

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan sumber materi penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Majid (2011:173), bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan ajar dapat diartikan juga sebagai informasi, alat maupun teks yang diperlukan atau digunakan oleh guru untuk merencanakan dan menelaah implementasi pembelajaran (Ali Mudlofar, 2012:128). Menurut Ika Kurniawati (2015), bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar, seperti buku teks, *handout*, lembar kerja peserta didik, modul dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Gintings (2008: 152), bahan ajar adalah rangkuman materi yang diberikan dan diajarkan kepada siswa dalam bentuk bahan tercetak atau dalam bentuk lain yang tersimpan dalam file elektronik baik verbal maupun tertulis.

Dari definisi di atas, media pembelajaran seperti buku, video, program audio, maupun komputer yang berisi tentang pelajaran yang

dengan sengaja dirancang secara sistematis, maka media tersebut dinamakan juga bahan ajar. Dalam menyusun bahan ajar perlu dirancang sedemikian rupa dengan memperhatikan jenis, ruang lingkup, urutan dan materi pembelajaran (Prastowo, 2012:10). Materi pembelajaran perlu diidentifikasi dengan tepat. Karena setiap jenis materi bahan ajar memerlukan media, teknik evaluasi, metode yang berbeda-beda. Kedalaman materi atau ruang lingkup perlu diperhatikan sehingga materi tersebut tidak kurang dan tidak lebih. Urutan materi ajar harus diperhatikan pula agar proses pembelajaran menjadi runtut (Siti Aisyah dkk, 2020). Selain itu juga perlakuan terhadap materi ajar perlu dipilih dengan tepat sehingga materi ajar bisa diidentifikasi (materi apa saja yang perlu dihafal, dipahami, dan diaplikasikan). Hal ini penting agar seorang guru tidak salah dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik.

b. Fungsi Bahan Ajar

Menurut Nasution (2010: 90) pengembangan bahan ajar memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai pedoman bagi peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai, sebagai pedoman bagi guru untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran, dan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Melalui bahan ajar, peserta didik dapat memahami materi dan konsep yang dipelajari dengan lebih mudah.

Menurut Evih Noviyanti, dkk (2020), fungsi bahan ajar meliputi:

- 1) Pedoman bagi guru dalam mengarahkan semua aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan atau dilatihkan kepada peserta didik.
- 2) Pedoman bagi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.
- 3) Merupakan alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran. Sebagai alat evaluasi maka bahan ajar yang disampaikan harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh peserta didik. Indikator dan kompetensi dasar ini sudah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran.

c. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar

Menurut Mochamad Guntur & Arif Muchyidin (2017), pembuatan bahan ajar memiliki empat tujuan pokok, yaitu:

- 1) Membantu peserta didik mempelajari sesuatu.
- 2) Menyediakan berbagai pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik.
- 3) Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.
- 4) Agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik.

d. Unsur Bahan Ajar

Menurut Suryaman (2008:1), terdapat enam komponen yang berkaitan dengan unsur-unsur bahan ajar.

1) Petunjuk Belajar

Komponen ini berisi petunjuk bagi pendidik maupun peserta didik.

Didalamnya dijelaskan tentang bagaimana peserta didik sebaiknya mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar tersebut.

2) Kompetensi

Berisi kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar sehingga peserta didik memahami tujuan yang harus dicapainya.

3) Informasi Pendukung

Berisi berbagai informasi tambahan yang dapat melengkapi suatu bahan ajar. Adanya informasi tambahan diharapkan peserta didik akan semakin mudah menguasai pengetahuan yang akan diperolehnya.

4) Latihan-latihan

Komponen ini merupakan suatu bentuk tugas yang diberikan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan mereka setelah selesai mempelajari bahan ajar. Dengan demikian, kemampuan yang mereka pelajari akan semakin terasah dan dikuasai secara matang.

5) Petunjuk Kerja atau Lembar Kerja

Komponen ini merupakan lembaran yang berisi sejumlah langkah prosedural cara pelaksanaan kegiatan tertentu yang dilakukan oleh peserta didik yang berkaitan dengan praktik ataupun yang lainnya.

6) Evaluasi

Komponen evaluasi merupakan salah satu bagian dari proses penilaian. Dalam komponen evaluasi terdapat sejumlah pertanyaan atau penugasan yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengukur seberapa jauh mereka menguasai kompetensi setelah mengikuti proses pembelajaran.

e. Jenis Bahan Ajar

Menurut bentuknya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar tampak dengar, dan bahan ajar interaktif (Majid, 2011:174). Keempat jenis bahan ajar dapat dijelaskan berikut ini.

1) Bahan Cetak

Jenis ini merupakan sejumlah bahan yang telah disiapkan dalam bentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi. Misalnya buku, modul, handout, lembar kerja peserta didik, brosur, foto atau gambar, dan lain-lain.

2) Bahan Ajar Dengar atau Program Audio

Jenis yang kedua merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang mana dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya kaset, radio, *compact disk audio*.

3) Bahan Ajar Tampak Dengar (*Audiovisual*)

Jenis yang ketiga merupakan kombinasi sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial. Misalnya film, *video compact disk*.

4) Bahan Ajar Interaktif

Menurut Kusnandar (2008), jenis yang keempat yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang kemudian dimanipulasi oleh penggunanya atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya *compact disk interactive* dan aplikasi di jejaring internet.

Berdasarkan sifatnya, Depdiknas (2006a) membagi bahan ajar menjadi empat macam yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar berbasis cetak, misalnya buku, pamflet, panduan belajar peserta didik, bahan tutorial, buku kerja peserta didik, peta, charts, foto bahan dari majalah serta koran, dan lain sebagainya.
- 2) Bahan ajar berbasis teknologi, misalnya audio cassette, siaran radio, *slide, filmstrips, film, video cassettes*, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial*, dan multimedia.
- 3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya.
- 4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaktif manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya, telepon, *hand phone, video conferencing*, dan lain sebagainya.

f. Isi Bahan Ajar

Depdiknas (2008a), mengklasifikasi isi bahan ajar adalah meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang wajib dipelajari oleh peserta

didik dalam rangka memenuhi sekitar kompetensi yang ditentukan. Berdasarkan pengertian tersebut, menurut Reigeluth dalam Khalimi Romansyah (2016:62) dapat diketahui bahwa bahan ajar mengandung 3 (tiga) isi yang substansinya meliputi tiga jenis, yaitu: 1) pengetahuan yang terdiri dari konsep, fakta, prosedur, dan metakognisi, 2) keterampilan, dan 3) sikap atau nilai.

g. Langkah-langkah Pembuatan Bahan Ajar

Menurut Mutaqin (2016) dijelaskan bahwa langkah-langkah utama pembuatan bahan ajar terdiri atas tiga tahap penting yang meliputi analisis kebutuhan bahan ajar, menyusun peta bahan ajar, dan membuat bahan ajar berdasarkan struktur masing-masing bentuk bahan ajar.

1) Melakukan Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Khalimi Romansyah (2016:61) menyatakan bahwa analisis kebutuhan bahan ajar adalah suatu proses awal yang dilakukan untuk menyusun bahan ajar. Di dalamnya terdapat tiga tahapan, yaitu analisis terhadap kurikulum, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul bahan ajar. Keseluruhan proses tersebut menjadi bahan integral dari suatu proses pembuatan bahan ajar yang tidak bisa dipisah-pisahkan.

a) Menganalisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini diperlukan untuk menentukan komponen-komponen yang memerlukan bahan ajar. Untuk

mencapai hal tersebut maka harus mempelajari empat hal berikut ini, yaitu:

- (1) Kompetensi Dasar, analisis kompetensi dasar merupakan sejumlah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan untuk menyusun indikator kompetensi;
- (2) Indikator Pencapaian Hasil Belajar, analisis indikator adalah rumusan kompetensi pokok yang spesifik, yang dapat dijadikan acuan kriteria dalam menentukan kompeten tidaknya seseorang;
- (3) Materi Pokok, analisis materi pokok adalah sejumlah informasi utama, pengetahuan, keterampilan, atau nilai yang disusun sedemikian rupa oleh pendidik agar peserta didik menguasai kompetensi yang telah ditetapkan;
- (4) Pengalaman Belajar, analisis pengalaman belajar merupakan aktivitas yang didesain oleh pendidik supaya dilakukan oleh peserta didik agar mereka menguasai kompetensi yang telah ditentukan melalui kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan. Pengalaman belajar harus disusun secara jelas dan operasional, sehingga bisa dipraktikkan dalam pembelajaran.

b) Menganalisis Sumber Belajar

Kegiatan dalam analisis sumber belajar dilakukan berdasar-

kan ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya.

(1) Ketersediaan, berkenaan dengan ada atau tidaknya sumber belajar di sekitar kita. Kriteria ini mengacu pada pengadaan sumber belajar.

