa

a. *Download* aplikasi Google Classroom pada hp android maupun laptop.

b. Buka aplikasi *google classroom* yang telah di *download.*

c. Login menggunakan akun pribadi *Gmail* masing-masing.

d. Klik Lanjutkan, lalu pilih sesuai peran misal sebagai siswa.

e. Klik ikon + yang ada dipojok kanan atas atau bawah, lalu klik Gabung Kelas.

f. Isikan kode kelas yang telah diberikan oleh pengajar, lalu klik Gabung yang terletak pada pojok kanan atas.

g. Jika sudah tergabung, siswa dapat mengikuti pembelajaran sesuai jadwal pelajaran.

Dengan panduan langkah-langkah tersebut, diharapkan guru dan siswa dapat dimudahkan dalam penggunaan saat proses pembelajaran. Sehingga, proses pembelajaran yang akan dilaksanakan tetap lancar tanpa adaa masalah ataupun kendala yang dihadapinya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Google Classroom*

Dalam (Hikmatiar, 2020) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam media *google classroom*. Kekurangan dan kelebihan media *google classroom* ini sebagai berikut:[36]

1. Kelebihan media *google classroom*

a. Guru dapat membuat lebih dari satu kelas, mudah dalam memberikan pengumuman tentang pelajaran.

b. Memudahkan komunikasi antara siswa dan guru.

c. Waktu yang dimiliki guru dan siswa dalam melakukan komunikasi lebih banyak.

d. Siswa dapat mengirim jawaban ataupun tugas-tugas yang diberikan guru.

e. Mudah dalam penggunaanya bagi pemula.

f. Mudah mengelola tugas yang diberikan oleh guru.

2. Kekurangan

a. Guru tidak mudah mengontrol siswa dalam menanggapi respon.

b. Hasil pengerjaan tugas mudah ditiru.

c. Tidak semua siswa dapat menggunakan google classroom saat pembelajaran karena masalah jaringan.

d. Kecepatan jaringan menjadi kendala dalam menggunakan *google classroom.*

e. File yang sering hilang saat diunggah.

[36]Hamzarudin Hikmatiar, dkk, " Utilization of Google Classroom…," hal. 81

f. Tidak mudah bagi pengguna yang berasal dari pedesaan yang kurang memahami teknologi.

Menurut Iftakhar, ada beberapa kelebihan dalam penggunaan media *google classroom*. Kelebihan media *google classroom* sebagai berikut:[37]

1. Mudah digunakan.
2. Menghemat waktu.
3. Berbasis *cloud.*
4. Fleksibel.
5. Gratis

Selain itu, ada beberapa kelebihan dari media *google classroom* adalah siswa dapat mengirim jawaban ataupun komentar pada kolom pribadi ataupun kolom yang dapat diketahui oleh semua siswa, semua file masuk kedalam *google drive* sehingga jika file sudah terhapus di file memori dapat mencarinya di *google drive,* mudah meninjau tugas sebelum dikirim, file dapat di *download,* bebas dari iklan, dan tersedia gratis.

Selain dari kelebihan, terdapat kekurangan dari media *google classroom*. Kekurangan media *google classroom* adalah tampilan kurang menarik, saat *google drive* penuh tidak bisa mengirim tugas, jika paketan internet kurang memenuhi tidak bisa membuka *google classroom* ataupun membuka tugas terbaru, jika sinyal internet kurang penuh juga tidak bisa untuk membuka.

[37] Nia Maharani & Ketut Sepdyana Kartini, " Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Pengembangan Kelas Virtual Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah Topik Kinematika Pada Mahasiswa Jurusan Sistem Komputer," dalam *Jurnal Of Science Education 3,* no. 3 (2019):167-173

Dari beberapa kelebihan dan kekurangan tersebut, diharapkan guru dalam proses pembelajaran *online* dapat memanfaatkannya dengan baik. Sehingga, guru dan siswa dapat merasakan kelebihan yang dimilki pada media *google classroom* ini.

d. Manfaat Media *Google Classroom*

Dalam penggunaan google classroom, memilki manfaat untuk melaksanakan proses belajara mengajar.

