

BAB II

STUDY KEPUSTAKAAN

A. DESKRIPSI TEORI

1. Pembelajaran

a) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dengan tujuan menambah ilmu dan mengembangkan wawasan. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi hasil memang mudah dilihat dan ditentukan kriteriannya, akan tetapi hal ini dapat mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung nilai-nilai pendidikan (Menurut Sanjaya, hlm 2011:13-14). Selain itu pembelajaran menurut Gagne (dalam Anni,dkk, 2011: hlm,192) adalah suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi disebuah lingkungan belajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik dan siswa dengan tujuan penguasaan ilmu,

menambah wawasan dan pengalaman secara relatif yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan tingkah laku seseorang.

b) Karakteristik Pembelajaran

Belajar dapat dikatakan belajar jika memiliki ciri-ciri seperti yang dikemukakan menurut Djamarah (2011: 15) ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek

c) Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri-Ciri Belajar Menurut (Surya dalam Rusman.2015:13-16), Surya menyampaikan bahwa terdapat 8 ciri-ciri dari belajar yaitu :

- 1) **Perubahan yang didasari dan disengaja (*intensional*)**
Ciri tersebut menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang disadari atau disengaja oleh individu tersebut. Dia juga menyadari hasil dari perubahan tersebut. Individu tersebut memahami bahwa telah terjadi peningkatan pengetahuan atau keterampilan dari hasil iya belajar.
- 2) **Perubahan yang berkesinambungan (*kontinu*)**
Perubahan yang berkesinambungan memiliki arti bahwa perubahan yang terjadi pada individu merupakan perubahan lanjutan dari keterampilan, pengetahuan yang telah dia miliki sebelumnya. Misalkan : Si X sudah memiliki pengetahuan tentang penjumlahan dan pengurangan, kemudian dia belajar tentang perkalian dan pembagian. Maka dia dapat memanfaatkan pengetahuan terdahulunya untuk mempelajari pengetahuan barunya.
- 3) **Perubahan yang fungsional**

Hasil dari perubahan belajar adalah perubahan yang fungsional, artinya hasil dari perubahan tersebut berguna. Hasil perubahan tersebut dapat dimanfaatkan untuk kepentingan masa sekarang atau yang akan datang, Misalkan seorang mahasiswa fakultas pendidikan mempelajari mata kuliah teori pembelajaran, suatu saat materi tersebut akan bermanfaat untuk keperluannya menjadi guru.

4) Perubahan yang bersifat positif

Belajar adalah terjadinya perubahan pada diri individu, perubahan tersebut harus bersifat positif atau kearah kebaikan. Jika sebaliknya maka itu bukan belajar. Misal: Seorang guru yang belajar tentang tipe tipe cara belajar anak. Setelah dia belajar dia paham bahwa setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda, sehingga kini dia selalu menggunakan metode yang disesuaikan dengan siswa untuk belajar mereka.

5) Perubahan Bersifat Aktif

Hal ini berarti bahwa perubahan yang terjadi pada individu akibat belajar diperoleh dari kegiatan aktif individu tersebut untuk mendapatkan hasil dari perubahan tersebut.

6) Perubahan yang bersifat permanen

Hasil belajar merupakan hasil yang permanen. Jdi orang dikatakan belajar jika dia memperoleh perubahan tingkah laku yang sifatnya permanen (bertahan lama). Misalnya seorang mahasiswa yang belajar tentang komputer, kemudian diabisa mengoperasikan komputer.

Kemampuan tersebut selanjutnya bertahan untuk waktu yang lama.

7) Perubahan yang terjadi berarah atau bertujuan

Seseorang dikatakan belajar jika ia sadar, termasuk dikatakan sadar jika ia punya tujuan. Jadi belajar harus terarah untuk meraih tujuan. Misalnya seseorang yang belajar bermain bola, ia punya tujuan agar mahir bermain sepak bola atau punya kehidupan yang sehat.

8) Perubahan prilaku secara keseluruhan

Maksudnya adalah bahwa hasil dari belajar mempengaruhi perubahan secara keseluruhan individu. Tidak hanya pengetahuanna yang berubah, tetapi juga keterampilan dan sikapnya.

2. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Dalam proses pembelajaran yang terjadi pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang dipakai atau digunakan dalam proses pembelajaran disebut

media pembelajaran. Media dipahami sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerimaan pesan. Sedangkan media pembelajaran dapat dikatakan sebagai “alat yang dapat merangsang siswa sehingga terjadinya proses belajar” (Haryono, 2014: hlm 48)

Dapat diambil kesimpulan media adalah alat bantu atau alat yang dapat membantu dalam suatu keperluan dan aktivitas yang mana fungsinya untuk mempermudah pemakainya.

b) Media Pembelajaran

Pengertian Media pembelajaran menurut para ahli :

- 1) Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- 2) Rayanda Asyar (2012 : 8) mengemukakan bahwa “ media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau

menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

- 3) Menurut Arsyad (2016, hlm. 4) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- 4) Sudjana & Rivai (2015, hlm. 1) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh pengajar.
- 5) Yudhi Munadi(2013, hlm. 8) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif .

c) Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

a) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran pada umumnya adalah sebagai alat penunjang aktivitas pembelajaran , seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016, hlm. 25) adalah sebagai berikut:

- (1) Penyampaian materi pelajaran menjadi lebih baku, penafsiran terhadap materi yang disampaikan akan menjadi konsisten dan tidak ambigu.
- (2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian agar siswa dapat terus fokus belajar.
- (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan membuat siswa lebih aktif dan partisipatif di kelas.
- (4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- (5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media.
- (6) Pembelajaran dapat diberikan kapan pun dan di mana pun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara mandiri.
- (7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat

ditingkatkan.