(2) Kesesuaian, mengandung maksud sumber belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kriteria berikutnya adalah memahami kesesuaian sumber belajar yang akan dipilih dengan kompetensi yang mesti dicapai oleh peserta didik.

(3) Kemudahan, maksudnya adalah mudah atau tidaknya sumber belajar itu disediakan maupun digunakan.

c) Memilih dan Menentukan Bahan Ajar

Langkah ini bertujuan memenuhi salah satu kriteria bahwa bahan ajar harus menarik dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi (Effendi Tri Bahtiar, 2015:3). Karena, pertimbangan tersebut maka langkah berikutnya menentukan dan membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kecocokan dengan kompetensi dasar yang akan diraih oleh peserta didik, serta menetapkan jenis dan bentuk bahan ajar berdasarkan analisis kurikulum dan analisis sumber belajar.

Kriteria dalam pemilihan sumber belajar secara umum meliputi empat hal sebagai berikut: (1) ekonomis, artinya sumber

belajar tidak mahal; (2) praktis dan sederhana, artinya sumber belajar tidak memerlukan pelayanan atau pengadaan sampingan yang sulit dan langka; (3) mudah diperoleh, artinya sumber belajar dekat dan mudah dicari; dan (4) fleksibel, artinya sumber belajar bisa dimanfaatkan untuk berbagai tujuan pembelajaran, atau dengan istilah lain kompatibel.

Kriteria khusus dalam pemilihan sumber belajar meliputi:

(1) sumber belajar dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, (2) sumber belajar untuk tujuan pembelajaran, maksudnya sumber belajar yang dipilih sebaiknya mendukung kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan, (3) sumber belajar untuk penelitian. Maksudnya, sumber belajar yang dipilih hendaknya dapat diobservasi, dianalisis, dicatat secara teliti, dan sebagainya, (4) sumber belajar untuk memecahkan masalah. Maksudnya, sumber belajar yang dipilih hendaknya dapat mengatasi problem belajar peserta didik yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar, (5) sumber belajar untuk presentasi. Maksudnya, sumber belajar yang dipilih hendaknya bisa berfungsi sebagai alat, metode atau strategi penyampaian pesan.

2) Menyusun Peta Bahan Ajar

Menurut Depdiknas (2006), paling tidak ada tiga kegunaan peta kebutuhan bahan ajar, yakni untuk mengetahui jumlah bahan ajar

yang harus ditulis, mengetahui sekuensi atau urutan bahan ajar dan menentukan sifat bahan ajar.

3) Memahami Struktur Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2015:65), bahan ajar terdiri atas susunan bagian-bagian yang dipadukan, sehingga menjadi sebuah bangunan utuh yang layak disebut bahan ajar. Susunan atau bangunan bahan ajar inilah yang dimaksud dengan struktur bahan ajar. Masing-masing bentuk bahan ajar memiliki struktur yang berbeda. Oleh karena itu, kita perlu memahami dan mengetahui masing-masing bentuk bahan ajar tersebut agar bisa membuat bahan ajar dengan baik.

2. Bahan Ajar Interaktif

a. Pengertian Bahan Ajar Interaktif

Menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar (2004), bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Kata interaktif dalam KBBI (2008:542) mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antarhubungan atau saling aktif. Interaktif adalah adanya suatu proses pembelajaran yang terjadi komunikasi dua arah antara peserta didik dengan guru, antar peserta didik, maupun peserta didik dengan media belajar. Interaktif menurut Munir (2015: 65)

adalah proses komunikasi dua arah atau lebih dari elemen-elemen komunikasi itu sendiri. Definisi lain yang dikemukakan oleh Prastowo (2015: 329) menyatakan bahwa interaktif adalah suatu yang bersifat aktif, maksudnya didesain dapat melakukan perintah kepada peserta didik untuk melakukan suatu perintah. Harlen (1992: 132), interaktif adalah hubungan antara dua arah yang dapat menciptakan interaksi/komunikasi pada suatu lingkungan. Pada penelitian ini, yang dimaksud interaktif adalah komunikasi antara peserta didik dengan media pembelajaran (bahan ajar interaktif).

Keterampilan yang dibutuhkan agar terjadi komunikasi tersebut yaitu peserta didik dituntut mampu mengoperasikan peralatan seperti komputer, *smartphone* dan lain sebagainya. Dalam hal ini pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dikontrol sendiri oleh peserta didik baik navigasi maupun materi. Peserta didik dapat dengan leluasa berpindah antar halaman, menonton, menjeda, dan memutar ulang komponen video maupun animasi (Nugent, Kohmetsher, Deana, Guretzky, Murphy, & Lee, 2016). Kontrol peserta didik selama aktivitas belajar dapat berupa kecepatan, kedalaman belajar, rentang isi, dan waktu yang digunakan (Stansfield, McLellan, & Connolly, 2004).

b. Unsur-unsur Bahan Ajar Interaktif

Secara umum terdapat tujuh komponen dalam setiap bahan ajar, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

Struktur bahan ajar interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi aktif antara media dan peserta didik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Interaktif

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Interaktif

No.	Kelebihan	Kekurangan
1.	Dapat menayangkan informasi dalam bentuk teks, video dan grafik	Memerlukan komputer/perangkat komunikasi dan pengetahuan cara pengoperasian
2.	Interaktif dengan peserta didik	Membutuhkan <i>hardware</i> khusus untuk proses pengembangan dan penggunaannya
3.	Dapat mengelola laporan atau respon peserta didik	Resolusi untuk <i>image</i> grafik sangat terbatas pada system <i>microprocessor</i>
4.	Dapat diadaptasi sesuai kebutuhan peserta didik	Hanya efektif jika digunakan untuk penggunaan seseorang atau beberapa orang dalam kurun waktu tertentu
5.	Dapat mengontrol <i>hardware</i> media lain	Tidak kompatibel antarjenis yang ada

d. Langkah-langkah Penyusunan Bahan Ajar Interaktif

Langkah-langkah penyusunan dan pengembangan bahan ajar interaktif adalah sebagai berikut:

- 1) Judul diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi.
- 2) Petunjuk pembelajaran dituliskan secara jelas agar peserta didik mudah dalam menggunakannya.
- 3) Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, dan menarik dalam bentuk tertulis atau gambar diam maupun gambar bergerak.
- 4) Tugas-tugas ditulis dalam program interaktif.

- 5) Penilaian dapat dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan pada akhir pembelajaran yang dapat dilihat oleh pendidik melalui komputer.
- 6) Gunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi ajar. Misalnya buku, majalah, internet, dan jurnal hasil penelitian sebagai bahan membuat program bahan ajar interaktif.

e. Penggunaan Bahan Ajar Interaktif dalam Pembelajaran

Pemakaian bahan ajar berbasis aplikasi *Google Workspace for Education (GWE)* dalam proses pembelajaran meliputi tiga tujuan pokok pembelajaran (Prastowo, 2015:407), meliputi:

1) Tujuan Kognitif

Pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Google Workspace for Education* memiliki bermacam-macam fitur-fitur yang dapat mengontrol interaksi pembelajaran, langkah-langkah proses pembelajaran, eksplorasi bahan belajar dan evaluasi yang saling terintegrasi antar fitur. Dengan segala kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Google Workspace for Education* dapat membantu mengomunikasikan materi pelajaran Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi kepada peserta didik secara mudah, cepat dan dapat diakses kapan saja maupun dimana saja.

2) Tujuan Psikomotorik

Pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Google Workspace for Education* menggunakan beberapa perangkat pembelajaran seperti

komputer/laptop/*smartphone* yang terhubung secara langsung ke jejaring internet. Penyajian bahan belajar dengan aplikasi *Google Workspace for Education* akan mendorong peserta didik memiliki berbagai keterampilan digital dalam menggunakan perangkat keras maupun lunak. Berbagai piranti/kontrol panel pada komputer/laptop/*smartphone* yang memiliki berbagai fungsi dan banyak aplikasi di *Google* memberikan kesempatan peserta didik mengakses informasi/pengetahuan yang tersedia di jejaring internet. Secara langsung atau tidak langsung memberikan bekal keterampilan literasi digital kepada peserta didik.

3) Tujuan Afektif

Pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Google Workspace for Education* menekankan kepada peserta didik agar memiliki rasa tanggungjawab, disiplin, tidak mudah putus asa, semangat kerja, kejujuran, dan sebagainya dalam belajar secara mandiri serta kewajiban menyelesaikan tugas-tugas yang harus dipenuhi. Hal ini menjadikan peserta didik terbentuk sikap atau *attitude* yang baik dan mantap.