1. Mudah dalam penggunaanya.
2. Menghemat waktu pada proses pembelajaran.
3. Meningkatkan kerjasama dan komunikasi.
4. Menyimpan data dengan mudah melalui *google drive.*
5. Memudahkan dalam berbagi materi.

Menurut Pratama, manfaat dalam menggunakan *google classroom* sebagai berikut:[38]

1. Persiapan yang mudah, guru dapat menambahkan siswa langsung dengan berbagi kode kelas.
2. Hemat waktu, alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan guru membuat, memeriksa, dan menilai tugas dengan cepat.
3. Meningkatkan pengorganisasian, siswa dapat melihat semua tugas dilaman tugas.
4. Meningkatkan komunikasi, kelas memungkinkan guru untuk mengirim pengumuman secara langsung.

[38]Hamzarudin Hikmatiar, dkk, “ Utilization of Google Classroom…,” hal. 81

5. Terjangkau dan aman, media *google classroom* tidak mengandung iklan dan bersifat gratis.

e. Fitur-Fitur Dalam *Google Classroom*

Dalam media pembelajaran online terdapat fitur yang dimilki dari media tersebut. Beberapa fitur *google classroom* yang dapat menunjang saat pembelajaran online sebagai berikut:[39]

1. Tugas *(Assignments)*

Setiap tugas yang diunduh akan disimpan dan dinilai. Guru dapat memilih file sebagai template sehingga setiap siswa dapat mengedit salinan mereka sendiri dan kemudian kembali untuk mendapatkan nilai. Sehingga, semua siswa dapat melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga dapat memilih melampirkan dokumen tambahan dari *drive* mereka sendiri ke tugas.

Dalam *single view* untuk tugas siswa, para guru dan siswa dapat melihat status setiap tugas, dan jika menggunakan ini bisa melihat setiap penugasan, tugas yang hilang, ataupun tugas yang telah dinilai dan dikembalikan oleh para guru.

2. Penilaian *(Grading)*

Google classroom mendukung banyak cara dalam melakukan penilaian. Guru memilki pilihan untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas mereka. Guru dapat membuat komentar dan mengedit penilaian yang telah

[39] Hisyam Surya Su'uga, dkk, " Media E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SMK," dalam *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro 9,* no. 3 (2020):605-610

dilakukan. Tugas yang diubah dapat dinilai dan dikembalikan dengan memberikan komentar. Sehingga, siswa dapat merevisi tugas dan dikembalikan.

Melalui *google classroom* ini, guru akan mudah menggunakan penilaian yang membutuhkan keakuratan yang tinggi. Penilaian ini, tidak hanya dalam bentuk angka dalam puluhan biasa melainkan dalam melakukan penilaian dapat menggunakan desimal.

3. Komunikasi *(Communication)*

Melalui *google classroom*, guru akan secara mudah menyusun dan mengatur kelas berdasarkan kriteris kelas yang dimilkinya. Pengaturan kelas meliputi jadwal harian, prioritas beban kerja. Selain itu, guru dan siswa dapat mengirim dan membalas komentar dalam komentar umum ataupun komentar pribadi. Sehingga dapat memudahkan komunikasi antar guru dan siswa.

4. Aplikasi Telepon Genggam *(Mobile Application)*

Aplikasi google classroom ini tidak hanya bisa di *download* di laptop/PC. Melainkan, *google classroom* ini dapat di *download* di semua merk telepon genggam yang android.

5. Arsip Program *(Archive Course)*

Guru dapat mengubah kepemilikan kelas ke guru lain tanpa membuat kelas yang baru. Secara otomatis, pemilik guru kelas baru bisa mendapatkan atau melihat tugas yang lama melalui *google drive*.

6. Privasi (Privacy)

Dalam penggunaan aplikasi google classroom ini harus taat pada kebijakan privasi yang tekah dibuat. Selain itu, didalam setelan kita dapat mengubah aktif atau tidak pada komentar, kelas tempat yang terdaftar, dan kelas yang diajar.