- (8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

b) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2011, h. 2) manfaat media pembelajaran adalah :

- (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa.
- (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang baik.
- (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru untuk setiap jam mata diklat.
- (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain
- (5) Beberapa manfaat media pengajaran menurut Sudjana dan Rivai (2015, hlm. 3) adalah sebagai berikut.
- (6) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.
- (7) Bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- (8) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru (ceramah), sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- (9) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi ada aktivitas lain seperti pengamatan, praktik, mendemonstrasikan, dll.

Sementara itu, Arsyad (2016, hlm. 29) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan

hasil belajar.

- 2) Meningkatkan motivasi belajar.
- 3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

d) Pertimbangan pemilihan media

1) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013, h. 25) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (b) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- (c) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- (d) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- (e) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- (f) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- (g) Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- (h) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- (i) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit

dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

b) Kriteria Media Pembelajaran

Untuk mengetahui kriteria dalam model pembelajaran dari aspek media dan materi menggunakan kriteria kualitas multimedia dari Rayandra Asyhar dalam (Daryanto, 2015), sebagai berikut:

(1) Jelas dan rapi

Media pembelajaran yang baik harus jelas dan rapi dalam tampilannya. Mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Ini penting dalam proses penarikan sikap siswa dalam proses belajar sehingga manfaat media itu sendiri maksimal dalam perbaikan pembelajaran.

(2) Bersih dan menarik

Bersih dalam artian tidak ada gangguan yang tak perlu dalam tampilan media pembelajaran. Mencakup pada teks, gambar, suara dan video. Media yang tidak menarik akan menurunkan motivasi siswa dalam proses belajar.

(3) Cocok dengan sasaran

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan jumlah sasaran. Karena media pembelajaran yang diperuntukkan untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan dengan

kelompok kecil atau perorangan.

(4) Relevan dengan topik yang diajarkan

Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan sesuai dengan kebutuhan dari siswa itu sendiri.

(5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai atau mengarah ke tujuan pembelajaran. Tujuan

intruksional dalam pembelajaran media ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

(6) Praktis, luwes dan tahan

Media pembelajaran harus bersifat fleksibel. Artinya media dapat digunakan oleh siapapun dan dimengerti oleh siapa saja.

(7) Berkualitas baik

Kriteria media pembelajaran harus berkualitas baik. Kualitas ini mencakup pada semua aspek pengembangan baik visual baik gambar fotografi. Misalnya visual pada slide harus jelas tidak terganggu oleh elemen lain, misalnya layout.

(8) Ukurannya sesuai dengan

lingkungan belajar Media pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi atau kondisi dari lingkungan atau tempat media akan digunakan. Misalnya di kelas yang sempit tidak cocok untuk media yang berukuran besar karena akan membuat pembelajaran tidak kondusif.

Berdasarkan pengertian diatas aspek-aspek tersebut perlu dikembangkan untuk suatu perangkat pembelajaran yang paling efektif untuk menjelaskan materi yang ingin dijelaskan. Oleh karena itu media pembelajaran yang ada perlu dipilih atau diseleksi lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b) Klasifikasi Media

Seiring dengan perkembangan jaman semakin banyak macam media yang telah dirancang dan dikenalkan kepada masyarakat luas baik yang dirancang untuk dibidang pendidikan maupun untuk masyarakat umum dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi dari yang sangat mudah sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Dalam menganalisis sebuah media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya kita mendapatkan formal klasifikasi yang meliputi tujuan media penyaji menurut rohmad dalam oktavia (2018,hlm.14) menjelaskan bahwa:

- (1) Media grafis, bahan cetak dan gambar diam. Media grafis meliputi: media grafik, media diagram dan sketsa, bagan (chart), media poster, papan

flanel, media bahan cetak, dan media gambar diam.

- (2) Media proyeksi diam. Yang termasuk media ini adalah: Proyektor Transparansi (OHP), media OHT (Overhead Transparency), media Apaque Projector, media slide, media film stripe.
- (3) Media audio. Ada beberapa jenis media yang termasuk dalam media audio. Di antaranya: media radio, media alat perekam, compact disc, phonograph, laboratorium bahasa.
- (4) Film. Beberapa klasifikasi film yaitu: film informasi, film kecakapan, film apresiasi, film dokumenter, film rekreasi, film episode, film sains, film berita, film industri, dan film provokasi.
- (5) Media audio visual diam. Contohnya adalah slide dan filmstrip.
- (6) Televisi. Jenis media televisi antara lain: media televisi terbuka, media televisi siaran terbatas, media video cassette recorder.
- (7) Multimedia dan komputer Terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif, Saat sekarang ini perkembangan teknologi khususnya teknologi komputer telah membuat perubahan dalam semua sektor kehidupan manusia, sebagian besar sektor kehidupan ini tidak bisa lagi lepas dari keberadaan perangkat komputer, begitu juga dengan sektor pendidikan.