3. Tingkat Berpikir Kognitif Pemahaman (*Insight*)

a. Pengertian Tingkat Berpikir Kognitif Pemahaman

Bloom berpendapat bahwa terdapat tiga jenis perilaku pemahaman, yaitu: (1) terjemahan suatu pengertian yang berarti seseorang dapat mengomunikasikan ke dalam bahasa lain, istilah lain

atau menjadi bentuk lain, (2) merupakan perilaku interpretasi yang melibatkan komunikasi sebagai penataan konfigurasi pemahaman ide yang memungkinkan penataan kembali ide-ide ke dalam konfigurasi baru dalam pikiran individu, (3) perilaku ekstrapolasi mencakup pemikiran atau prediksi yang dilandasi oleh pemahaman kecenderungan atau kondisi yang dijelaskan dalam komunikasi (Wowo Sunaryo Kuswana, 2012:14).

Menurut Winkel dalam bukunya menjelaskan bahwa pemahaman dalam ranah kognitif mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari (W.S Winkel, 2004:274). Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa peserta didik dikatakan memahami jika dapat menarik makna dari suatu pesan yang disampaikan guru atau pun dari pengalaman belajar mereka.

Anas Sudijono (1996:50) mengungkapkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Peserta didik yang hanya mengetahui sesuatu tanpa bisa mengungkapkan kembali dengan kata-kata sendiri secara rinci belum dapat dikatakan memahami sesuatu. Jika peserta didik memahami pembelajaran maka hasil belajar tersebut akan terekam lama di dalam otak. Jadi pemahaman merupakan kemampuan siswa menyerap materi pelajaran yang telah dipelajari dan mampu mengetahui serta mengungkapkan kembali secara lebih rinci mengenai materi tersebut. Pemahaman memiliki tingkat lebih tinggi daripada mengetahui, sehingga

jika siswa memahami akan merekam hasil pembelajaran lebih lama daripada sekedar mengetahui.

b. Indikator Tingkat Berpikir Kognitif Pemahaman

Menurut Wowo Sunaryo Kuswana (2012:24), indikator merupakan salah satu tolok ukur untuk mengukur berbagai macam perubahan yang terjadi secara langsung ataupun tidak langsung. Adapun indikator pemahaman (*insight*) dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menguraikan;
- 2) Memberikan contoh;
- 3) Mengklasifikasikan;
- 4) Menyimpulkan;
- 5) Menduga;
- 6) Membandingkan;
- 7) Menjelaskan.

Dari beberapa indikator di atas dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS, misalnya menguraikan kembali dengan kata-kata sendiri mengenai materi pelajaran yang telah dipelajarinya, menemukan perbedaan kondisi alam di negara-negara ASEAN, mengklasifikasikan negara ASEAN berdasarkan bentuk geografisnya, menuliskan kembali materi pelajaran yang telah diperoleh saat pembelajaran, mengambil kesimpulan dari materi pelajaran, membandingkan tingkat kesejahteraan masyarakat

berdasarkan grafik pendapatan perkapita penduduknya, menjelaskan sebab dan pengaruh keragaman penduduk terhadap kemajuan suatu negara.

Indikator pemahaman yang sesuai untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi interaksi antar negara-negara ASEAN, misalnya menjelaskan kembali dengan bahasanya sendiri tentang faktor pendorong dan penghambat terbentuknya organisasi ASEAN, dampak positif dan negatif kerjasama bidang ekonomi, sosbudhankam antarnegara ASEAN.

c. Tingkatan Berpikir Kognitif dalam Level Pemahaman

Pemahaman merupakan salah satu tingkatan dalam taksonomi kognitif Bloom yang levelnya lebih tinggi daripada pengetahuan. Bloom menguraikan taksonomi ranah kognitif menjadi enam yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis sintesis (C4), evaluasi (C5) dan kreasi/mencipta (C6) (Wowo Sunaryo Kuswana, 2012:31).

Menurut Masnur Muslich (2011:41), pemahaman memiliki beberapa tingkatan yaitu:

- 1) Pemahaman tingkat rendah. Termasuk pemahaman tingkat ini yaitu pemahaman penerjemahan, misalnya menerjemahkan dari kalimat bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengartikan slogan, mengartikan lambang/symbol sampai dengan menerapkan prinsip-prinsip tertentu seperti contoh-contoh perubahan sosial budaya tersebut.

2) Pemahaman tingkat madia. Termasuk pemahaman tingkat ini yaitu pemahaman penafsiran, seperti menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok sampai membedakan kalimat aktif dengan pasif dengan menghubungkan pengetahuan tentang subjek, predikat dan objek.

3) Pemahaman tingkat tinggi. Termasuk pemahaman tingkat ini yaitu pemahaman ekstrapolasi, seperti kemampuan melihat dibalik yang tertulis/tersurat, dapat membuat perkiraan tentang konsekuensi dari suatu kejadian sampai memperluas persepsi terkait dengan waktu, dimensi dan kasus.

Dari beberapa tingkatan pemahaman tersebut memiliki kata kerja operasional seperti menerjemahkan, mengartikan, menerapkan, menghubungkan, membedakan dan memperkirakan. Masing-masing kata kerja tersebut dapat digunakan untuk mengukur sejauhmana tingkat pemahaman peserta didik.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Terhadap Materi Ajar

Keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut bisa berasal dari dalam diri individu atau berasal dari lingkungan sekitar. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman dan

keberhasilan pembelajaran menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2015:23), yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri individu yang mempengaruhi pembelajaran. Faktor-faktor internal meliputi:

- a) Faktor fisiologis, berhubungan dengan kondisi fisik individu seperti kesehatan jasmani. Kondisi tubuh yang lemah dapat menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Menjaga kesehatan tubuh dan panca indera merupakan hal yang perlu dilakukan karena panca indera adalah pintu masuk bagi segala informasi yang diterima atau ditangkap oleh manusia.
- b) Faktor psikologis, berhubungan dengan psikis dari diri individu seperti kecerdasan atau intelegensi peserta didik, motivasi, minat, sikap dan bakat.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar individu seperti lingkungan. Faktor-faktor eksternal meliputi:

- a) Lingkungan sosial meliputi lingkungan sosial sekolah, masyarakat dan keluarga. Lingkungan sekolah yang memiliki hubungan harmonis antara guru, administrasi dan teman-teman menjadi pendorong peserta didik untuk belajar lebih baik di sekolah. Lingkungan masyarakat yang memiliki kesadaran tinggi akan pentingnya pendidikan juga dapat menjadi motivasi peserta didik

untuk belajar dengan baik lagi. Lingkungan keluarga yang harmonis juga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar dengan baik pula.

b) Lingkungan non-sosial meliputi lingkungan alamiah, instrumental, dan materi pelajaran. Lingkungan alamiah berhubungan dengan kondisi udara, sinar matahari dan suasana dalam kelas. Sedangkan faktor instrumental berhubungan dengan perangkat belajar seperti gedung, alat-alat sekolah, fasilitas belajar, lapangan olahraga, kurikulum sekolah, aturan-aturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya. Faktor yang terakhir adalah faktor materi pelajaran yang disesuaikan dengan usia perkembangan peserta didik dan metode mengajar guru dalam proses belajar-mengajar.

4. Materi Ajar Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perubahan masyarakat pada tataran lokal, nasional, dan internasional menjadi landasan utama dalam pengembangan Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013, Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki kontribusi terhadap pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta penguasaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) peserta didik untuk menghadapi tantangan global pada abad 21. Sebagai bagian dari masyarakat dunia, peserta didik harus memahami lingkungan dan masyarakat secara lokal, nasional dan global, menyadari keragaman

budaya (*multikultur*), mengembangkan keterampilan sosial dan menguasai perkembangan teknologi.

Di abad ke-21, peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan yang sangat cepat dan masif. Informasi begitu cepat dan akses semakin mudah. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat global untuk mampu memasuki kehidupan bermasyarakat yang sangat dinamis.

Mata Pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib di SMP/MTs yang memadukan (*integrated*) konsep geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah. Mata Pelajaran IPS menggunakan geografi sebagai titik tolak (*platform*) kajian dengan pertimbangan semua tempat, benda, sumber daya dan peristiwa terikat dengan lokasi. Tujuannya adalah untuk menekankan pentingnya ruang sebagai tempat hidup dan sumber daya bagi manusia, mengenal potensi dan keterbatasan ruang, karena itulah ruang selalu saling berhubungan (*konektivitas antarruang*) untuk saling melengkapi. Akibat dari interaksi antara alam dan manusia, serta *konektivitas antarruang*, kondisi ruang senantiasa berubah menurut waktu dan perkembangan teknologi yang digunakan oleh manusia.

Pembelajaran IPS diorganisasikan dengan pendekatan interdisipliner, multidisipliner atau transdisipliner dari Ilmu-ilmu Sosial, Humaniora, dan Psikologi sesuai perkembangan peserta didik. Dalam

kontek pembelajaran IPS, ruang dimaknai sebagai ruang kehidupan di Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Pembelajaran IPS diharapkan dapat mengembangkan rasa cinta terhadap tanah air, memperkokoh kesatuan dan persatuan NKRI. Adapun dalam konteks pembentukan manusia Indonesia, pembelajaran IPS di SMP/MTs diharapkan dapat memberi pemahaman tentang lingkungan dan masyarakat dalam lingkup nasional dan internasional sehingga dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, berpikir logis, sistematis, kritis, analitis, dan berketerampilan sosial. Semua itu, pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman potensi wilayah Indonesia, juga mengembangkan nasionalisme, memperkokoh sikap kebangsaan, dan mampu bekerja sama dalam masyarakat majemuk selaku warga masyarakat, warga negara dan warga dunia.

