



Jurnal Eduscience (JES)

Volume 9, No. 2

Agustus, Tahun 2022

Submit : 23 Mei 2022

Accepted : 9 Juli 2022

ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SOSIOLOGI MODEL PBL BERBASIS APLIKASI GOOGLE CLASSROOM KELAS XI IIS 1 DI SMA NEGERI 6 PONTIANAK

**MELIA RAMADANTI¹, IMRAN², IWAN RAMADHAN³, NURAINI ASRIATI⁴,
RIAMA ALHIDAYAH⁵**

¹²³⁵Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Tanjungpura

⁴Magister Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Tanjungpura

Email: meliamadanti01@gmail.com

No Kontak: 085245186076

Abstract

Some of the learning problems in the classroom are the lack of students' ability to think critically during learning, the lack of interest of students in participating in education, and teacher explanations that are still conventional when teaching. Therefore, the purpose of this research is to determine the learning planning, learning implementation, and the results of the PBL (Problem Based Learning) sociology learning model based on the Google Classroom application at SMA Negeri 6 Pontianak. The research method used is qualitative in descriptive form. The informants of this study were the sociology teacher and homeroom teacher, as well as four students of class XI IIS 1 at SMA Negeri 6 Pontianak. The results of this study indicate that in the implementation of sociology learning using online lesson plans with materials on Conflict, Violence, and Peace and made by applicable government regulations. The performance of sociology learning using the PBL model on the Google Classroom application consists of three activities: preliminary activities, core activities, and closing activities. Learning outcomes can be obtained for this study by getting learning outcomes through three domains, namely the cognitive domain obtained through problem-based tasks using video media in the google classroom appendix, the affective domain obtained through student attendance, and the psychomotor domain obtained through words in the study.

Keywords: *Google Classroom Application; PBL; Sociology Subjects*

Abstrak

Beberapa masalah pembelajaran di kelas adalah kurangnya kemampuan peserta didik dalam berfikir kritis pada saat pembelajaran, kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta penjelasan guru yang masih konvensional saat mengajar. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, serta hasil pembelajaran sosiologi model PBL (*Problem Based Learning*) berbasis aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 6 Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dalam bentuk deskriptif. Adapun informan penelitian ini adalah guru sosiologi dan wali kelas, serta 4 peserta didik kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 6 Pontianak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan RPP daring dengan materi Konflik, Kekerasan dan Perdamaian serta dibuat berdasarkan dengan ketentuan pemerintah yang berlaku. Pada pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan model PBL pada aplikasi *Google Classroom* yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan terakhir kegiatan penutup. Hasil pembelajaran dapat diperoleh untuk penelitian ini dengan perolehan hasil pembelajaran dengan melalui tiga ranah yaitu ranah kognitif diperoleh melalui tugas berbasis masalah media video di lampiran *google classroom*, ranah afektif diperoleh melalui absensi kehadiran peserta didik, ranah psikomotorik diperoleh melalui kata-kata dalam pengerjaan tugas.

Kata Kunci : *Aplikasi Google Classroom; PBL; Mata Pelajaran Sosiologi*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia menjadi satu hal penting untuk memajukan suatu negara, pada proses pelaksanaannya pendidikan mengalami perubahan yang disesuaikan dengan perubahan sistem kurikulum dari masa ke masa, sistem pembelajaran juga menjadi perubahan imbas dari perubahan kurikulum tersebut. salah satunya adalah bagaimana memberikan stimulus kepada peserta didik agar menjadi aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, (Aprilina et al., 2022). inilah yang menjadi problema besar bagi pendidik yang diharuskan untuk memberikan sesuatu yang berbeda agar peserta didik mampu menjadi aktif dan memiliki gambaran dari hasil belajar mereka, dengan era digitalisasi disaat sekarang ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk nilai yang tinggi tetapi keaktifan dan kreativitas menjadi tolak ukur yang harus bisa dilakukan.

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran di dalam kehidupan. Namun, suatu proses tersebut biasanya terdapat permasalahan yang sering di hadapi. Seperti permasalahan yang terjadi di dalam penelitian ini yaitu kurangnya kemampuan peserta didik dalam berfikir kritis pada saat pembelajaran yang menyebabkan nilai yang diperoleh kurang maksimal, kurangnya minat atau keinginan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta penjelasan guru yang masih konvensional saat mengajar yang membuat peserta didik kurang faham dengan apa yang dijelaskan oleh guru serta perolehan nilai yang di bawah rata-rata, (Partono, 2020).

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah pada umumnya dilakukan melalui tatap muka secara langsung diruang kelas yang terdiri dari guru dan peserta didik. (Kharisma et al., 2020). Pembelajaran sebagai suatu cara yang dilakukan di dalam menempuh pendidikan merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru sebagai fasilitator dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, (Saumi et al., 2021).

Pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini memiliki beberapa masalah yang di dapati seperti: perolehan data dari guru sosiologi dengan nilai ulangan peserta didik kelas XI IIS 1 rata-rata sebesar 62,2 sedangkan nilai KKM kelas XI IIS adalah 76. Artinya masih banyak peserta didik yang nilainya rendah dan di bawah rata-rata. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan peserta didik dalam berfikir kritis pada saat pembelajaran berlangsung yang menyebabkan nilai yang diperoleh kurang maksimal. Selain itu masalah lainnya yang menjadi penyebabnya adalah kurangnya minat atau keinginan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta penjelasan guru yang masih konvensional saat mengajar yang membuat peserta didik kurang faham dengan apa yang dijelaskan oleh guru.

Namun, pada masa sekarang ini pembelajaran harus dilakukan secara virtual dalam jaringan yang biasa sering disebut sebagai pembelajaran daring. Bukan tanpa alasan ini terjadi. Seperti kita ketahui

dunia telah digemparkan dengan adanya pandemi Covid-19, di mana hal ini berdampak juga pada sistem pendidikan, (Kahfi, 2020). Di Indonesia saja pandemi Covid-19 ini sudah ada sejak awal tahun 2020, di mana secara peristiwa ini berdampak kepada pelaksanaan pembelajaran di Indonesia. Permasalahan ini membuat sulitnya melakukan pembelajaran tatap muka, kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sehingga membutuhkan sarana pembelajaran yang efektif dengan melalui aplikasi yang membuat peserta didik lebih mudah mengikuti pembelajaran di saat pandemi, (Setiawan & Komalasari, 2020). Pembelajaran daring *learning* sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya, (Agus Hardiansyah, Muhamammad., Ramadhan, Iwan., Suriyanisa., Pratiwi, Beliana., Kusumayanti, Nurita., 2021).

Untuk menunjang proses pembelajaran terdapat beberapa aplikasi yang telah di sediakan, salah satunya yaitu Aplikasi *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan salah satu fitur atau layanan yang disediakan oleh *Google* untuk memfasilitasi guru dan murid dalam berinteraksi dan melakukan kegiatan belajar mengajar secara *online*, (Mariyani & Alfansyur, 2021).

Selanjutnya, melalui aplikasi ini pembelajaran tetap terlaksana meskipun dari jarak jauh. *Google classroom* ini di desain dengan sederhana akan tetapi banyak fitur didalamnya seperti tugas (*assignments*), penilaian (*grading*), komunikasi yang lancar dan berbagai fitur lainnya. Fungsi serta keunggulan yang bisa didapatkan dari *google classroom* dalam pemanfaatannya sebagai *Learning Management System (LSM)* seperti proses *setting* yang cepat dan nyaman, lebih menghemat waktu, meningkatkan kerjasama dan komunikasi, penyimpanan data terpusat, (Yana & Adam, 2019).

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai pendidikannya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning (PBL)* atau dalam Bahasa Indonesia nya disebut sebagai pembelajaran berbasis masalah. Menurut Boud dan Feletti pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam Pendidikan, (Rusman, 2014). Alasan mengambil model ini dikarenakan model inilah menjadi salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan penalaran dari peserta didik, belajar untuk mengkritisi suatu permasalahan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif metode deskriptif. Penelitian kualitatif ialah suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial eksklusif dengan menggambarkan fenomena secara benar, dibuat oleh kata-kata atau istilah sesuai teknik pengumpulan serta analisis data yang relevan yang diperoleh asal situasi alamiah, (Thompson, 2022). Oleh sebab itu, penelitian kualitatif tidak hanya sebagai upaya menggambarkan data tetapi pelukisan tersebut yang akan terjadi berasal pengumpulan data yang sohih yang dipersyaratkan kualitatif yaitu wawancara mendalam, observasi, partisipasi, studi dokumen, dan dengan melakukan triangulasi, (Jamaah, 2021). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 6 Pontianak. Informan dalam penelitian ini adalah empat orang peserta didik, guru mata pelajaran sosiologi kelas XI IIS serta wali kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 6 Pontianak. Alasan peneliti memilih empat peserta didik untuk menjadi pembanding antara peserta didik yang pintar dan yang kurang dalam pembelajaran, serta bantuan guru mata pelajaran yang bersangkutan dan wali kelas sebagai informan pendukung.