Dalam sektor pendidikan perangkat komputer sangat memegang peranan penting, hal ini dapat dirasakan sekali hampir semua aktivitas dalam dunia pendidikan sudah menggunakan komputer, contohnya dalam kegiatan administrasi sekolah, pengolahan nilai, pembuatan perangkat pembelajaran, bahkan sebagai alat penunjang proses pembelajaran.

Akan tetapi, penggunaan komputer dalam sektor

pendidikan masih lebih banyak digunakan dalam kegiatan administrasi sekolah, pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran masih dirasakan sangat minim dan terbatas. Banyak hal yang membuat komputer masih sangat minim digunakan dalam kegiatan pembelajaran contohnya kurangnya pengetahuan guru untuk mengembangkan media berbasis komputer.

Pembelajaran menggunakan media berbasis komputer menurut para ahli

- 1) Hick dan Hyde, mengatakan bahwa dengan pembelajaran berbasis komputer siswa akan berinteraksi dan berhadapan langsung dengan komputer secara individual sehingga apa yang dialami oleh seorang siswa akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa lain.
- 2) Warsita, mengatakan bahwa pembelajaran berbasis komputer adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Robert Heinich, Molenda, dan James D. Russel (dalam Rusman, 2013: 97), mengatakan bahwa pembelajaran berbasis komputer adalah sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang

diprogramkan kedalam sistem komputer.

Dapat disimpulkan, Bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis komputer adalah sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat menarik minat dan perhatian siswa. Dan juga pembelajaran menggunakan jaringan internet dan komputer ini membuat proses belajar menjadi lebih mudah,interaktif dan lebih efisien. Pesereta didik dapat melakukan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu, artinya jika ada fasilitas jaringan, siswa dapat melakukan proses belajar dimana saja dan kapan saja (Hamzah dan lamatenggo).

3. Aplikasi Google Classroom

a. Pengertian Google Classroom

Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah aplikasi *e-learning* (pembelajaran dalam jaringan). Aplikasi ini di desain untuk membantu pendidik membuat dan membagikan tugas kepada siswa secara *paperless*, pengguna aplikasi ini harus memiliki akun *Google* terlebih dahulu agar dapat mengakses Aplikasi *Google Classroom* (Abdul Barir Hakim dalam Ohzeki ,2019, hlm. 14)

Menurut Abdul Barir Hakim (2018) dalam Enawati (2018,hlm.14) *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh google sebagai sebuah sistem *e-learning* . Service ini didesain untuk membantu pengajar secara *paperlass*. Penggunaan service ini

harus mempunyai akun di google. Selain itu Google Classroom hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai aplikasi google apps for education. Sedangkan menurut Afrianti (2018:11) mengutip dari situs resmi Google menjelaskan aplikasi Google Classroom adalah alat produktivitas yang dibuat demi mempermudah dan menghemat waktu seorang pendidik atau guru dalam mengelola kelas serta meningkatkan komunikasi dengan siswa. Dengan adanya aplikasi Google Classroom bisa memudahkan siswa dan pendidik untuk saling terkoneksi baik di dalam maupun di luar sekolah.

Dengan kata lain pengertian *Google Classroom* adalah aplikasi yang buat sebagai media penunjang pembelajaran online yang dapat memudahkan guru dalam membuat dan membagi kan setiap materi atau tugas tanpa melalui perantara. Penggunaan *Google Classroom* ini juga sangat memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan juga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran seperti mengejrkan tugas, memberikan tanggapan, dan juga bisa membuka forum diskusi di *Google Classroom*.

b. Manfaat *Google Classroom*

Google classrom secara operasionalnya banyak sekali memberikan maanfaat dalam proses pembelajaran, Menurut Brock (2015: 25) *Google classroom* ini memberikan beberapa manfaat seperti :

- 1) kelas dapat disiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten

pengajar. Kemudian di dalam aliran kelas,

mereka dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan.

- 2) menghemat waktu dan kertas, pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat.
- 3) pengelolaan yang lebih baik dalam hal ini siswa dapat melihat tugas di halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam folder Google Drive. penyempurnaan komunikasi dan masukan, pengajar dapat membuat tugas, mengirim
- 4) pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan real-time.
- 5) dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan, kelas berfungsi dengan Google Document, Calender, Gmail, Drive dan Formulir.

- 6) aman dan terjangkau, kelas disediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.

c. Langkah - Langkah penggunaan *Google Classroom*

Penggunaan *Google Classroom* tidak lah rumit akan tetapi sebelum guru dan siswa menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebaiknya perlu diketahui dulu langkah langkah *Google Classroom* agar nanti dengan mudah megaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Menurut Hammi (2017, hlm.28) ada beberapa langkah- langkah dalam pengaplikasian *Google Classroom* antara lain :

- 1) Buka website google kemudian masuk pada laman *Google Classroom*
- 2) Pastikan Anda memiliki akun *Google Apps for Education*. Kunjungi classroom.google.com dan masuk. Pilih apakah Anda seorang guru atau siswa, lalu buat kelas atau gabung ke kelas.
- 3) Jika Anda administrator *Google Apps*, Anda dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang cara mengaktifkan dan menonaktifkan layanan Ildi Akses ke Kelas.
- 4) Guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya guru di dalam kelas nyata (di sekolah) sudah

memberitahukan kepada siswa bahwa guru akan menerapkan google classroom dengan syarat setiap siswa harus memiliki 18 email pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemiliknya (tidak menggunakan nama panggilan/samaran).