Dari uraian tersebut dapat kita ketahui bahwa ruang lingkup IPS adalah semua aspek hidup dan kehidupan seseorang di tengah-tengah masyarakatnya. Di samping menguasai pengetahuan tentang materi IPS, seseorang harus mampu menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam pengetahuan yang telah mereka kuasai.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi secara lebih rinci disebutkan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) mengenal dan memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- 2) mengaplikasikan teori, pendekatan dan metode ilmu-ilmu sosial dan humaniora, dalam penulisan sederhana dan mengomunikasikan secara lisan dan/atau tulisan sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah dengan memanfaatkan teknologi informasi; berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, kreatif, inovatif, kolaboratif dan terampil menyelesaikan masalah dalam kehidupan masyarakat;
- 3) memahami dampak perkembangan ilmu pengetahuan terhadap perkembangan teknologi dan kehidupan manusia baik di masa lalu maupun potensi dampaknya di masa depan bagi dirinya, orang lain, dan lingkungannya;
- 4) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta bangga menjadi warga negara Indonesia; dan
- 5) berkomunikasi, bekerja sama, dan berdaya saing dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, global.

c. Ruang Lingkup Bahan Ajar IPS Kelas VIII Semester 1

Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS kelas VIII SMP/MTs untuk semester 1 Bab I, ruang lingkup Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Materi Pokok adalah sebagaimana disajikan pada tabel 2.2 dan tabel 2.3 berikut ini.

Tabel 2.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya; terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang); sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.
3.1 Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik	4.1 Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.

Tabel 2.3 Kompetensi Dasar dan Materi Pokok

Kompetensi Dasar	Materi Pokok
<p>Peserta didik mampu:</p> <p>3.1 Memahami perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan</p>	<p>INTERAKSI KERUANGAN DALAM KEHIDUPAN DI NEGARA-NEGARA ASEAN</p> <p>A. Menenal Negara-Negara ASEAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Letak Geografis Negara-Negara ASEAN 2. Letak Koordinat ASEAN 3. Karakteristik negara-negara ASEAN <p>B. Interaksi Antarnegara-negara ASEAN</p>

Lanjutan tabel 2.3

<p>kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian, Faktor Pendorong dan Penghambat Kerja Sama 2. Bentuk-bentuk Kerja Sama (Sosial, Politik, Budaya, Pendidikan dan Perkembangannya 3. Pengaruh Kerja Sama Bidang Ekonomi, Sosial, Politik, Budaya, dan Pendidikan terhadap Kehidupan di ASEAN 4. Upaya-upaya Meningkatkan Kerja Sama di Antara Negara-negara ASEAN <p>C. Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang akibat Faktor Alam 2. Pengaruh Perkembangan Ilmu dan Teknologi terhadap Perubahan Ruang 3. Pengaruh Perubahan Ruang terhadap Kehidupan Ekonomi 4. Pengaruh Konvensi Lahan Pertanian ke Industri dan Pemukiman terhadap Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang
<p>Peserta didik mampu:</p> <p>4.1 Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Terampil menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi,

Lanjutan tabel 2.3

ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.	pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.
---	--

Sumber : Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang KI-KD Mata Pelajaran IPS SMP/MTs

5. Aplikasi *Google Workspace for Education (GWE)*

Teknologi komunikasi berubah di setiap generasi dengan kecenderungan mengikuti Hukum Moore, salah satunya *Cloud Computing*. Sejatinnya *Cloud Computing* merupakan gabungan pemanfaatan teknologi komputer ('komputasi') dan pengembangan berbasis internet ('awan'). Melalui penggunaan teknologi virtualisasi, *Cloud Computing* menjanjikan akan menghilangkan kebutuhan untuk pemeliharaan mahal dari perangkat keras (*hardware*) komputer dan menyediakan sejumlah pengguna yang beragam dengan menggunakan serangkaian sumber fisik untuk saling berbagi yang sama. Adanya *Cloud Computing* hanya membutuhkan PC, laptop, smartphone serta koneksi internet. Bahkan tidak lagi membutuhkan *harddrive* untuk menyimpan data (Straubhaar, 2013: 263).

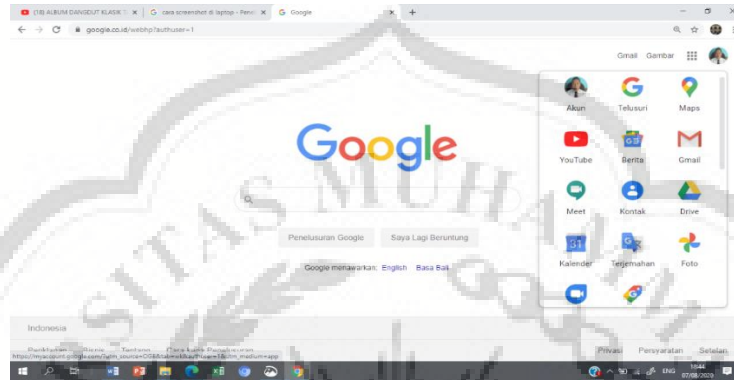
Salah satu perusahaan IT yang terus berinovasi dan memperluas bisnis perangkat lunak internet berupa *Cloud Computing* yaitu *Google*. Berdasarkan hasil survey Nielsen NetView bulan Januari 2010, *Google*

termasuk dalam sepuluh properti website dan perusahaan IT terpopuler di dunia. *Google* berhasil menduduki peringkat pertama dengan *active reach* sebanyak 79.83% dan waktu kunjungan per orang sekitar 2 jam 1 menit 33 detik (Straubhaar, 2013: 263).

Salah satu produk *Cloud Computing Google* yaitu *Google Workspace for Educationfor (GWE)*. *GWE* adalah layanan *Google* untuk dunia pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA/MA/SMK dan perguruan tinggi. Saat ini pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerjasama dengan perusahaan *Google* meluncurkan akun pembelajaran dalam bentuk akun *google* dengan domain @belajar.id. Akun ini memiliki banyak keistimewaan, selain berbiaya gratis maka akun ini otomatis dapat mengakses aplikasi *Google Workspace for Education (GWE)* yang selama ini digunakan oleh banyak orang mengembangkan produk-produk di bidang pendidikan dan pembelajaran. Dengan *GWE* memberi solusi untuk berkomunikasi secara terintegrasi dengan *email*, kalender dan obrolan/diskusi dan solusi berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Pepita Gunawan, *Indonesian Education Lead for Google Southeast Asia*, *GWE* adalah serangkaian aplikasi dengan sinergisitas dan kolaborasi *real time* antara peserta didik, pendidik, dan staff di satuan pendidikan yang bisa diakses dengan mudah menggunakan PC *computer, notebook, tablet*, bahkan *smartphone*. Termasuk di dalamnya aplikasi *Email, Calendar, Sites, Docs/Drive, Groups, video, social media* yang dapat diintegrasikan dengan *Learning Management System* di lembaga

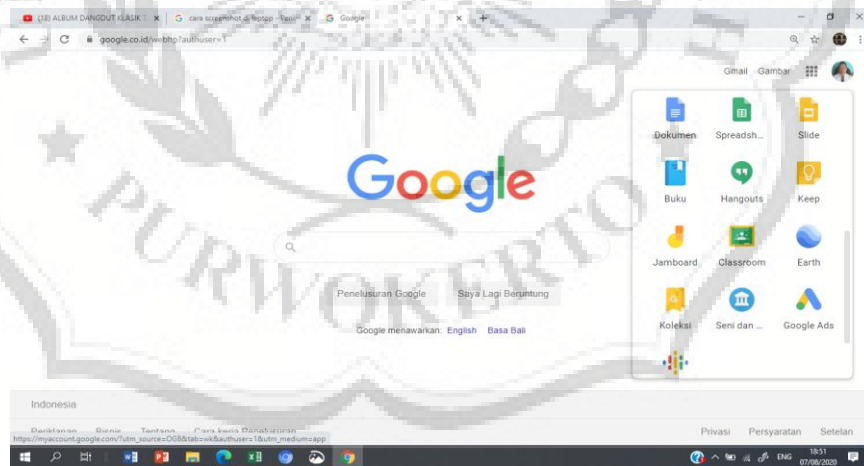
pendidikan dengan *Google* yang bertindak sebagai vendor. (<https://www.google.co.id/intl/id/edu/products/productivity-tools/> diakses 10 Januari 2021).

Adapun tampilan fitur-fitur utama di *Google Workspace for Education* disajikan pada gambar 2.1 berikut ini.