Teknik yang digunakan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, (Ramadhan, Iwan., 2022). observasi yang dimaksud adalah peneliti melakukan pengamatan secara langsung dan tidak langsung pelaksanaan pembelajaran sosiologi model *problem based learning* (PBL) berbasis aplikasi *google classroom* kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 6 Pontianak. Wawancara yang diwawancarai sebagai informan penelitian adalah guru mata pelajaran sosiologi kelas XI IIS, peserta didik kelas XI IIS 1, serta wali kelas XI IIS 1 SMA Negeri 6 Pontianak. Dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang mendukung penelitian berupa arsip catatan, gambar dan peristiwa yang berkaitan dengan pembelajaran di SMA Negeri 6 Pontianak, (Monica & Yaswinda, 2021).

Pada teknik analisis data pandangan dari Miles dan Huberman mengenai kegiatan analisis data terdiri atas *reduction*, data *display*, serta *conclusion drawing/ verification* yg dilakukan secara interaktif serta berlangsung secara terus menerus hingga tuntas, sampai datanya mencapai jenuh, (Sugiyono, 2018). Pada pengujian keabsahan data. Uji kredibilitas data atau uji keabsahan data terhadap yang akan terjadi penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan pada penelitian dan juga triangulasi, (Ulmi & Ramadhan, 2021). Pada penelitian ini Teknik analisis data pengujian keabsahan data menjadi acuan dalam mencari data yang relevan, akurat serta memiliki bukti nyata dalam melaksanakan pembelajaran dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran Sosiologi Model PBL Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 6 Pontianak

Pada tahap perencanaan, observasi yang dilakukan peneliti pada hari Selasa tanggal 30 November 2021 dari pukul 09.00 – selesai, Bapak BE membuat *PowerPoint* yang berisikan materi Konflik dan Kekerasan dengan mengaplikasikan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pengajaran sesuai yang tertera dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selanjutnya, dalam perencanaan pembelajaran sosiologi, Bapak BE mempersiapkan absensi sebelum memulai pembelajaran dalam aplikasi *google classroom*. Absensi ini menjadi bukti hadir atau tidaknya peserta didik pada saat pembelajaran *online* berlangsung. *Google classroom* menjadi salah satu pilihan dalam memudahkan pembelajaran secara daring, (Mariyani & Alfansyur, 2021).

Pada tahap perencanaan ini guru harus melaksanakan pengamatan terhadap peserta didik yang bisa dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk merespon dari apa yang telah guru sosiologi berikan di dalam aplikasi *google classroom*. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah peserta didik memang benar-benar dalam keadaan siap untuk memulai pembelajaran secara daring/*online*. Cara untuk mengetahui peserta didik sudah siap atau tidak dapat dilakukan melalui kolom komentar yang telah ada di aplikasi *google classroom* tersebut. Fitur-fitur ini memberikan keuntungan bagi guru yang menggunakan aplikasi *google classroom*, (Indra Kartika Sari, 2021)

Perencanaan dalam pembelajaran sosiologi dengan mengaplikasikan model PBL (*Problem Based Learning*) oleh guru sosiologi yang bersangkutan yaitu selaku guru mata pelajaran sosiologi, yakni dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk rencana dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada materi Konflik, Kekerasan dan Perdamaian yang menghubungkan model PBL sebagai acuan dalam perencanaan pembelajaran.

Perencanaan adalah suatu serangkaian proses kegiatan yang menyiapkan serangkaian yang diharapkan terjadi (peristiwa, keadaan, suasana dan sebagainya) dan apa yang akan dilakukan, (Nissa & Haryanto, 2020). Dalam perencanaan di penelitian ini telah dilakukan rangkaian persiapan berupa absensi dalam bentuk *google form* beserta materi mengenai Konflik, Kekerasan dan Perdamaian dengan media *PowerPoint*. Perencanaan ini juga mempersiapkan tugas dalam bentuk essay untuk diberikan ke peserta didik saat jam pembelajaran sosiologi dilakukan secara daring, (Ramadhan, Iwan., Jaya T N., Firmansyah, E, Alkahfy, R., 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, hal ini sejalan dengan yang telah dilakukan oleh guru mata pelajaran sosiologi yaitu telah merencanakan penggunaan model PBL dalam bentuk Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya memuat identitas mata pelajaran, Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi (IPK), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sumber belajar, alokasi waktu, kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil belajar.

Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Model PBL Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 6 Pontianak