- 5) Guru memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di *google drive*.
- 6) Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di kelas nyata pada laman tersebut. Siswa dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh guru.
- 7) Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman Tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik.
- 8) Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di Kelas Menurut Astuti, Kusuma, dan Setyawan (2019,

hlm.78)

Cara menggunakan *Google Classroom* Pada *Smartphone* , berikut langkah-langkahnya:

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

- 1) Buka/tap aplikasi *Play Store* atau *app store* pada Smartphone Anda
- 2) Ketikan "*Classroom*" di menu pencarian.
- 3) Pilih Classroom kemudian tap tombol "*Install*".
- 4) Untuk selanjutnya akan muncul laman pop up persetujuan, tap tombol "accept" untuk melanjutkan instalasi. Setelah proses *instalasi* selesai, tap tombol "buka" atau "*open*" untuk membuka aplikasi Classroom.
- 5) Masukkan informasi akun Classroom Anda, tap tombol "Buka" atau "*Sign In*".
- 6) Kemudian tap "*add another account*" atau "tambahkan akun lain" Pilih tombol "*Existing*" kemudian masukan informasi akun Classroom Anda berupa alamat email pada kolom yang tersedia, setelah itu masukan "password" atau "kata sandi", klik tombol "Berikutnya" untuk mela
- 7) Ketika proses signing in berhasil Anda akan diminta persetujuan tentang Persyaratan Layanan dan Kebijakan Privasi, klik tombol "*accept*" atau "terima" untuk menyelesaikan proses masuk (*sign in*).

Penulis dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan atau pengaplikasian Google Classroom yaitu pertama mengunduh aplikasi *Google Classroom* di *App store* bagi pengguna *ios* atau *Playstore* bagi pengguna android , kedua masuk ke *Google Classroom* pastikan anda sudah memiliki akun *Google Classroom* atau jika belum bisa mendaftar terlebih dahulu kemudian setelah masuk ke akun *Google Classroom* lalu pilih seorang guru atau siswa, ketiga setelah itu seorang guru sudah bisa memberikan materi pembelajaran atau tugas yang akan dikerjakan oleh siswa.

4. Minat Belajar

a. Minat

1) Pengertian Minat

Menurut Tampubolon dalam Iskandarwassid (2016:113), “Minat adalah perpaduan antara keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi.” Begitu pula menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2016:114), “Minat merupakan dasar pembentukan suatu kebiasaan.” Minat secara etimologis berasal dari Bahasa Inggris *interest* yang berarti tertarik. Menurut Syah (2013: 133) “minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Jika seseorang telah memiliki keinginan yang besar terhadap suatu hal maka apapun akan dilakukannya. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri . Menurut

Djamarah (2011: 166) berpendapat bahwa minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Minat ialah kecenderungan pada seseorang yang ditandai dengan rasa senang atau ketertarikan pada objek tertentu disertai dengan adanya pemusatan perhatian kepada objek tersebut dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas objek tertentu, sehingga mengakibatkan seseorang memiliki keinginan untuk melibatkan diri secara langsung dalam suatu objek atau aktivitas tertentu, karena dirasakan bermakna bagi dirinya dan ada harapan yang di tuju.

2) Karakteristik atau ciri-ciri minat

- a.** Minat menimbulkan sikap positif dari suatu objek.
- b.** Minat adalah sesuatu yang menyenangkan dan timbul dari suatu objek.
- c.** Minat mengandung unsur penghargaan, mengakibatkan suatu keinginan, dan kegairahan untuk mendapat sesuatu yang diinginkan.

3) Jenis- Jenis Minat

Djaali (2017:122) menyatakan bahwa “Minat memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, pengerahan perasaan, seleksi, dan kecenderungan hati”. Kemudian berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dibagi ke dalam enam jenis, yaitu :

a) Realistis

Orang berminat realistis biasanya lebih menyukai masalah konkret dibandingkan masalah abstrak. Koordinasi otot yang dimiliki baik dan terampil, tetapi kurang menyenangi hubungan sosial dikarenakan cenderung kurang mampu menggunakan medium verbal.

b) Investigatif

Minat ini cenderung berorientasi keilmuan. Orang dengan minat investigatif umumnya berorientasi pada tugas, intropeksi dan asosial, mereka lebih menyukai

memikirkan sesuatu daripada melaksanakannya. Ia suka bekerja sendirian, kurang memiliki pemahaman sebagai pemimpin akademik dan intelektualnya sendiri, selalu ingin tahu dan kurang menyukai pekerjaan berulang.

c) Artistik

Minat artistik membuat orang cenderung menyukai hal-hal bersifat terstruktur, bebas, memiliki kesempatan bereaksi, kreatif dalam bidang seni dan musik dan sangat membutuhkan suasana yang dapat mengekspresikan sesuatu secara individual.