7. Hemat Waktu *(Time-Cost)*

Dalam fitur ini, guru dapat menampilkan kode kelas yang mereka gunakan di layar secara penuh dan siswa dapat dengan mudah dan cepat untuk bergabung dengan kelas baru. Sehingga dapat menghemat waktu dalam bergabung dalam suatu kelas hanya dengan memberikan kode tersebut.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses yang dialami seseorang untuk dapat mengetahui, memahami, dan melakukan dari hal yang awalnya belum diketahui menjadi diketahui.[40] Usaha yang telah dilakukan bukan untuk mendapatkan kepandaian saja, akan tetapi untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif.

Sedangkan hasil adalah sebuah konsekuensi akhir dari tindakan atau peristiwa yang diungkapkan secara kuantitaif (berbentuk angka) maupun secara kualitatif (berbentuk kat-kata). Perubahan yang muncul ketika hasil dari kegiatan belajar membuahkan hasil yang positif dan ditandai dengan meningkatkan kemampuan berpikir dari setiap individu.

---

[40] Nirfayanti dan Nurbaeti, " Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa," dalam *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika 2,* no. 1 (2019): 50.

Hasil belajar hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.[41] Perubahan tingkah laku diperoleh sesorang setelah melalui kegiatan belajar untuk memperoleh suatu keberhasilan yang disebabkan oleh pengalamannya sendiri. Setelah, keberhasilan dalam pembelajaran maka siswa diharapkan mampu memperoleh suatu hasil belajar.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa , baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Sitti Jauhar, hasil belajar merupakan umpan balik bagi siswa dan guru sehingga kegiatan pembelajaran dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.[42]

Hasil belajar merupakan sebuah pencapaian atau hasil yang diperoleh dari suatu pembelajaran ataupun pengalaman selama proses pembelajaran berlangsung maupun sudah berakhir. Berdasarkan beberapa pendapat, peneliti mengartikan bahwa hasil belajar adalah kemampuan seorang siswa yang meningkatkan proses berpikir dan menghasilkan nilai dapat berupa angka ataupun kata-kata dalam pembelajaran.

b. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar

Dalam pembelajaran terdapat faktor yang dapat menghambat keberhasilan dari proses tersebut sehingga menghasilkan hasil belajar menjadi rendah.

[41] Nana Sudjana, Penilaian Hasil Belajar, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal 3
[42] Sitti Jauhar, " Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* …," hal. 141

Adapun faktor Adapun faktor-faktor yang menghambat hasil belajar sebagai berikut:[43]

1. Motivasi siswa belajar rendah
2. Latar belakang siswa berbeda-beda
3. Materi sulit
4. Guru belum menemukan cara yang tepat dalam membangun pemahaman awal siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Sehingga, banyak siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan menjawab beberapa soal mengalami penurunan nilai dan menyebabkan pada pembelajaran tertentu belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Adapun uraian dari kedua faktor sebagai berikut:[44]

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri sendiri sehingga memengaruhi kemampuan belajar para peserta didik. Jika siswa yang memilki perhatian lebih terhadap pelajarannya akan mempengaruhi hasil

[43] Valiant Lukad. P.S, dan Budi Tri Siswanto, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Kota Yogyakarta," dalam *Jurnal Pendidikan Vokasi 6,* no. 1(2016):112

[44] Sitti Jauhar, " Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving …," hal. 145

belajar. Akan tetapi, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa maka akan menimbulkan kebosanan pada diri siswa.

Faktor-faktor internal meliputi kecerdasan, minat, bakat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, kondisi fisik, dan kesehatan. Minat dan bakat merupakan hal yang penting dalam memengaruhi hasil belajar siswa dikarenakan keduanya bersifat menetap pada diri seseorang.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini merupakan faktor yang berasal dari luar diri, sehingga memengaruhi hasil belajar para peserta didik. Faktor-faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, teman, lingkungan masyarakat, dan metode mengajar.

Metode mengajar mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Jika metode tersebut cenderung membosankan maka akan mebuat siswa malas untuk belajar dan malas untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga, guru harus menggunakan metode mngajar yang tepat dan efektif.