Sumber: (<https://www.jetorbit.com/blog/mengenal-lebih-dekat-dengan-google-workspace/>)

Gambar 2.1 Tampilan fitur *Google Workspace for Education*



Sumber: (<https://www.jetorbit.com/blog/mengenal-lebih-dekat-dengan-google-Workspace/>)

Gambar 2.2 Tampilan fitur-fitur *Google Workspace for Education*

Berikut ini dijelaskan beberapa fitur di *Google Workspace for Education (GWE)* yang digunakan dalam pembelajaran IPS interaktif.

a. Gmail

GMail singkatan dari *Google Mail*. Dengan memiliki akun dari *Google* dapat menggunakan produk lainnya, seperti *YouTube*, *Google Play*, *Blogspot*, dan lain-lain. *GMail* dapat digunakan untuk surat menyurat secara elektronik. *Google Mail* adalah layanan *email* berbasis *web* yang disediakan oleh *Google* secara gratis. Layanan ini diluncurkan pada tanggal 21 Maret 2004 dan sempat membuat heboh banyak kalangan karena langsung menyediakan kapasitas email sebesar 1 GB yang pada saat itu sangat tidak wajar.

Berikut ini disajikan ikon tentang *Gmail*.



Sumber : <https://www.=logo+gmail+png&oq>

Gambar 2. 3 Logo *GMail*

Semua hosting di *Google*, tanpa biaya dan tanpa iklan untuk pengguna di kalangan pendidikan. *Gmail* dirancang untuk membuat siapa pun lebih produktif. Penyimpanan hingga 30 GB berarti tidak perlu menghapus apa pun, penelusuran yang canggih berarti segala sesuatunya ada dalam jangkauan, dan label serta filter membantu pengguna tetap teratur. *Gmail* diberdayakan secara aman oleh *web*, sehingga pengguna dapat menjadi produktif di rumah, di jalan, atau di perangkat seluler

mereka. Kotak masuk tak sekadar berisi pesan, namun juga orang. Fitur Ngobrol berupa teks, suara, dan video berarti bahwa guru dan peserta didik dapat melihat siapa yang sedang *online* dan langsung terhubung.

b. Google Drive

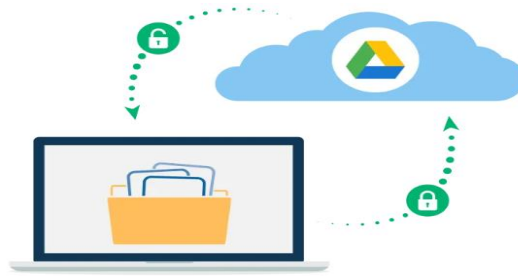
Google Drive merupakan media penyimpanan data online (*daring*) berbasis cloud atau internet yang dikembangkan dan diperkenalkan oleh *Google* pada tanggal 24 April 2012. Pada dasarnya layanan *Google Drive* sama seperti *cloud storage* lain semacam *dropbox* atau *OneDrive*. Dengan akun @belajar.id, *Google Drive* dapat menyimpan file-file berupa dokumen, gambar, audio ataupun video dengan kapasitas gratis sebesar tanpa batas sehingga pengguna sangat leluasa menyimpan dokumen yang dimiliki. Selain berfungsi sebagai tempat penyimpanan, *Gdrive* dapat berbagi file secara langsung tanpa perlu melakukan konfigurasi yang rumit serta dapat melakukan *editing* data langsung tanpa harus mengunduhnya.

Berikut ini disajikan ikon tentang Google Drive.



Sumber : <https://www.=logo+gdrive+png&oq>
Gambar 2.4 *Google Drive*

Manfaat dari *Google Drive* meliputi:



Sumber: <https://www.=logo+gdrive+png&oq>

Gambar 2.5 Manfaat *Google Drive*

1) Data tersimpan aman

Menyimpan data di *GDrive* lebih aman dibandingkan menyimpan data di komputer ataupun telepon pintar, karena alat semacam itu rawan mengalami kerusakan ataupun hilang karena pencurian. Walaupun seperti itu, tetap saja perlu berhati-hati karena pencurian data pun bisa saja terjadi pada perangkat *cloud storage* semacam *GDrive* ini.

2) Data dapat digunakan kapanpun dan dimanapun

GDrive dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sesuai keinginan sepanjang device terhubung ke internet. Hal ini akan memudahkan pengguna. Misalnya, ketika akan melakukan presentasi tiba-tiba laptop tertinggal di rumah, sedangkan data ada di laptop tersebut.

Apabila menyimpan data tersebut di *GDrive* maka tinggal meminjam laptop kerabat kemudian masuk ke akun *GDrive* dan

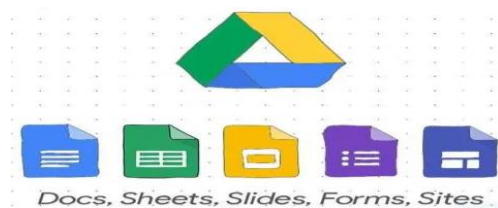
datapun bisa langsung dibuka atau unduh untuk kemudian digunakan sebagai materi presentasi.

c. *Google Documents*

Google Docs (Documents) adalah aplikasi manajemen dokumen berbasis *web* untuk membuat dan mengedit dokumen pribadi dan publik, pengolah kata dan *spreadsheet*. Dokumen-dokumen ini dapat disimpan *online* di *Google Cloud* atau di komputer pengguna. Akses ke file-file ini tersedia dari komputer mana saja dengan koneksi internet dan *browser web* berfitur lengkap.

Google Workspace for Education (GWE) memiliki fitur documents yang terdiri atas *spreadsheet* dan presentasi. Pada *spreadsheet* memiliki fitur yang hampir sama dengan MS Words dan MS Excel. Melalui fitur ini dapat menyimpan dan membagikan daftar, melacak proyek, menganalisis data, dan melacak hasil dengan editor spreadsheet canggih *google* dengan melibatkan beberapa orang dan *realtime*. Sedangkan untuk presentasi dapat membuat slide yang indah dengan editor presentasi *google* yang mendukung hal-hal seperti video yang disematkan, animasi, dan transisi slide dinamis. Setelah selesai bisa mempublikasikan presentasi di *web* sehingga siapa saja dapat melihatnya, atau membagikan presentasi itu secara pribadi.

Berikut ini disajikan ikon *google docs*.



Sumber : <https://www.=logo+gdocs+png&oq>

Gambar 2.6 *Google Documents*

d. *Google Classroom*

Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah *e-learning* menggunakan *web* untuk mengaksesnya. Banyaknya pelajar saat ini yang memiliki *smartphone* menjadi lebih mudah untuk mengaksesnya dari manapun berada dan kapanpun juga. Pemanfaatan *e-learning* yang biasa dikembangkan saat ini adalah menggunakan LMS (*Learning Management System*).

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik peserta didik maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Google Classroom sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan peserta didik dalam dunia maya.

Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada peserta didik. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada peserta didik selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para peserta didik secara online. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *Google Classroom* yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni. Aplikasi *Google Classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh guru yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah.

Terkait dengan anggota kelas dalam *Google Classroom*, Herman (dalam Hammi, 2017) menjelaskan bahwa *Google Classroom* menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki *Google Workspace for Education*, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk *gmail*, dokumen, dan *drive*. Rancangan kelas yang mengaplikasikan *Google Classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Herman (dalam Hammi, 2017) yang memaparkan bahwa dalam *Google Classroom*, kelas dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google* dokumen secara otomatis bagi setiap peserta

didik. Kelas juga dapat membuat folder drive untuk setiap tugas dan setiap peserta didik, agar semuanya tetap teratur.

Berikut ini tampilan awal *Google Classroom*.



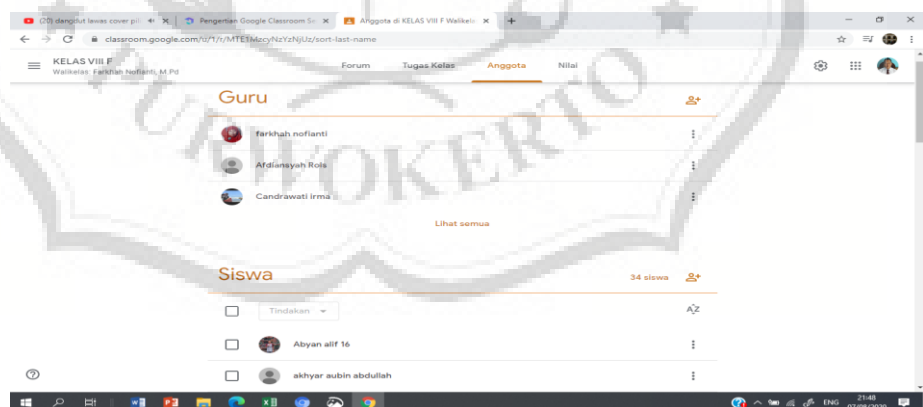
Sumber : <https://www.=logo+gclassroom+png&oq>

Gambar 2.7 Tampilan Awal *Google Classroom*



Sumber : Google Classroom Kelas 8-FGH SMPN 1 Banjarmasin

Gambar 2.8 Daftar Kelas dalam *Google Classroom*



Sumber : Google Classroom Kelas 8-FGH SMPN 1 Banjarmasin

Gambar 2.9 Daftar Guru dan Peserta Didik dalam *Google Classroom*

Berikut ini beberapa manfaat lainnya dari *Google Classroom*:

1) Proses setting pembuatan kelas yang cepat dan nyaman

Proses set up yang dilakukan di *Google Classroom* sangatlah cepat dan nyaman jika dibandingkan harus mendaftar ke provider *LMS* atau menginstall *LMS* lokal. Guru cukup mengakses aplikasi *Google Classroom* dan bisa langsung mulai membagikan bahan ajar ataupun tugas-tugas.