Sosial Orang yang memiliki minat ini memiliki kemampuan verbal yang baik, terampil dalam bergaul, bertanggung jawab, suka bekerja secara kelompok, menyukai kegiatan yang sifatnya berbagi seperti mengajar, melatih dan memberi informasi.

d) Enterprising

Orang dengan minat ini memiliki kemampuan memimpin, percaya diri, agresif dan umumnya aktif.

e) Konvensional

Orang dengan minat konvensional biasanya memiliki komunikasi verbal yang bagus, ketertiban dan kegiatan yang berhubungan dengan angka.

4) Fungsi Minat

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari.

Hal ini diterangkan oleh Sardiman (2013:84) yang menyatakan berbagai fungsi minat, yaitu :

- a) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi
- b) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai
- c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan- perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

b. Belajar

1. Pengertian Belajar

Perubahan diri seseorang yang terjadi dalam belajar yaitu perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang diperoleh individu. Khairani (2017:5) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan perubahan yang lebih baik, misalnya dari tidak tahu menjadi tau, dari tidak terampil menjadi terampil, dari belum dapat melakukan sesuatu menjadi dapat melakukan sesuatu dan lain sebagainya, sedangkan menurut Menurut Ihsana (2017:4) “Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal” kemudian menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses dalam memperoleh ilmu pengetahuan atau sesuatu yang dilakukan untuk menguasai hal-hal tertentu dan bisa juga dalam artian luas proses merubah tingkah laku dan pengetahuan manusia ke arah yang lebih baik.

2. Jenis-jenis Belajar

Robert M.Gagne dalam Asep Jihad (2012,hlm.7) mencatat ada 8 jenis belajar yaitu :

a. Belajar isyarat (*signal learning*).

Dapat diartikan sebagai proses penguasaan pola-pola dasar perilaku bersifat tidak disengaja dan tidak disadari tujuannya. Dalam tipe ini terlibat aspek reaksi emosional di dalamnya. Kondisi yang diperlukan buat berlangsungnya tipe belajar ini adalah diberikannya stimulus (*signal*) secara serempak, stimulus-stimulus tertentu secara berulang kali. Respon yang timbul bersifat umum dan emosional, selainnya timbulnya dengan tak sengaja dan tidak dapat dikuasai.

b. Belajar Stimulus Respon.

Belajar tipe ini memberikan respon yang tepat terhadap stimulus yang diberikan. Reaksi yang tepat diberikan penguatan(reinforcement) sehingga terbentuk perilaku tertentu (*shaping*).

c. Belajar merantailkan (*chaining*).

Tingkah laku "*chaining*" dapat merupakan salah satu dari "*motor skills*" atau "*verbal association*". Melalui "*chaining*" berarti kesatuan hubungan Stimulus – Respons dalam satu rangkaian.

d. Belajar Asosiasi Verbal (*Verbal Association*).

Tipe ini meruakan belajar menghubungkan suatu kata dengan suatu obyek yang berupa benda, orang atau kejadian dan merangkaikan sejumlah kata dalam urutan yang tepat.

e. Belajar Membedakan (*discrimination*).

Tipe belajar ini memberikan reaksi yang berbeda-beda pada stimulus yang mempunyai kesamaan.

f. Belajar Konsep (*concept learning*).

Belajar mengklasifikasikan stimulus atau menempatkan obyek-obyek dalam kelompok tertentu yang membentuk suatu konsep.

g. Belajar dalil (*rule learning*).

Tipe ini merupakan tipe belajar untuk menghasilkan kaidah yang terdiri dari penggabungan beberapa konsep. Hubungan beberapa konsep biasanya dituangkan dalam bentuk kalimat.

h. Belajar Memecahkan Masalah (*problem solving*).

Tipe ini merupakan tipe belajar yang menggabungkan beberapa kaidah untuk memecahkan masalah, sehingga berbentuk kaedah yang lebih tinggi (*higher order rule*).

3. Tujuan Belajar

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan yang di lakukan . Secara umum tujuan dari belajar adalah terjadinya perubahan pada diri seseorang ke arah yang lebih baik. Berikut ini disebutkan secara rinci tujuan dari belajar menurut penulis yaitu:

- a. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan dari buruk menjadi baik
- b. Belajar bertujuan mengubah sikap, tingkah laku, kepribadian dari negatif menjadi positif
- c. Belajar dapat mengubah keterampilan seseorang
- d. Belajar bertujuan menambah wawasan pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu
- e. Belajar melatih kemampuan berpikir

- f. Belajar bertujuan mengembangkan kecerdasan seseorang
- g. Belajar juga bisa meningkatkan penghasilan

Beberapa para ahli seperti Agus Suprijono (2013: 5) berpendapat bahwa tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional affects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan sedangkan menurut Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012 : 39), “tujuan belajar adalah komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai indikator keberhasilan pembelajaran”

Kemampuan untuk belajar merupakan sebuah karunia Allah yang mampu membedakan manusia dengan makhluk yang lain. Allah menghendaki akal kepada manusia untuk mampu belajar dan menjadi pemimpin di dunia ini. Pendapat yang mengatakan bahwa belajar sebagai aktifitas yang tidak dapat dari kehidupan manusia, ternyata bukan berasal dari hasil renungan manusia semata. Ajaran agama sebagai pedoman hidup manusia juga menganjurkan manusia untuk selalu belajar. Dalam AlQur’an, kata *al-ilm* dan turunannya berulang sebanyak 780 kali. Seperti yang termaktub dalam wahyu yang pertama turun kepada baginda Rasulullah SAW yakni Al-,Alaq ayat 1-5.