Keluarga juga hal yang terpenting dalam mempengaruhi proses pembelajaran. Jika orang tua sendiri tidak memperdulikan pendidikan pada anaknya dan malah mementingkan pekerjaanya maka proses pembelajaran akan terhambat. Selain dari keluarga, teman sekolah dan teman yang terdapat dirumah juga mempengaruhi proses pembelajaran apalagi saat ini pergaulan pada anak zaman sekarang sangat bebas karena teknolgi semakin berkembang.

d. Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut Howard Kingsley, terdapat 3 macam hasil belajar yaitu: [45]

1. Keterampilan dan Kebiasaan

Keterampilan dan kebiasaan dapat diartikan sebagai cara yang dipakai untuk mendapat, mempertahankan, dan mengungkapkan pengetahuan serta cara untuk menyelesaikan masalah dalam memperoleh keterampilan dan dalam belajar.

Keterampilan dan kebiasaan ini, siswa dapat menyadari atau merasa bagaimana cara belajar yang baik dan bersamaan dengan proses pembelajaran.

2. Pengetahuan dan Pengertian

Pengetahuan adalah informasi yang diketahui oleh seseorang melalui pengamatan. Sedangkan pengertian adalah pengetahuan tentang sesuatu yang ada didalam pikiran dan pemahaman. Pengetahuan dan pengertian dapat dipahami sebagai proses penambahan informasi yang masuk pada otak manusia. Kemudian diproses dan dipahami serta dapat diaplikasin dalam kehidupannya.

3. Sikap dan Cita-Cita

Sikap dan cita-cita merupakan suatu kecenderungan untuk digunakan bertindak atau berbuat pada objek yang akan ditujukan. Sikap dan cita-cita ini akan melekat pada diri siswa dan mereka dapat mengubahnya.

---

[45] Tria Melvin & Surdin," Hubungan Antara Disiplin Belajar DiSekolah Dengan Hasil Belajar Geografi Pada Siswa Kelas XSMA Negeri 10 Kendari," dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi 1,* no. 1 April (2017):1-14

Menurut Teori Taksonomi Bloom, terdapat tiga kategori dalam pencapaian hasil belajar sebagai berikut:[46]

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif ini, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif ini, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah ini dari 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, mengorganisasi, dan karakteristik dengan suatu nilai.

3. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor ini meliputi keterampilan motoric, manipulasi benda-benda, menghubungkan ,mengamati. Ranah ini juga menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Wingo, terdapat 2 macam hasil belajar. 2 macam hasil belajar sebagai berikut:[47]

1. Hasil belajar sebaiknya menjangkau banyak segi, yaitu pengetahuan dan pemahaman tentang konsep, kemampuan menerapkan konsep, kemampuan menjabarkan, menarik kesimpulan serta menilai kemanfaatan suatu konsep, menyenangi dan memberi respons yang positif terhadap suatu yang dipelajari.

---

[46] *Ibid.*, hal. 5

[47] Joni, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Media Realita, (Pontianak: Universitas Tanjungpura, 2014)

2. Hasil belajar diperoleh berkat pengalaman. Kemauan dan dorongan untuk melakukan kegiatan yang dapat memberi pengalaman belajar untuk mencapai pemahaman muncul dari dalam diri sendiri. Kemunculan hal tersebut disebabkan karena adanya rangsangan yang datang dari luar lingkungan. Dalam proses pembelajaran, rangsangan datang dari guru dengan menyodorkan suatu materi pembelajaran.

4. Materi Lingkaran

Hampir semua orang dapat menemukan benda yang berbentuk lingkaran dalam kehidupan sehari-harinya. Benda-benda berbentuk lingkaran seperti jam dinding, uang koin, roda kendaraan, dan masih banyak lagi. Namun, masih banyak yang belum mengerti tentang apa pengertian dari lingkaran itu sendiri. Lingkaran adalah sekumpulan titik-titik yang membentuk lengkungan tertutup, dan titik-titik pada lengkungan jaraknya sama terhadap suatu titik tertentu.[48]