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran peneliti melakukan observasi sebanyak tiga kali, dimana pada melakukan observasi pertama dilakukan pada tanggal 4 Januari 2022 dengan hanya memperoleh hasil pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung hanya memberikan materi dalam bentuk power point kepada peserta didik yang dilampirkan kedalam aplikasi *google classroom*, kemudian peserta didik dimintai untuk mengisi absensi yang telah disediakan oleh guru mata pelajaran sosiologi dengan batas waktu yang telah ditentukan. Selanjutnya peserta didik di perintahkan oleh guru untuk membaca materi yang telah diberikan serta selanjutnya memberikan peluang untuk peserta didik bertanya di dalam kolom komentar yang telah ada di aplikasi *google classroom* serta mengajak peserta didik untuk berdiskusi dari materi yang memang kurang dimengerti oleh peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran selanjutnya dilakukan observasi pada tanggal 18 Januari 2022. Pada pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan melalui bantuan youtube sebagai acuan dalam melatih berfikir kritis dari peserta didik dengan melaksanakan pembelajaran model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Model ini berkaitan dengan bagaimana peserta didik dapat menganalisa, berfikir tingkat tinggi, mengembangkan kemampuannya, (Ramadhan, 2021). Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki 5 langkah/sintaks yang terdiri dari (1) Orientasi siswa pada masalah. Pembelajaran ini menggunakan link yang telah tertera di dalam aplikasi *google classroom* di mana berisikan video mengenai Bentrok antara Petani vs TNI di Deliserdang. (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar. Peserta didik diperintahkan untuk mengamati video yang telah di sajikan terlebih dahulu hingga memahami permasalahan yang ada di dalam video tersebut. (3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok. Kemudian setelah menyaksikan video tersebut peserta didik dimintai tanggapannya atas video tersebut melalui beberapa pertanyaan seperti : Apa yang menjadi permasalahan di dalam video tersebut ? Siapa oknum yang terlibat di dalam konflik tersebut ? Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari konflik tersebut ? Menurut anda, bagaimana cara penyelesaian masalah di dalam video tersebut ? Jika anda berada di posisi petani itu, bagaimana sikap/pandangan anda mengenai kedatangan TNI yang menjadi pemicu konflik ? (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Dalam memberikan pertanyaan kepada peserta didik harus berkaitan dengan tingkatan soal C4-C6 yaitu mengenai Analisis (C4), Sintesa (C5) serta Evaluasi (C6). Peserta didik melakukan pengembangan berfikir kritisnya secara

online melalui link yang tertera di aplikasi *google classroom* secara tertulis. Hal ini dilakukan karena dalam materi mengenai Konflik, Kekerasan, Perdamaian sangat cocok dengan video yang telah dilampirkan mengenai Kasus Bentrok Petani vs TNI di Deliserdang. Jadi peserta didik diharuskan untuk berfikir kritis. Berfikir kritis adalah cara pandangan yang berfikir tingkat tinggi, (Lase, 2019). (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ini setelah menjawab pertanyaan melalui link yang tertera, Langkah yang dilakukan selanjutnya adalah berdiskusi antara guru dan peserta didik berkaitan dengan permasalahan Kasus Bentrok Petani dan TNI di Deliserdang pada saat pembelajaran tatap muka. Dalam hal ini alangkah lebih bagus apabila saat melaksanakan model pembelajaran berbasis masalah peserta didik harus melatih kemampuannya dengan tanya jawab secara langsung. Namun, berhubung kondisi yang tidak memungkinkan maka jawaban peserta didik bisa ungkapkan melalui bantuan link *google form* yang sudah dicantumkan ke dalam aplikasi *google classroom*, dan peserta didik harus mengerjakan sesuai waktu yang telah ditentukan.

Terakhir yaitu pelaksanaan pembelajaran pada observasi ketiga yang dilakukan pada tanggal 12 Februari 2022. Di mana pada observasi ketiga ini memiliki kesamaan dengan observasi yang kedua. Persamaannya adalah dengan adanya suatu masalah mengenai konflik yang terjadi di masyarakat dalam bentuk Video yang terhubung langsung dengan *Youtube* apabila di klik link yang tertera pada aplikasi *google classroom*. Serta dalam melaksanakan pembelajaran pada tanggal 12 Februari 2022 ini juga menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang terdiri dari 5 langkah/sintaks. Namun, video dalam *youtube* berkaitan dengan permasalahan Ujaran Kebencian Edy Mulyadi. Pengembangan dalam permasalahan konflik Ujaran Kebencian Edy Mulyadi dikaji melalui lima soal pertanyaan yang harus di jawab oleh peserta didik. Tahap awal pada pembelajaran berbasis masalah ini yaitu dengan memberikan video kepada peserta didik untuk di amati sebelum mengisi soal yang telah di sajikan. Dari kasus konflik Ujaran Kebencian Edy Mulyadi ini terciptalah 5 pertanyaan yang harus di jawab atau di isi oleh peserta didik yaitu sebagai berikut : Apa yang menjadi permasalahan pada video tersebut? Siapa saja oknum yang terlibat di dalam video tersebut? Apabila anda salah satu orang Kalimantan, bagaimana pandangan anda terhadap video tersebut? Bagaimana tindakan yang harus dilakukan untuk menindaklanjuti kasus tersebut? apakah hanya dibiarkan saja atau diusut sampai tuntas ke ranah hukum ? berikan penjelasannya!, Resolusi Konflik merupakan cara atau metode dalam penyelesaian suatu masalah, serta dalam pengelolaan konflik terdiri dari beberapa bentuk seperti Arbitrasi, Mediasi, Adjudikasi, Konsiliasi, dan lain-lain. Dari beberapa bentuk tersebut, menurut anda dalam kasus video ujaran kebencian Edy Mulyadi, yang manakah penyelesaian konflik yang bisa digunakan ? sertakan alasan memilih bentuk tersebut !

Pada soal harus berkaitan dengan tingkatan soal C4-C6 yang artinya Analisis (C4), Sintesa (C5), serta Evaluasi (C6). Hal ini sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu Konflik, Kekerasan dan Perdamaian, di mana sangat cocok dihubungkan dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Penting dilakukan agar dapat mengetahui tingkat berfikir kritis peserta didik sampai menyelesaikan permasalahan yang telah disediakan.

Pelaksanaan pembelajaran sosiologi model PBL berbasis aplikasi *google classroom* oleh Bapak BE selaku guru mata pelajaran sosiologi yaitu dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang terbagi menjadi tiga yaitu : kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, serta di akhiri dengan kegiatan penutup pembelajaran.

Menurut Rusman (2014, h.10-13) pelaksanaan pembelajaran adalah implementasi berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mencakup :

Di awali pada kegiatan pendahuluan, guru wajib memerhatikan peserta didik secara psikis serta fisik dalam mengikuti proses pembelajaran, mengungkapkan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan di capai dan memberikan cakupan materi serta penerangkan uraian kegiatan sesuai dengan silabus.

Peneliti mengamati, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* ini terdapat beberapa cara yang dipergunakan oleh guru sosiologi dalam pelaksanaan pembelajaran meliputi pemberian materi yang dibantu dengan media *PowerPoint* yang di didalamnya berisi materi-materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta tugas yang diberikan dalam bentuk *essay* dan juga tanya jawab mealui kolom komentar pada aplikasi *google classroom*. Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah tentang Konflik, Kekerasan dan Perdamaian. Tidak lupa juga, pada awal pembelajaran ini guru mengucapkan salam, memberitahukan bab dan materi yang akan dijelaskan serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada setiap pertemuan untuk peserta didik kelas XI IIS 1 di dalam aplikasi *google classroom*.

Selanjutnya pada tahap pendahuluan ini juga selain memberikan materi dari *PowerPoint* terdapat juga absensi yang telah disediakan oleh Bapak BE selaku guru sosiologi di SMA Negeri 6 Pontianak menggunakan media *Google form*. Jadi, pada saat pembelajaran sosiologi setiap hari selasa, peserta didik yang belajar menggunakan aplikasi *google classroom* harus mengabsen kehadiran dirinya menggunakan *google form* tersebut.

Pelaksanaan kegiatan inti meliputi proses pembelajaran agar mencapai kompetensi dasar bisa dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik buat berpartisipasi aktif, dan menyampaikan ruang yang disesuaikan bagi prakarsa, kreativitas,

dan kemandirian di padu-padankan menggunakan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan juga psikologis peserta didik, (Kasmianti, 2021). Hal ini sejalan dengan contoh model pembelajaran yang bisa diambil yaitu *Problem Based Learning* (PBL), di mana model ini dapat menghasilkan peserta didik interaktif, menantang serta melatih memandirian peserta didik pada menjawab persoalan yang tertera di lampiran aplikasi *google classroom* (Safitri, 2017).

Berdasarkan pendapat Fitriyanto (2020, h. 60) terdapat 5 langkah yang harus dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran model PBL seperti : (1) orientasi peserta didik kepada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik buat belajar, (3) membimbing penyelidikan individu ataupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian.

Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran model PBL dipergunakan tugas menganalisis video yang dilakukan sebanyak dua kali observasi. Pada observasi kedua menganalisis video kasus Bentrok antara TNI dan Petani di Deliserdang. Video diambil dari *youtube* yang dilampirkan kedalam *google classroom*, peserta didik diminta untuk menonton video tersebut lalu menjawab 5 soal yang telah disediakan lampiran *google form* di aplikasi *google classroom*. Soal pertama dan kedua 15 poin, soal ketiga 20 poin, soal ke empat dan kelima 25 poin, jadi total keseluruhan 100 poin atau keseluruhan nilai totalnya 100. Pada observasi ketiga juga menggunakan cara yang sama hanya saja yang membedakan adalah video yang harus ditonton peserta didik, dalam video kedua atau observasi ke tiga ini video mengenai Ujaran Kebencian Edy Mulyadi. Dalam penilaian juga memiliki kesamaan dengan observasi kedua.

Kegiatan inti *Problem Based Learning* (PBL) ialah suatu pendekatan pedagogi yang menghubungkan persoalan dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik dalam belajar perihal cara berfikir kritis, serta memperoleh pengetahuan, dan konsep yang essensial dari materi pelajaran, (Femisha & Madio, 2021). Hal ini berkaitan dengan kedua masalah di atas yang mengharuskan peserta didik berfikir kritis sesuai dengan tingkatan soal yang harus peserta didik lakukan C4-C6 atau berkaitan dengan analisis, sintesa, evaluasi, dalam memahami materi yang sudah dipelajari yaitu materi konflik, kekerasan, dan perdamaian, selanjutnya diharuskan untuk menjawab 5 soal yang ada di aplikasi *google classroom* untuk mengetahui kemampuan berfikir kritis peserta didik.

Peneliti mengamati, pada saat pelaksanaan pembelajaran di bagian kegiatan penutup sudah terdapat kegiatan penutup yang dilakukan oleh Bapak BE, hanya saja melalui media yang sama seperti sebelumnya yaitu melalui media *PowerPoint*, dan juga melalui aplikasi *google classroom*.



Hasil Pembelajaran Sosiologi Model PBL Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 6 Pontianak

Pada penelitian ini hasil pembelajaran dapat dilihat dari tiga ranah yaitu ranah kognitif (Pengetahuan), ranah afektif (Sikap), serta ranah psikomotorik (Keterampilan). Hasil pembelajaran ranah pengetahuan dapat diketahui dengan cara tertulis. Namun, alangkah lebih baiknya apabila dilakukan dengan cara lisan yang langsung dapat terlihat apakah peserta didik sudah baik dalam berfikir kritis dari permasalahan yang telah diberikan itu. Dari total peserta didik yang berjumlah 35 peserta didik terdapat hasil yang diperoleh melalui 2 kali penugasan menganalisis video. Hasil yang diperoleh pada penugasan pertama dengan video analisis Bentrok TNI dan Petani di Deliserdang yaitu total rata-rata 71,5 yang terdiri dari 2 peserta didik yang tugasnya telah diberikan namun tidak mereka mengerjakannya. Namun, pada observasi kedua dengan penugasan video analisis Ujaran Kebencian Edy Mulyadi perolehan nilai rata-rata 82 dengan keseluruhan 35 peserta didik yang telah mengerjakan.

Ranah afektif dalam penelitian ini dapat diketahui dari guru mata pelajaran sosiologi melakukan penilaian sikap dilihat dari bagaimana peserta didik itu menyikapi pembelajaran yang dilaksanakan melalui aplikasi *google classroom*. (Magdalena et al., 2021). Ini ditandai dari ada tidaknya respon peserta didik dalam pembelajaran di *google classroom* melalui *chat* komentar, serta respon peserta didik saat berada di *group whatsapp*. Namun, penilaian ranah afektif atau sikap sangat penting dilihat dari mengerjakan tugas yang telah diberikan, serta ketepatan waktu dalam pengumpulan tugas sesuai batas waktu yang telah diberikan (Mansah & Safitri, 2022).

Ranah psikomotorik atau ranah keterampilan dalam penelitian ini dapat diketahui dari guru mata pelajaran sosiologi melakukan penilaian keterampilan melalui aplikasi *google classroom* dengan melihat pengerjaan tugas yang diberikan dan bagaimana bahasa yang dipergunakan dalam mengerjakan soal yang telah diberikan, (Nafiati, 2021). Dalam artian bahwa ranah ini dapat diketahui dari bagaimana peserta didik itu mengetik kata ada dalam pikirannya sudah menggunakan kata-kata yang baik dan benar atau tidak, sehingga menjadi sebuah jawaban dari pertanyaan yang disediakan dalam tugas yang melalui kolom komentar dan *google form* dalam aplikasi *google classroom* (Aritonang & Safitri, 2021).

Hasil pembelajaran sosiologi model PBL berbasis aplikasi *google classroom* yang telah dilakukan sejalan dengan teori Benjamin S. Bloom, dkk (2017, h. 51-75) yang terbagi menjadi tiga ranah yaitu Kognitif (pengetahuan), Afektif (sikap), dan Psikomotorik (keterampilan). Berikut pembahasan mengenai ketiga ranah tersebut :

Pada ranah kognitif artinya ranah yang meliputi kegiatan mental (otak). Ranah kognitif bekerjasama menggunakan kemampuan berfikir dari peserta didik pada saat pembelajaran atau

mengerjakan soal, (Nissa & Haryanto, 2020). Hasil pembelajaran dalam ranah kognitif dari tugas yang dikerjakan oleh peserta didik dari aplikasi *google classroom*, di mana peneliti menggunakan *problem based learning* (PBL) dalam pembelajarannya. Jadi pembelajaran ini dilakukan secara individu dengan memberikan video dari *youtube* kedalam lampiran di *google classroom*, lalu peserta didik diminta untuk menganalisa video tersebut ke dalam pertanyaan yang telah disediakan. Observasi dilakukan sebanyak tiga kali, namun observasi pertama tidak ada kegiatan pengambilan penilaian dan hasil observasi kedua video tugas pertama kurang memuaskan karena masih banyak yang nilainya kurang dari 76 dan pada observasi yang kedua video pertama ini perolehan nilai rata-rata sebesar 71,5 dan terdapat peserta didik yang tugasnya tidak dikerjakan. Hasil pembelajaran ranah kognitif yang diperoleh dalam observasi ketiga ini mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan observasi yang kedua. Hasil pembelajaran ranah kognitif (pengetahuan) dengan nilai rata-rata yaitu 82. Peserta didik semuanya mengerjakan tugas yang diberikan dan hasilnya juga lebih baik dari yang sebelumnya.

Pada ranah sikap bermula dari perasaan yang terkait dengan menggunakan kesamaan seorang saat merespon sesuatu/objek, (Basar, 2021). Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penilaian ranah afektif atau sikap di dalam pembelajaran yang menggunakan aplikasi *google classroom* ini dilakukan melalui absensi yang telah diberikan oleh Bapak BE selaku guru mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 6 Pontianak dan dilihat dari mengerjakan atau tidaknya tugas yang diberikan kepada peserta didik tersebut dan bagaimana responnya dalam pembelajaran. Memang berbeda caranya dengan pembelajaran tatap muka, tapi cara ini yang tepat dalam mengetahui sikap peserta didik saat pembelajaran dilakukan walaupun guru dan peserta didik tidak berada dalam satu ruangan tapi tetap bisa saling terhubung.

Pada tahap ranah psikomotorik (keterampilan) dalam hasil belajar ranah psikomotorik atau keterampilan adalah hasil belajar yang berkaitan dengan *skill* atau kemampuan yang dimiliki peserta didik itu sendiri. Di saat pembelajaran dengan bantuan aplikasi *google classroom* ini keterampilan bisa dilihat dari cara pengerjaan peserta didik saat menjawab pertanyaan dari tugas essay yang diberikan oleh Bapak BE selaku guru mata pelajaran sosiologi. Dilihat dari Bahasa yang dipergunakan oleh siswa, panjang atau tidaknya jawaban disesuaikan dengan pertanyaan.

Dari hasil yang diperoleh terdapat beberapa siswa yang menjawab pertanyaan yang ditugasnya seperti kurang niat, bahkan masih ada yang menjawab hanya dengan satu kata saja. Namun dalam hal ini penilaian dari setiap soal berbeda-beda. Soal nomor satu dan dua nilainya 15 poin, soal nomor tiga nilainya 20 poin, soal ke empat dan kelima nilainya 25 poin, total keseluruhan 100 poin.

Perolehan nilai pada saat data awal sebelum memulai pengamatan jika dibandingkan dengan hasil setelah dilakukannya pengamatan diperoleh peserta didik memiliki perkembangan serta dari empat orang