Ayat ini menjadi bukti bahwa Al-Qur’an memandang bahwa aktivitas belajar merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Terdapat banyak ayat di dalam Al-Qur’an dan Hadits tentang perlunya belajar dan mengajar serta perlunya mengembangkan ilmu pengetahuan untuk mencapai kesuksesan di dunia dan keselamatan di akhirat.

Dalam surat Al-,Alaq, Allah Swt memerintahkan kita agar menerangkan ilmu. Setelah itu kewajiban kedua adalah mentransfer ilmu tersebut kepada generasi berikutnya. Dalam hal pendidikan, ada dua kesimpulan yang dapat kita ambil dari firman Allah Swt tersebut; yaitu Pertama, kita belajar dan mendapatkan ilmu yang sebanyakbanyaknya. Kedua, berkenaan dengan penelitian yang dalam

ayat tersebut digunakan kata *qalam* yang dapat kita artikan sebagai alat untuk mencatat dan meneliti yang nantinya akan menjadi warisan kita

kepada generasi berikutnya.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

١ - خَلَقَ الَّذِي رَبِّكَ بِاسْمِ إِفْرَأ

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan,"

٢ - خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ

"Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah."

٣ - إِفْرَأُ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ

Artinya: "Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia,"

٤ - الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Artinya: "Yang mengajar (manusia) dengan pena"

٥ - عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ

Artinya: "Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."

Al -'Alaq **ayat** 1-5 sebagai dasar perintah untuk **belajar** atau menuntut ilmu pengetahuan. Menurutnya, Surah al -'Alaq **ayat** 1-5 ini merupakan perintah tersirat kepada manusia untuk **belajar** niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.

c. Minat Belajar

1) Pengertian minat Belajar

Pada saat kegiatan pembelajaran di sekolah, siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya lebih banyak pada kegiatan pembelajaran daripada siswa lainnya. Siswa yang memusatkan perhatiannya secara intensif terhadap materi tersebut memungkinkan dirinya untuk belajar lebih giat dan mencapai prestasi yang diinginkan (Syah, 2011: 152). Minat berkaitan dengan sesuatu yang membuat seseorang tertarik pada suatu objek. Hal ini berarti bahwa minat dianggap sebagai sesuatu yang berpengaruh positif terhadap seseorang dan secara khusus diarahkan pada beberapa objek tertentu sehingga secara tidak langsung terdapat hubungan antara individu dengan objek tersebut (Schukajlow, 2015: 137; Carmichael, Callingham, Watson, et al., 2009: 62-63)

Hal senada pun diungkapkan oleh Krapp dan Renninger & Hidi (2014:5), bahwa minat merupakan fenomena yang terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungan di sekitarnya. Hal ini berarti bahwa objek atau peristiwa yang terjadi di sekitar individu dapat menimbulkan ketertarikan terhadapnya terutama ketika terjadi kontak dengan objek tersebut.

Pendapat lain juga menyatakan bahwa minat belajar adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan kebutuhannya sendiri. Sadrima (2006), dalam Rusmiati (2017, hlm.25). Uno (2010), dalam Rusmiati (2017, hlm.26) “mengartikan minat sebagai suatu motif yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan sesuatu yang menariknya.”

Dari beberapa pendapat para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa minat belajar adalah keinginan atau rasa ketertarikan pada suatu hal seperti belajar tanpa adanya suruhan atau paksaan dari orang lain .

2) Fungsi Minat Dalam Belajar

Khairani (2017:146) mengemukakan bahwa :

- a) Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemaksaan tenaga kemampuan seseorang memudahkan berkembangnya konsentrasi, yaitu memusatkan pemikiran terhadap sesuatu pelajaran. Jadi, tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit untuk diperhatikan.
- b) Minat mencegah gangguan perhatian di luar. Minat belajar dapat mencegah terjadinya gangguan perhatian dari sumber luar. Misalnya, orang berbicara. Seseorang mudah terganggu perhatiannya atau sering mengalami pengalihan perhatian dari pelajaran kepada suatu hal yang lain, itu disebabkan karena minat belajarnya kecil.
- c) Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Daya ingat bahan pelajaran hanya mungkin

terlaksana kalau seseorang berminat terhadap pelajarannya. Misalnya, jika kita membaca suatu bacaan dan didukung oleh minat yang kuat maka kita pasti akan bisa mengingatnya dengan baik walaupun hanya dibaca atau disimak sekali. Sebaliknya, suatu bahan bacaan yang berulang-ulang dihafal mudah terlupakan, apabila tanpa minat.

- d) Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri. Segala sesuatu yang membosankan, sepele dan terus-menerus berlangsung secara otomatis tidak akan bisa memikat perhatian. Bahwa kebosanan melakukan sesuatu hal yang lebih banyak berasal dari dalam diri seseorang daripada bersumber pada hal-hal di luar dirinya. Oleh karena itu, penghapusan kebosanan dalam belajar dari seseorang juga hanya bisa terlaksana dengan hanya menyembuhkan minat belajar dan kemudian meningkatkan minat itu sebesar-besarnya.