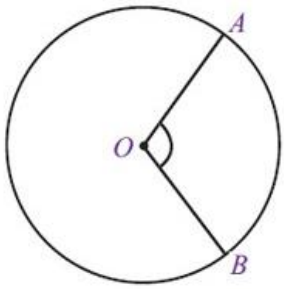
Terdapat 4 subbab yang ada didalam bab lingkaran meliputi lingkaran dan unsur-unsurnya, busur, juring, dan tembereng, sudut-sudutpada bidang lingkaran, dan garis singgung lingkaran.[49] Penelitian ini menggunakan subbab busur, juring, dan tembereng. Akan tetapi, peneliti dalam melakukan penelitian hanya menggunakan materi panjang busur dan luas juring lingkaran. Adapun materi panjang busur dan luas juring lingkaran sebagai berikut:

---

[48] Tim Penulis, Matematika untuk SMP/MTs 8 Semester 2, (Karanganyar Jawa Tengah: CV Salma Media, 2020), hal. 11

[49] *Ibid*., hal. 12

Perhatikan gambar!



Gambar 2.1 Lingkaran dengan Sudut Pusat AOB

Gambar diatas menunjukkan sebuah lingkaran dengan titik pusat O. Ruas garis OA dan OB disebut dengan jari-jari lingkaran O. Garis lengkung AB dinamakan busur AB dan daerah yang diarsir disebut juring AOB. Untuk sudut yang dibentuk oleh jari-jari OA dan OB, serta menghadap ke busur AB dinamakan sudut pusat lingkaran.

Jika ingin menentukan panjang busur dan luas juring lingkaran suatu daerah, maka dapat menggunakan hubungan antara sudut pusat dengan panjang busur dan luas juring.[50]

Tabel 2.3 Hubungan Sudut Pusat, Panjang Busur, dan Luas Juring

$$\frac{Besar\ sudut\ pusat}{360°} = \frac{panjang\ busur}{K_{lingkaran}} = \frac{Luas\ Juring}{Luas\ Lingkaran}$$

Untuk mempermudah dalam menentukan panjang busur dan luas juring lingkaran, maka terdapat rumus dan contoh soal menentukan panjang busur

[50] Giyatri, Prediksi UNBK SMP/MTs MATEMATIKA, (Jakarta Selatan: CV Graha Pustaka, 2018), hal. 73

dan luas juring lingkaran. Adapun rumus dan contoh soal panjang busur dan luas juring lingkaran sebagai berikut:

a. Panjang busur

Panjang busur adalah besaran panjang yang berupa kurva lengkung dan berhimpit dengan lingkaran.

Tabel 2.4 Rumus Panjang Busur

$Panjang\ busur = \frac{besar\ sudut\ pusat}{360°} \times K_{lingkaran}$

Setelah mengetahui rumus dari panjang busur, maka terdapat contoh soal untuk memperdalam panjang busur sebagai berikut:

Besar sudut pusat didepan busur lingkaran AB adalah $120°$. Jika panjang jari-jari tersebut $7\ cm$, maka hitunglah panjang busur AB!

Diketahui : $Jari - jari\ lingkaran/r = 7\ cm$

$\pi = \frac{22}{7}$

Ditanya : Panjang busur AB?

Jawab :

$K_{lingkaran} = 2\pi r$

$= 2 \times \frac{22}{7} \times 7$

$= 2 \times 22$

$= 44\ cm$

$$Panjang\ busur\ AB = \frac{Besar\ \angle\ pusat}{360^{\circ}} \times\ K_{ling}$$

$$= \frac{120^{\circ}}{360^{\circ}} \times\ 44$$

$$= \frac{1}{3} \times 44$$

$$= \frac{44}{3}\ cm$$

Jadi, panjang busur AB dengan jari-jari lingkaran7 cm dan keliling lingkaran 44 cm adalah $\frac{44}{3}$ cm.

b. Luas Juring

Luas Juring adalah luas yang berupa daerah didalam lingkaran.