informan tersebut juga hasilnya sudah baik. Hal ini membuktikan bahwa dalam melakukan pembelajaran dengan mengaplikasikan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat membantu berfikir kritis peserta didik. Namun, alangkah lebih baiknya jika model ini dilaksanakan dalam pembelajaran tatap muka secara langsung sehingga peserta didik bisa secara spontan atau secara lisan dalam menganalisis dari video tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan perolehan dari penyajian data dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan, maka bisa di tarik kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran sosiologi model PBL berbasis aplikasi *google classroom* di SMA Negeri 6 Pontianak sudah di lakukan dengan sebagaimana mestinya. Guru sosiologi kelas XI IIS di SMA Negeri 6 sudah melaksanakan pembelajaran sosiologi melalui aplikasi *google classroom* yang merupakan media pembantu dalam pembelajaran daring atau *online*. Pelaksanaan pembelajaran sosiologi model PBL berbasis aplikasi *google classroom* ini dapat dikatakan efektif karena aplikasi ini memberikan peluang bagi fitur pendukung seperti *youtube*, *google form*, dan *powerpoint* menyatu dalam memberikan materi pembelajaran, tugas-tugas dalam pembelajaran, video untuk pembelajaran berbasis masalah. Selain itu *google classroom* ini juga dapat di *setting* waktu untuk pengumpulan tugas, jadi bisa terkontrol dalam pengumpulan tugas yang diberikan kepada peserta didik walaupun guru dan peserta didik tidak di tempat yang sama. Perencanaan pembelajaran sosiologi model PBL berbasis aplikasi *google classroom* kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 6 Pontianak dengan baik sesuai dengan aturan yang berlaku yaitu dengan menyiapkan RPP, menyiapkan absensi, serta mempersiapkan materi dan tugas terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran sosiologi model PBL berbasis aplikasi *google classroom* kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 6 Pontianak sudah di laksanakan sesuai RPP yang menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang termasuk di dalamnya pendahuluan, kegiatan inti (mengenai PBL dalam bentuk video dengan penugasan menggunakan *google form* yang dikerjakan oleh peserta didik), serta kegiatan penutup. Hasil Pembelajaran pembelajaran sosiologi model PBL berbasis aplikasi *google classroom* kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 6 Pontianak dapat diketahui dari tiga ranah, yaitu pertama ranah kognitif (pengetahuan) dapat diperoleh dari hasil nilai peserta didik kelas XI IIS 1 setelah mengerjakan tugas essay dengan perolehan nilai tugas pertama rata-rata 71,5 dan tugas kedua rata-rata 82, kedua ranah afektif (sikap) dilihat dari absensi kehadiran siswa saat pembelajaran di *google classroom* berlangsung, ketiga yaitu ranah psikomotorik (keterampilan) dilihat dari kata-kata dalam isian saat mengerjakan tugas melaui *google form* yang terlampir di *google classroom*.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hardiansyah, Muhamammad., Ramadhan, Iwan., Suriyanisa., Pratiwi, Beliana., Kusumayanti, Nurita., Y. (2021). Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring ke Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5840–5852. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1784> ISSN
- Aprilina, C., Arti, K., & Ramadhan, I. (2022). *Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Model CTL Berbasis Aplikasi Google Classroom di SMA Negeri 8 Pontianak*. 5, 176–187.
- Aritonang, I., & Safitri, I. (2021). Pengaruh blended learning terhadap peningkatan literasi matematika siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 735–743. <https://doi.org/doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.555>
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Femisha, A., & Madio, S. S. (2021). Perbedaan peningkatan kemampuan koneksi dan disposisi matematis siswa antara model pembelajaran CTL dan PBL. *PLUSMINUS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 97–112.
- Indra Kartika Sari. (2021). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Jamaah, J. (2021). Peran Guru dalam Pembelajaran Home visit di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(1). <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i1.74>
- Kahfi, A. (2020). Tantangan Dan Harapan Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. *Dirasah*, 03(2), 137–154.
- Kasmiati, K. (2021). Perencanaan Pembelajaran Nilai Multikultural Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 492–504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1274>
- Kharisma, N. N., Roesminingsih, M. V., & Suhanadji, S. (2020). Gambaran kebutuhan pembelajaran daring pkbm budi utama surabaya pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 15(1).
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Sunderman: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemamuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
- Mansah, H., & Safitri, I. (2022). The Effectiveness of Improving Student Mathematics Literacy Through The Use Of The Facebook Application. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 683–693. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4743>
- Mariyani, M., & Alfansyur, A. (2021). Strategi Guru PPKn dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi Covid-19 di Pali, Sumatera Selatan. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 1–15. <https://doi.org/10.29407/pn.v6i2.15024>
- Monica, M. A., & Yaswinda. (2021). Analisis implementasi kurikulum 2013 dimana pandemi covid-19 di taman-kanak di kecamatan sungai beremas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 165–171.



- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nissa, S. F., & Haryanto, A. (2020). Implementasi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 402. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.840>
- Partono, P. (2020). Efektivitas Metode Cerdas Cermat Cepat Dan Tepat (C3T) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Fikih. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(1), 478–487. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i1.239>
- Ramadhan, Iwan., Jaya T N., Firmansyah, E, Alkahfy, R., R. (2021). Perubahan Proses Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MAN 2 Pontianak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 86–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5746197>
- Ramadhan, Iwan., I. (2022). Kontruksi Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program “Aku Belajar” Dalam Meningkatkan Literasi Anak Pemulung. *Jurnal PIPSI*, 7(1), 45–56. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v7i1.2389>
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358–369. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1352>
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, I. (2017). Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 3(2), 10–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jpms.v3i2.1296>
- Saumi, N. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 149–155.
- Setiawan, R., & Komalasari, E. (2020). Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi Di Tengah Pandemi Covid-19. *Edusocius; Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan Dan Sosiologi*, 4(1), 1–13.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thompson, J. (2022). Volunteer tourism fields: spaces of altruism and unsustainability. *Current Issues in Tourism*, 25(5), 779–791. <https://doi.org/10.1080/13683500.2021.1887824>
- Ulmi, T. F., & Ramadhan, I. (2021). Analisis Peran Relawan Organisasi Aku Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Pemulung di TPAS Batu Layang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(3), 1–11.
- Yana, D., & Adam, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dimensi*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.33373/dms.v8i1.1816>