3) Aspek-Aspek Minat Belajar

Dalam proses pembelajaran siswa tidak langsung memiliki minat terhadap pembelajaran, akan tetapi terdapat aspek-aspek yang mendorong siswa agar minat belajar tersebut dapat tumbuh dalam dirinya. Berikut beberapa aspek-aspek minat belajar menurut para ahli.

Menurut Syahputra (2020, hlm.16) aspek minat terdapat tiga jenis yaitu:

a) Aspek Kognitif

Aspek kognitif di dasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal-hal yang menghubungkannya dengan minat.

Minat pada aspek kognitif berpusat seputar seputar pertanyaan apakah hal yang diminati akan menguntungkan? Apakah akan mendatangkan kepuasan?

Ketika seseorang melakukan suatu aktifitas, tentu mengharapkan sesuatu yang akan didapat dari proses atau suatu aktifitas tersebut. Sehingga seseorang

yang memiliki minat terhadap suatu aktifitas akan mengerti dan mendapat banyak manfaat dari suatu aktifitas yang akan dilakukannya. Jumlah waktu yang dikeluarkan pun berbanding lurus dengan kepuasan yang diperoleh dari suatu aktifitas yang dilakukan sehingga suatu aktifitas tersebut akan terus dilakukan.

b) Aspek Afektif

Aspek afektif atau emosi yang mendalam ialah konsep yang menampakkan aspek kognitif dan minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktifitas yang diminatinya. Seperti aspek kognitif, aspek afektif dikembangkan dari pengalaman pribadi, sikap orang tua, guru, dan kelompok yang mendukung aktifitas yang diminatinya. Individu akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapat penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, dan lingkungannya, maka seseorang tersebut akan fokus pada 23 aktifitas yang diminatinya. Dan akan memiliki waktu-waktu khusus atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan suatu aktifitas yang diminatinya tersebut

c) Aspek Psikomotorik

Aspek *psikomotorik* lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan di internalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotorik.

Djamarah (2008), dalam Pangestuti (2012, hlm. 32)

mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui :

- (1) Menyukai sesuatu daripada yang lainnya

- (2) Berpartisipasi aktif dalam suatu kegiatan
- (3) Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya dan sama sekali tidak menghiraukan sesuatu yang lain

4) Indikator Minat Belajar

Menurut Safari dalam (wasti,2013 : hlm 8) , Minat belajar pada siswa dapat diketahui melalui bebarapa indikator, yaitu sebagai berikut :

- a) Perasaan senang. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari
- b) ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.
- c) Ketertarikan siswa. Berhubungan dengan daya tarik yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada individu lain , benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- d) Perhatian siswa. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.
- e) Keterlibatan siswa. Ketertarikan seorang individu akan suatu objek tertentu yang mengakibatkan individu tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut, Minat tidak akan timbul secara tiba-tiba
- f) Menurut penulis bahwa indikator minat belajar ini dapat tercapai dengan adanya campur tangan guru dalam mengolah kelas atau menciptakan keadaan kelas yang menyenangkan serta kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran karena jika ada inovasi baru dalam proses pembelajaran maka siswa akan tertarik dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran dan akhirnya minat siswa dalam mengikuti proses belajar dapat meningkat lagi.

B. PENELITIAN TERDAHULU

1. Zeptian Pratama (2017), dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X Akuntansi 4 di SMK Negeri 3 Bandung” Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penerapan multimedia pembelajaran berbasis audio-visual yaitu koefisien determinasi R Square sebesar 71,2%. Hal ini dinyatakan variabel X dan variabel Y memiliki pengaruh yang sebesar 71,2% dan sisanya 29,8% dipengaruhi faktor lain. Faktor yang memberikan pengaruh kepada variabel Y sebanyak 71,2% disebabkan oleh indikator variabel X.
2. Kharunnisa 2020, dalam skripsi yang berjudul Analisis pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, Hasil Penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah, hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang baik dan tepat guna dapat menarik perhatian siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.
3. Amelia Rizka Pratiwi Subiakto (2020), dalam skripsi yang berjudul “Analisis Minat Belajar siswa kelas VIII SMP Islam Putradarma Terhadap Mata Pelajaran IPA Terpadu Pada Masa Pandemi *Covid-19*” Hasil penelitian ini menyatakan Minat belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa indikator, yaitu: perasaan senang, ketertarikan siswa, penerimaan (perhatian dan konsentrasi terhadap guru), dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil pada tiap indikator, minat belajar siswa kelas VIII SMP Islam Putradarma terhadap mata pelajaran IPA Terpadu pada masa pandemi covid-19 terbilang baik, namun masih perlu adanya perbaikan agar menjadi baik secara keseluruhan, Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas VIII SMP Islam Putradarma terhadap mata pelajaran IPA Terpadu pada masa

pandemi covid-19 terdiri dari faktor pendukung dan penghambat.

Faktor pendukung yakni faktor internal siswa yaitu faktor perhatian, keingintahuan, kebutuhan, dan motivasi. Serta faktor eksternal yakni metode pembelajaran yang diterapkan, serta peran dari guru dan orang tua yang selalu mendukung dan memotivasi siswa. Sedangkan faktor penghambat yaitu materi yang menurut siswa sulit, kendala pembelajaran secara daring yaitu sinyal, jaringan, dan kuota internet, serta gangguan dari aplikasi pembelajaran yang digunakan.

C. KERANGKA PEMIKIRAN

Rayanda Asyar (2012 : 8) menyatakan bahwa “ media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi di lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif Perkembangan zaman yang semakin maju mengharuskan pembelajaran tidak hanya menggunakan media dan metode konvensional saja melainkan juga melibatkan metode-metode dan media yang berkaitan dengan teknologi oleh karena itu guru juga harus menguasai teknologi , dengan menguasai teknologi yang terus berkembang dan juga semakin canggih ini memudahkan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pembelajaran Daring ini dapat dilakukan diberbagai aplikasi salah satunya yaitu yang paling sering digunakan *Google Classroom* , Afrianti (2018:11) mengutip dari situs resmi Google menjelaskan aplikasi Google Classroom adalah alat produktivitas yang dibuat demi mempermudah dan menghemat waktu seorang pendidik atau guru dalam mengelola kelas serta meningkatkan komunikasi dengan siswa. Dengan adanya aplikasi Google Classroom bisa memudahkan siswa dan pendidik untuk saling terkoneksi baik di dalam maupun di luar sekolah. *Google Classroom* ini dapat menunjang pembelajaran

daring karena bisa digunakan kapanpun dan dimanapun berada, dan juga pengaplikasian *Google Classroom* ini tidaklah sulit jadi guru maupun siswa dapat mudah menggunakannya dengan mudah. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas didunia maya. Layanan aplikasinya banyak digunakan dalam menunjang proses pembelajaran saat sekarang ini karena sejak terjadinya pandemi *covid-19* ini semua kegiatan sekolah dirumahkan atau dilakukan jarak jauh dengan menggunakan layanan internet.

Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* ini tentunya diawali dulu dengan guru membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang didalamnya memuat rangkaian langkah demi langkah dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* ini kemudian guru mempersiapkan semua bahan ajar atau materi yang akan di *upload* ke aplikasi *Google Classroom*. Setelah semua materi sudah diupload ke *google classroom* guru merencanakan kegiatan kelas yang akan dilaksanakan pada saat pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran ini diawali dengan guru mengkondisikan semua siswa agar membuka aplikasi *google classroom* yang sudah ada di *smartphone* masing-masing kemudian setelahnya guru mulai mengajak siswa membaca dan mempelajari semua materi yang sudah diupload agar siswa dapat memahami materi walaupun dengan pembelajaran dilaksanakan dengan daring (dalam jaringan, Setelah siswa dapat memahami materi guru mengajak siswa berdiskusi di forum yang telah disediakan di laman aplikasi *google classroom*, pada akhir pembelajaran guru dapat memberikan tugas atau mengerjakan soal latihan agar guru dapat mengetahui sampai dimana pemahaman siswa terhadap materi ini dan juga guru dapat mengetahui apa aja evaluasi dipembelajaran yang sudah berlangsung agar semua evaluasi tersebut dapat memperbaikinya di pembelajaran selanjutnya.

Dengan Adanya *Google Classroom* diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena materi yang disampaikan guru dengan mudahnya bisa di download oleh siswa dan juga siswa bisa aktif dalam ruang diskusi yang sudah disediakan oleh guru, *Google Classroom* ini juga sangat memudahkan guru dalam memberikan materi dan tugas, dan juga guru dapat secara langsung menilai tugas-tugas siswa tanpa harus menunggu semua siswa mengerjakan dan mengumpulkan tugasnya.

Minat Belajar siswa sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan daring tidak bisa membuat guru memantau langsung bagaimana keadaan siswa saat proses pembelajaran berlangsung oleh karena itu minat siswa dalam belajar sangat berperan penting di pembelajaran daring ini, apabila siswa tidak memiliki minat dalam belajar maka hasil belajar siswa juga tidak akan memuaskan dan juga dapat membuat siswa ketinggalan materi. Pada saat kegiatan pembelajaran di sekolah, siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya lebih banyak pada kegiatan pembelajaran daripada siswa lainnya. Siswa yang memusatkan perhatiannya secara intensif terhadap materi tersebut memungkinkan dirinya untuk belajar lebih giat dan mencapai prestasi yang diinginkan (Syah, 2011: 152).

Minat belajar ini selain tumbuh dalam diri seseorang tentunya peran guru dan orang tua sangat berpengaruh sekali terhadap minat belajar siswa, adanya dorongan dari lingkungan sekitarnya akan membantu meningkatkan minat belajar siswa. Dan juga media pembelajaran yang menarik serta kreativitas guru yang bagus dalam mengolah pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam menimbulkan minat belajar siswa .

Peneliti berharap dengan digunakannya media pembelajaran

Google Classroom ini akan meningkatkan minat belajar siswa dan juga siswa lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah penulis buat maka dapat disusun kerangka konseptual yang menghubungkan pokok-pokok masalah penelitian, kerangka ini digunakan untuk mempermudah penulis dalam melaksanakan penelitian.

Tabel 2.1

Kerangka Pemikiran