Tabel 2.5 Rumus Luas Juring

$Luas\ Juring = \frac{besar\ sudut\ \ pusat}{360°} \times\ L_{lingkaran}$

Setelah mengetahui rumus dari luas juring, maka terdapat contoh soal untuk memperdalam luas juring lingkaran sebagai berikut:

Hitunglah luas juring AOB yang besar sudutnya 30°, jika diketahui $\pi = \frac{22}{7}$ dan jari-jari lingkaran 21 cm.

Diketahui : $Jari - jari\ lingkaran/r\ =\ 21\ cm$

$$\pi = \frac{22}{7}$$

Ditanya : Luas juring AOB?

Jawab:

$$L_{lingkaran} = \pi r^2$$

$$= \frac{22}{7} \times 21 \times 21$$

$$= 1.386\ cm^2$$

$$Luas\ juring\ AOB = \frac{Besar \angle pusat}{360^\circ} \times L_{ling}$$

$$= \frac{30^\circ}{360^\circ} \times 1.386$$

$$= \frac{1}{12} \times 1.386$$

$$= 115\frac{1}{2}\ cm^2$$

Jadi, luas juring AOB dengan jari-jari lingkaran 21 cm dan luas lingkaran 1.386 cm^2 adalah $115\frac{1}{2}\ cm^2$.

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu adalah hasil peneltian yang sudah diuji kebenarannya. Suatu penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai perbandinga dalam penelitian yang sedang diteliti dalam penelitian.

Tabel 2.6 Klarifikasi Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Lutfi Rohmawati	
Judul	Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi[51]
Hasil Penelitian	Pengguaan metode pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah.
Perbedaan dengan Penelitian	Perbedaan penelitan yang dilakukan oleh Lutfi Rohmawati dengan penelitian saat ini adalah objek penelitian, materi yang diujikan dalam pengambilan data, dan penggunaan *google classroom*.
Persamaan dengan Penelitian	Model pembelajaran dan penelitian yang diteliti sama yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem solving* dan meneliti tentang hasil belajar.
Penelitian yang dilakukan oleh Hisyam Surya, dkk	
Judul	Media E-Learning Berbasis *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK[52]
Hasil Penelitian	Berdasarkan data yang diperoleh hasil rata-rata kelas dari 63 meningkat menjadi 81,8. Selain itu, hasil lainnya dari 72,9 meningkat menjadi 85,5 maka terjadi peningkatan sebesar 12-19. Dari data tersebut terjadi peningkatan hasil belajar. Jadi, media E-Learning berbasis *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK.
Perbedaan dengan Penelitian	Perbedaan penelitan yang dilakukan oleh Hisyam Surya, dkk dengan penelitian saat ini adalah model pembelajaran, objek penelitian dan materi yang diujikan dalam pengambilan data.
Persamaan dengan Penelitian	Sama-sama menggunakan media *google classroom* dan meneliti tentang hasil belajar.

[51] Lutfi Rohmawati, *"Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Problem …,"* hal. 9

[52]Hisyam Surya, dkk, "Media E-Learning Berbasis *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK," dalam *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro 9*, no. 3 (2020):605-610

Penelitian yang dilakukan oleh Nukhbatul Bidayati Haka, dkk	
Judul	Pengaruh *Blended Learning* Bebantuan *Google Classroom* Terhadap Ketrampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik[53]
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *blended learning* berbantukan *google classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemadirian peserta didik.
Perbedaan dengan penelitian	Perbedaan penelitan yang dilakukan oleh Nukhbatul Bidayati Haka, dkk dengan penelitian saat ini adalah model pembelajaran, objek penelitian, materi dan hasil yang diteliti.
Persamaan dengan Penelitian	Persamaan pada penelitian saat ini adalah sama-sama menggunakan *google classroom*.
Penelitian yang dilakukan oleh Baziduhu Laia	
Judul	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri LUAHAGUNDREMANIAMOL Tahun Pelajaran 2019/2020[54]
Hasil Penelitian	Dari perhitungan hipotesis bahwa $T_{hitung} 16{,}62 > 1{,}697\ T_{tabel}$ artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga penggunaan model pembelajaran *problem solving* memiliki pengaruh yang sangat tinggi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
Perbedaan dengan Penelitian	Perbedaan penelitan yang dilakukan oleh Bazidudu Laia dengan penelitian saat ini adalah mata pelajaran dan *google classroom*.
Persamaan dengan Penelitian	Sama-sama menggunakan model pembelajaran dan meneliti tentang hasil belajar.