Guru harus memasukkan daftar peserta didik secara mandiri atau guru bisa membagikan kode unik kepada para peserta didik untuk mengakses kelas yang sudah dibuat. *Google Classroom* memiliki tampilan yang lebih sederhana dan mudah untuk digunakan, sehingga cocok untuk para guru walaupun dengan tingkat pengalaman *e-learning* yang berbeda-beda.

2) Dapat menghemat waktu

Google Classroom memungkinkan peserta didik untuk tidak harus mengunduh tugas atau pelajaran yang diberikan oleh guru. Guru hanya membuat lalu mendistribusikan dokumen untuk peserta didik mereka secara *online*. Guru juga bisa menentukan peringkat peserta didiknya, memberikan umpan balik untuk tugas-tugasnya, serta memberikan penilaian hanya menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

Dengan demikian, guru dan peserta didik dapat menghemat waktu. Semua yang dilakukan menggunakan *paperless*, sehingga waktu tidak akan terbuang untuk mendistribusikan dokumen fisik dan

peserta didik pun bisa menyelesaikan tugasnya tepat waktu, sehingga mereka akan lebih mudah untuk memenuhi *deadline* yang diberikan dan jadwal belajar pun bisa disesuaikan dengan jadwal sehari-hari.

3) Menjalinkan kolaborasi, kerjasama, dan komunikasi

Manfaat *Google Classroom* berikutnya yang termasuk paling penting adalah memungkinkan para guru dan peserta didik melakukan kolaborasi online yang efisien. Guru bisa memberikan pemberitahuan ke para peserta didik untuk mulai diskusi online atau memberitahu tentang tugas atau kegiatan pembelajaran.

Para peserta didik juga mempunyai kesempatan untuk melakukan umpan balik dengan peserta didik lainnya dengan mengunggah langsung ke fitur diskusi. Jadi, jika peserta didik membutuhkan bantuan karena kesulitan dalam memahami tugas, mereka bisa langsung mendapatkan masukan dari teman sekelasnya.

4) Penyimpanan data yang terpusat

Dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*, semua data ditempatkan di dalam satu lokasi yang terpusat. Guru bisa melihat seluruh tugas di dalam folder tertentu, guru juga bisa menyimpang bahan ajar serta kegiatan secara *cloud* dan semua nilai atau peringkat dapat langsung dilihat di dalam aplikasi. Guru ataupun peserta didik tidak harus khawatir dengan dokumen yang akan hilang, karena semuanya tersimpan di dalam *LMS* yang gratis ini.

5) Dapat berbagi sumber daya secara efisien dan cepat

Pembaruan materi pembelajaran atau bahan ajar pasti akan terjadi dari waktu ke waktu. Setiap kurikulum sudah pasti harus mempunyai acuan jelas, tapi saat akan ada pembaruan atau perkembangan terbaru peserta didik harusnya mendapatkan informasi tersebut. Dengan menggunakan *Google Classroom*, hal tersebut dapat mungkin terjadi. Guru bisa memberikan update materi dan informasi dengan cepat, dan bisa dimanfaatkan oleh para peserta didik saat itu juga.

Selain memiliki banyak manfaat, *Google Classroom* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan *Google Classroom*.

Adapun kelebihan *Google Classroom* adalah sebagai berikut:

1) Tampilan yang *mobile Friendly* untuk pemula

Kelebihan pertama adalah aplikasi yang *mobile friendly* bagi para pemula, artinya orang yang baru pertama kali menggunakan *Google Classroom* tidak akan kesulitan untuk mengaksesnya. Walaupun memiliki desain tampilan yang sederhana, *Google Classroom* memiliki banyak fitur yang bisa digunakan.

2) Dapat dengan mudah mengelola tugas yang diberikan

Selain dapat digunakan dengan mudah, *Google Classroom* memiliki fitur lain yang bisa dengan mudah memperlihatkan satu halaman yang menyediakan laman tugas yang diberi oleh guru.

Sehingga peserta didik tidak perlu lagi repot-repot untuk mencari tugas apa yang sudah diberikan oleh guru.

Materi atau bahan ajar yang diberikan akan otomatis tersampaikan ke halaman peserta didik dan guru juga bisa mengirimnya lewat email. *Google Classroom* memberikan banyak pilihan untuk guru dalam memberikan tugas atau materi, yaitu bisa dalam bentuk dokumen, foto, tulisan, gambar dan jenis file lainnya.

3) Seluruh file akan masuk ke akun *Google Drive*

Seluruh bentuk file baik *doc*, *mp4*, *pdf*, ataupun *zip* akan masuk otomatis ke dalam akun *google drive* pengguna, sehingga tidak perlu lagi mencari penyimpanan lain untuk menyimpan file yang di upload. *Google Classroom* juga mensinkronisasikan antara akun *Google Classroom* dan akun *Gmail* yang kita gunakan.

4) Dapat dengan mudah meninjau tugas sebelum dikirim

Google Classroom juga memberikan fitur untuk melihat tugas sebelum dikirim. Karena meninjau tugas pasti sangat diperlukan agar dapat melihat kesalahan atau kekurangan dari tugas sebelum dikirim.

5) Mudah dalam melihat pengumuman dari guru

Google Classroom memberikan kemudahan untuk para guru dalam memberikan informasi baik tugas, absensi, ataupun pengumuman lainnya. Sehingga para guru tidak akan repot lagi untuk memberikan pengumuman lewat sms atau lewat media lainnya.

Sedangkan kekurangan *Google Classroom* adalah berikut ini.

1) Tampilan yang kurang menarik bagi peserta didik

Tampilan yang dimiliki aplikasi *Google Classroom* memang terlihat mobile friendly, tapi masih kurang menarik bagi para peserta didik. *Google Classroom* awalnya hanya menampilkan gambar berupa kartun, tapi alangkah lebih baiknya tampilan memberikan sebuah gambar yang lebih menarik lagi agar peserta didik tidak merasa bosan.

2) *Google Drive* penuh, *file error*

Ketika *Google Drive* yang kita miliki penuh maka kita tidak akan bisa mengirim dokumen atau file alias *error*. Hal tersebut pasti sangat mengganggu sekali, sehingga mengharuskan peserta didik atau guru membeli *drive* baru ataupun meng-install penyimpanan *cloud* lagi.

3) Waktu pengiriman dapat diatur sesuka hati

Saat mengirim file di *Google Classroom* pengguna dapat mengatur waktu pengirimannya. Maksudnya adalah, jika seorang peserta didik terlambat mengirim file tugas, ia bisa mengundurkan waktu di handphone-nya agar bisa mengirim filenya. Padahal ia sudah lewat dari *deadline*. *Google Classroom* mungkin belum menyadarinya atau mungkin guru bisa mengetahuinya.

e. *Google Form*

Google Form adalah inovasi dari *Google Docs* yang dapat digunakan untuk membuat pertanyaan berupa kuisioner atau formulir

pendaftaran sebuah acara secara *online*, mengelola pendaftaran acara, membuat *polling quick count* pendapat dengan cepat melalui *Google*, dan sebagainya. Platform *Google Docs* ini tidak dipungut biaya sepeser pun.

Google Forms (bersama dengan *Documents*, *Spreadsheet*, dan *Slide*) adalah bagian dari rangkaian alat aplikasi online *Google* untuk membantu menyelesaikan lebih banyak hal di *browser* secara gratis. Mudah digunakan dan salah satu cara termudah untuk menyimpan data langsung ke spreadsheet dan itu adalah sidekick terbaik dari *Google Spreadsheet*.

Berikut ini adalah contoh logo dan isi dari *Google Form*.



Google Forms

Sumber : <https://www.=logo+google form+png&oq>

Gambar 2.10 Ikon *Google Form*

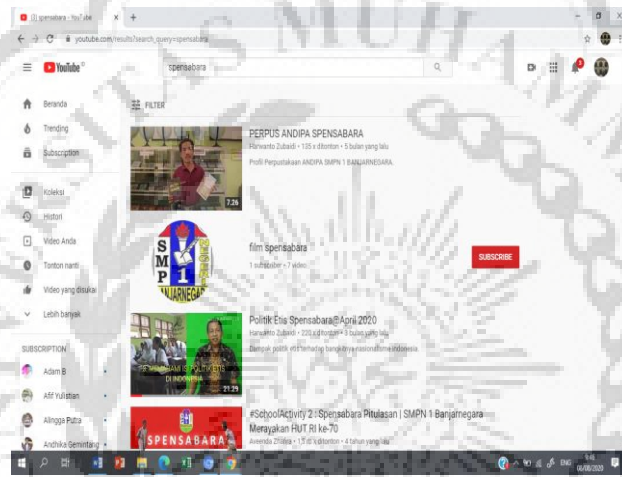
A screenshot of a Google Form titled "DARING IPS TERSTRUKTUR-2" with the subtitle "MATERI : LETAK GEOGRAFIS NEGARA-NEGARA ASEAN". The form includes a "wajib" (required) field for "NAMA LENGKAP" with a "Jawablah Angka" instruction. Below this is a "KELAS" section with a list of checkboxes for "KELAS BA", "KELAS BB", "KELAS BC", "KELAS BD", "KELAS BE", and "KELAS BF". The form is displayed in a browser window with a Windows taskbar at the bottom.

Sumber: File Tugas Daring Terstruktur IPS Ke-2

Gambar 2.11 Contoh Format dari *Google Form*

f. Akun Youtube

Saat ini hamper semua orang mengenal fitur ini. Di era digital hampir semua orang sudah mengakses *Youtube*. Entah untuk menonton atau mengunggah video buatannya. *Youtube* bahkan sudah berhasil mengantarkan beberapa orang atau kelompok menjadi semakin terkenal dari sebelumnya. Istilah *Vlogger* atau *video blogger* pun semakin dikenal.



Sumber: Akun Youtube Spensabara
Gambar 2.11 Akun Youtube Spensabara

Youtube merupakan situs web berbagi video nomor 1 di dunia. Beberapa orang juga menyebut *youtube* sebagai media sosial berbasis video, sebab memang tak diragukan lagi bahwa *youtube* menjadi situs yang paling pertama diakses ketika seseorang memerlukan video tertentu.

Ada berbagai macam video klip yang diunggah oleh berbagai kalangan pengguna. Mulai dari tutorial, klip musik, trailer film, video edukasi, film pendek, film televisi, video blog, dan sebagainya.

Hingga saat ini, tercatat bahwa ada video bertotal durasi selama 400 jam diunggah di *youtube* setiap menitnya. Jika dihitung berdasarkan kalkulasi ini, setidaknya ada satu miliar jam konten *youtube* yang ditonton setiap harinya.

Selama ini mengenal *youtube* untuk menonton berbagai video yang ada di dalamnya. Namun sebenarnya ada banyak manfaat yang bisa didapatkan oleh pengunggah video di *youtube*. Mulai dari menyalurkan kreativitas dan memberikan hiburan untuk orang lain, bahkan hingga mendatangkan penghasilan tambahan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian tentang *teknologi cloud computing* tertuang dalam paper milik Constantinos K. Coursaris, Wietske van Osch, Jieun Sung dari Michigan State University yang berjudul *A “Cloud Lifestyle”: The Diffusion of Cloud Computing Applications and the Effect of Demographic and Lifestyle Clusters*. Sebagai teknologi baru, mereka bertiga tertarik menganalisis proses adopsi dan penggunaan *Cloud Computing* dengan mempertimbangkan karakteristik pengguna akhir, meliputi segmentasi demografis, gaya hidup dan pengetahuan yang relevan. Tujuan dari penelitian ini antara lain meneliti faktor-faktor kontekstual dan atribut inovasi dari teknologi *Cloud Computing* yang mempengaruhi maksud adopsi dengan menggunakan partial-least square (PLS), mengidentifikasi berbagai segmentasi perilaku gaya hidup, dan meneliti peran dari berbagai konteks, persepsi dan maksud yang berbeda dalam proses adopsi dengan analisis kluster.

2. Penelitian dengan judul “*Adopsi Google Workspace for Education For Education* di Perguruan Tinggi: Sebuah Kolaborasi Real-Time Dosen dan Mahasiswa” yang dilakukan oleh Intan Putri Cahyani, Prodi S1 Ilmu Komunikasi, FISIP Universitas Pancasakti bertujuan untuk menjelaskan alasan di balik adopsi *Google Workspace for Education for Education* (GAFE), proses adopsi teknologi *cloud computing* milik Google yaitu *Google Workspace for Education for Education* (GAFE) di berbagai Perguruan Tinggi di Jawa Tengah serta mengangkat keunikan dimana dosen (*digital immigrant*) dan mahasiswa (*digital native*) dapat berkolaborasi secara *realtime* dengan mengadopsi GAFE dalam sistem pembelajaran. Secara akademis atau teoritis, penelitian ini menunjukkan bahwa teori teknologi komunikasi yaitu difusi inovasi dalam proses adopsi *Google Workspace for Education for Education* (GAFE) mampu memberikan kontribusi terhadap interaksi antara dosen dengan mahasiswa secara efektif dalam pembelajaran.
3. Penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa” dilakukan oleh Nirfayanti¹, Nurbaeti² Dosen FKIP Universitas Muslim Maros¹, Mahasiswa Pendidikan Matematika² bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh pembelajaran *Google Classroom* terhadap motivasi belajar mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muslim Maros. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran *Google Classroom*. Hal ini ditunjukkan dengan nilai

thitung = 43,116 dengan nilai-p = 0,000 < α = 0,05. Selain itu, nilai skor rata-rata hasil belajar mahasiswa dan persentase nilai respon mahasiswa masing-masing sebesar 78,31 yang berada pada kategori tinggi dan 83,72% yang berada pada kategori sangat baik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Muslimah, Mahasiswa Pascasarjana Prodi Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Purwokerto (UMP) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Deskripsi dengan Media Video Wisata Lokal di Kabupaten Banjarnegara”. Penelitian ini adalah penelitian yang mengembangkan sebuah bahan ajar interaktif untuk keterampilan menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk: (1) mengetahui bagaimana bentuk pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara, (2) mengetahui tingkat validitas pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara, dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara. Hasil penelitian ini adalah (1) Menghasilkan produk pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara dengan tingkat kelayakan aspek materi 4,95 dan aspek media 4,87 atau sangat layak, (2) Tingkat validitas produk 99% untuk aspek materi dan aspek media 97,33%. (3) Tingkat efektivitas produk menghasilkan nilai t tes 4,23 dengan

tingkat kealphaan 0,0500, maka hasil t tes < 2.0345 pada tabel t . Berdasarkan analisis data tersebut ditarik simpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari simpulan tersebut maka bahan ajar interaktif dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara berpengaruh terhadap efektivitas dan hasil belajar menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Christ Violita Ariyanti dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Google Search Engine* dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi di Kalangan Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Program Studi S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung)” bertujuan untuk mengetahui penggunaan *Google Search Engine* dan pengaruhnya dalam pemenuhan kebutuhan informasi di kalangan mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (0,00) lebih kecil jika dibandingkan dengan nilai signifikansi dalam penelitian (0,1), yang berarti bahwa penggunaan *Google Search Engine* memiliki pengaruh dalam pemenuhan kebutuhan informasi di kalangan mahasiswa Program Studi S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung.

B. Kerangka Pikir

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah pemilihan dan penggunaan bahan ajar secara tepat dan efektif. Penggunaan bahan ajar dengan media yang tepat akan

membantu guru maupun peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Aplikasi *Google Workspace for Education* merupakan media pembelajaran interaktif yang disediakan secara gratis oleh perusahaan *Google*. Aplikasi ini menyediakan fasilitas interaksi bagi pengguna berupa teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan, sehingga multimedia dengan aplikasi *Google Workspace for Education* dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan bahan ajar yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara intensif. Apalagi multimedia yang dikemas dalam bentuk bahan ajar interaktif akan memberikan kesempatan terbuka dalam berinteraksi antara guru dengan peserta didik.

Penggunaan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran IPS berbantuan aplikasi *Google Workspace for Education* memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar dengan mudah, cepat dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun asalkan terhubung dengan jejaring internet yang memadai. Prinsip belajar ini sejalan dengan tuntutan kompetensi abad 21 di era revolusi industri 4.0, agar peserta didik mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kehidupan di zamannya. Fitur-fitur dalam aplikasi *Google Workspace for Education* seperti *Gmail*, *GDrive*, *Google Docs*, *Google Classroom*, *Google Form*, *Youtube* dan sebagainya yang saling terintegrasi memberikan kesempatan kepada guru dan peserta didik saling berinteraksi dalam proses pembelajaran secara cepat dan praktis. Pihak peserta cukup mengaktifkan komputer/laptop/handphone/ *smartphone* yang terhubung

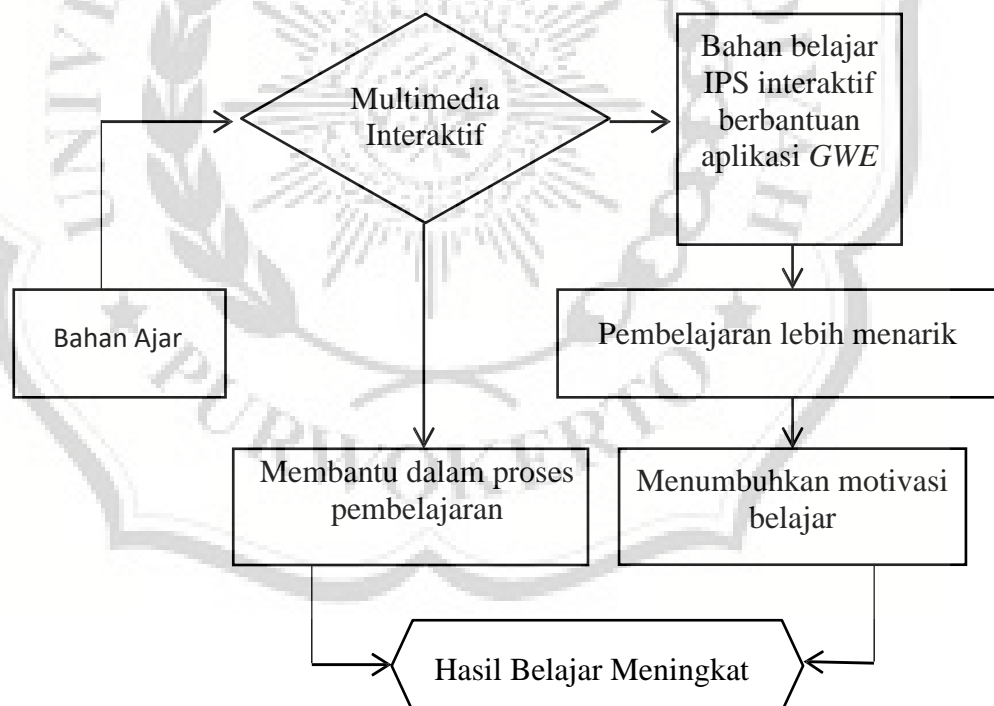
dengan internet, maka yang bersangkutan bisa mengakses bahan belajar dan melakukan proses pembelajaran sebagaimana yang diharapkan oleh gurunya. Adanya aplikasi *Google Classroom* sebagai *Learning Management System* (LMS) menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih terkendali dan terkontrol. Peserta didik dapat dengan mudah mengakses bahan belajar sebagaimana materi pokok yang harus dipelajari di *Google Form*, *Youtube*, atau *Google Docs* dan mengembalikan tugas atau penilaian melalui interaksi kegiatan pembelajaran di *Google Classroom*.

Pembelajaran IPS di kelas VIII semester 1 jenjang SMP/MTs pada Bab 1 mempelajari tentang Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN. Bahan belajar ini dapat disajikan dengan menarik melalui video di *Youtube*, atau *Google Docs* juga dapat diintegrasikan di *Google Form* yang menyajikan bahan belajar sekaligus uji kompetensinya. *Google Form* memberikan layanan penilaian secara *online* dan koreksi otomatis sehingga peserta didik dapat melihat hasil penilaian seketika saat mengirimkan tugas tersebut di *Google Classroom*. Umpan balik dapat diterima juga oleh peserta didik sehingga dapat mengetahui jawaban yang benar atau sebaliknya jika jawaban salah bisa dikonfirmasi langsung dengan jawaban yang benar. Pengaturan waktu untuk mengerjakan dan tenggat waktu untuk mengirimkan jawaban akan mendorong peserta didik untuk selalu disiplin dan tanggungjawab. Ini merupakan karakter yang dapat ditumbuhkan pada diri setiap peserta didik. Berbagai keterampilan untuk mengakses informasi dan cara-cara yang harus dimiliki untuk mengoperasikan fitur-fitur di *Google Workspace for Education* menjadikan

keterampilan literasi digital ditumbuhkan pada setiap peserta didik. Penggunaan aplikasi *Google Workspace for Education* sejalan dengan amanah Kurikulum 2013, yakni menyiapkan peserta didik yang memiliki kompetensi kognitif, psikomotor dan afektif secara komprehensif.

Uraian di atas menjadi salah satu latar belakang penulis melakukan penelitian dengan fokus pengembangan bahan ajar IPS interaktif berbantuan aplikasi *Google Workspace for Education* pada materi interaksi keruangan negara-negara ASEAN. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan 2.1 berikut ini.

Bagan 2.1 Kerangka Pikir Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbantuan Aplikasi *Google Workspace for Education*

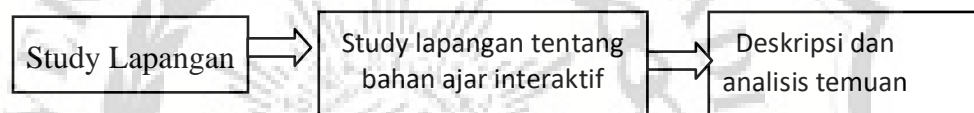


Untuk menilai kelayakan, serta respon bahan ajar interaktif memahami interaksi keruangan negara-negara ASEAN dengan aplikasi *Google Workspace*

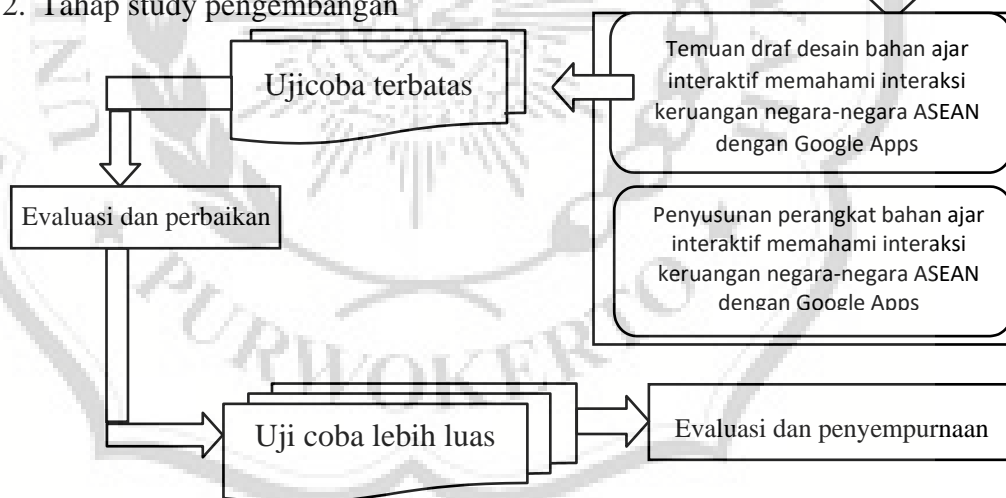
for Education, maka menurut Sugiono (2016:434) harus dilakukan melalui tahap studi pendahuluan (studi lapangan, studi lapangan tentang bahan ajar interaktif, dan mendeskripsikan serta menganalisis temuan), studi pengembangan (menemukan desain bahan ajar untuk menulis teks deskripsi, menyusun perangkat bahan ajar, melakukan uji coba terbatas, evaluasi dan perbaikan produk, uji coba secara luas, dan penyempurnaan produk), dan studi evaluasi (tes awal, implementasi bahan ajar, tes akhir, dan final). Tahap-tahap tersebut disajikan dalam Bagan 2.2 berikut.

Bagan 2.2 Langkah-langkah Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbantuan Aplikasi Google Workspace

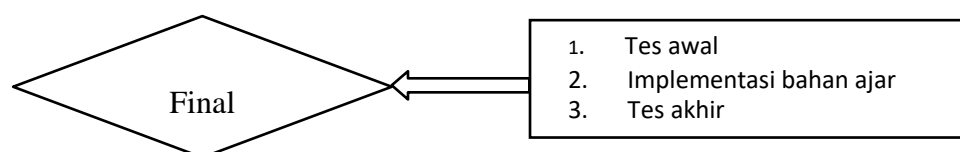
1. Tahap study pendahuluan



2. Tahap study pengembangan



3. Tahap study evaluasi



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

4. Pengembangan bahan ajar IPS interaktif berbantuan aplikasi *Google Workspace for Education* pada materi memahami interaksi keruangan negara-negara ASEAN sesuai dengan prosedur, prinsip dan kriteria bahan ajar berbasis interaktif.
5. Tingkat kelayakan dan kevalidan bahan ajar IPS interaktif berbantuan *Google Workspace for Education* pada materi memahami interaksi keruangan negara-negara ASEAN dengan kategori sangat baik.
6. Pengembangan bahan ajar IPS interaktif berbantuan aplikasi *Google Workspace for Education* efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada materi memahami interaksi keruangan negara-negara ASEAN di Kelas VIIIIF SMP Negeri 1 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2021/2022.