Lanjutan Tabel 2.6 Klarifikasi Penelitian Terdahulu

[53] Nukhbatul Bidayati Haka, dkk, "Pengaruh *Blended Learning* …," hal. 1

[54]Baziduhu Laia, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri LUAHAGUNDREMANIAMOL Tahun Pelajaran 2019/2020," dalam *Jurnal Educationa and development 8*, no. 3 Agustus (2020):262-266

Penelitian yang dilakukan oleh Sitti Jauhar	
Judul	Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD[55]
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres 3/77 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.
Perbedaan dengan penelitian	Perbedaan penelitan yang dilakukan oleh Sitti Jauhar dengan penelitian saat ini adalah objek penelitian, materi.
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres 3/77 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.
Perbedaan dengan penelitian	Perbedaan penelitan yang dilakukan oleh Sitti Jauhar dengan penelitian saat ini adalah objek penelitian, materi.
Persamaan dengan Penelitian	Persamaan pada penelitian saat ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem solving* dan meneliti tentang hasil belajar.
Penelitian yang dilakukan oleh Fery Kurniawan AP & Budiharjo AH	
Judul	Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII TKR 1 Pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian Konvensional Di SMK Negeri 1 Madiun[56]
Hasil Penelitian	Aktivitas siswa selama proses pembelajaran mencapai 78%, hasil pengamatan aktivitas guru mencapai 75, 7%. Hasil pengamatan pada respon siswa mencapai 78,7%, hasil belajar selama proses pembelajaran pada putaran I mencapai 68, 75%, hasil belajar pada putaran II mencapai 87, 5%. Model pembelajaran *problem solving* meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem pengapian konvensional.

Lanjutan Tabel 2.6 Klarifikasi Penelitian Terdahulu

[55] Sitti Jauhar, " Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving…," hal. 141

[56]Fery Kurniawan AP & Budiharjo AH, "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII TKR 1 Pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian Konvensional Di SMK Negeri 1 Madiun," dalam *Jurnal PTM 2*, no. 3(2014):1-8

Perbedaan dengan Penelitian	Perbedaan penelitan yang dilakukan oleh Lutfi Rohmawati dengan penelitian saat ini adalah objek penelitian, materi yang diujikan dalam pengambilan data, dan penggunaan *google classroom*.
Persamaan dengan Penelitian	Model pembelajaran dan penelitian yang diteliti sama yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem solving* dan meneliti tentang hasil belajar.

Lanjutan Tabel 2.6 Klarifikasi Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian yang sudah pernah diteliti oleh peneliti lain dengan penjelasan yang telah dijabarkan diatas, penggunaan model pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan aktivitas respon belajar mengajar pada siswa dan penggunaan media *google classroom* juga dapat meningkatkan hasil rata-rata dari tes yang telah diberikan.

Dalam beberapa penelitian yang telah diteliti oleh peneliti lain, penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* memberikan manfaat yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari mulai tingkat SD, SMP, maupun SMK. Sedangkan untuk media *google classroom* dapat memberikan manfaat yaitu juga meningkatkan hasil belajar siswa dari mulai tingkat SMP dan SMK.

Peneliti menggunakan media *google classroom* dikarenakan bersamaan dengan pandemic virus Covid-19 yang terus menyebar ke semua wilayah di Indonesia sehingga tidak memperbolehkan siswa bertatap muka langsung oleh guru. Dengan menggabungkan model pembelajaran *problem solving*

berbantuan *google classroom* ini, peneliti mengharapkan dalam penelitian ini siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajara dan hasil belajar pada proses pembelajaran akan meningkat. Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang sebagai berikut:

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Media *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar

Kelas : VIII

Sekolah : MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung

Materi : Lingkaran (Panjang Busur dan Luas Juring Lingkaran)

C. Kerangka Berpikir

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir