

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Faktor utama keberhasilan dalam bidang apapun itu, baik itu pendidikan, pekerjaan, kesukaan atau kegiatan apa saja bidangnya yaitu minat, karena dengan minat maka seseorang akan memiliki perasaan senang dan tertarik dalam bidang yang dirasa cocok untuknya, minat seseorang dalam upaya jangka panjang untuk melakukan sesuatu akan menjadi lebih fokus. untuk diingat, dan tidak mudah bosan dengan apa yang telah dipelajarinya.

Minat belajar adalah sebuah landasan utama bagi seseorang untuk berprestasi dalam kegiatan. Sebagai aspek psikologis, minat tidak hanya mempengaruhi perilaku seseorang, tetapi juga mempengaruhi perilaku seseorang. Dorong orang untuk terus melakukan sesuatu dan melakukan sesuatu dengan baik dalam hal ini menurut Slameto (2010, hlm. 53) sebagai berikut :

- a) Memiliki rasa ketertarikan dalam belajar.
- b) Kemauan atau rasa ingin tahu untuk menguasai dan berpartisipasi dalam pembelajaran.
- c) Mempunyai rasa belajar yang tinggi.
- d) memiliki kesadaran sebagai tema pendidikan dan menyadari perlunya belajar.
- e) mengetahui tujuan pembelajaran.

Hilfard dalam Slameto (2010, hlm. 57) mengatakan bahwa “*interest is persisting tendency to pay attation to and enjoy same activities and or content*”. (“Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memeperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”).

Minat dalam belajar merupakan pekerjaan yang penting untuk situasi ini, dengan minat siswa, mereka akan lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran tanpa merasa terpaksa. Untuk membangun minat seorang anak muda, “minat bisa berubah sewaktu-waktu namun sesuai dengan tindakannya. Minat sering kali didasarkan pada latihan secara sukarela dan juga lebih dominan dalam menyelidiki hal-hal tertentu daripada yang lain” (djamarah, 2011, hlm. 193).

Minat mempengaruhi belajar, karena jika tujuan, pembelajaran (kantor dan sistem), kondisi reguler bukan dengan kecenderungan siswa, siswa tidak akan belajar benar ke bentuk karena pijakan tidak diperoleh

Oleh mahasiswa. Sebaliknya, jika bahan ajar, tempat kerja dan instansi (tempat kerja dan sistem), keadaan reguler sesuai dengan minat siswa, dan selanjutnya minat belajarsiswa dalam pembelajaran akan meningkat.

Hurlock (2015, hlm. 115) kecenderungan keuntungan peserta didik , misalnya,

- a. Minat tercipta saat tubuh dan jiwa terbentuk, dan ketika perbaikan ditunda hingga dewasa, minat ternyata lebih mantap.
- b. Minat terikat kepada tingkat dasar untuk mau mendapatkan ilmu.
- c. Minat terikat kepada pembukaan pengambilan.
- d. Minat yang lebih besar dapat dibatasi, dan ketidakmampuan fisik dan mental juga dapat membatasi manfaat seorang anak.
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya.
- f. Minat memiliki bagian yang menggairahkan.
- g. Kepentingan berpusat pada diri sendiri.

Minat juga berfungsi minat dalam pembelajaran yaitu sebagai suatu perubahan yang terlahir dari keterbiasaan atau pengalaman. Dalam proses pembelajaran unsur-unsur belajar adalah fokus utama, dengan demikian guru harus mampu memahami proses belajar siswa agar siswa memiliki perasaan nyaman dan menjadikan proses pembelajaran yang tepat. Kaitannya dengan minat peserta didik yaitu seorang guru harus mampu

memberikan pengajaran yang kreatif dan inovatif untuk menarik minat peserta didik untuk berjalan dengan baik dan mencapai tujuan Pendidikan.

Sangat mungkin beralasan bahwa minat adalah kecenderungan minat yang membuat perasaan tertarik dari sensasi kegembiraan, pertimbangan, keaslian dan adanya tujuan untuk mencapai sesuatu, minat bekerja dengan fokus pada latihan tertentu tanpa tekanan dari orang lain. Sistem pembelajaran yang kurang layak akan menyebabkan prestasi dan prestasi belajar siswa berkurang yang akan mengakibatkan nilai yang diperoleh siswa menjadi berkurang. Berhasil atau tidaknya belajar ditentukan oleh banyak unsur, salah satunya adalah faktor pengajar karena pengajar atau pendidik merupakan salah satu elemen yang dapat mempengaruhi pembelajaran dan dapat menggarap wawasan dan kemampuan siswa.

Dalam sistem pembelajaran, mahasiswa harus memiliki premi yang solid dalam pembelajaran. Sebagaimana ditunjukkan oleh Prahmadita (2014, hlm. 12) dalam memperluas minat belajardalam mewujudkan ada beberapa komponen yang mempengaruhi antara lain:

1. Faktor dalam (*internal*)

- a. Inspirasi, minat belajar peserta didik didalam proses pembelajaran semakin meningkat jika ada seseorang yang membangkitkan mereka dalam belajar baik inspirasi dari dalam maupun dari luar.
- b. Tujuannya, setiap individu pasti memiliki keyakinan sama seperti siswa.
- c. Kemampuan, selain wawasan, kemampuan merupakan faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

2. Faktor luar

- a. Instruktur, pendidik yang efektif mengajar siswa mereka.
- b. Keluarga, selain pengajar, keluarga adalah individu terdekat, oleh karena itu keluarga memegang peranan penting dalam menentukan kepentingan siswa.

- c. Teman untuk menghabiskan waktu bersama, dengan siapa dia bergaul atau bermain sebagai teman, siswa akan dipengaruhi oleh arah kecenderungan mereka.
- d. Iklim, iklim memegang peranan penting dalam pengembangan dan peningkatan mahasiswa.

Pada dasarnya belajar adalah rangkaian kegiatan mental, fisik, dan psikofisik bagi seluruh perkembangan manusia, yang berarti melibatkan unsur-unsur di bidang kreativitas, rasa dan karsa, kognisi, emosi, dan psikomotorik (Sardiman, 2001, hlm. 21). Jika tidak ada kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, berlatih atau bahkan mengajar orang lain, pembelajaran tidak akan terjadi. Belajar tidak hanya menekankan pada apa yang diajarkan, tetapi juga bagaimana membimbingnya.

Permasalahan di bidang pendidikan berkembang setiap tahun, karena sekolah secara konsisten membutuhkan pergantian acara yang fleksibel. Salah satu sudut pandang yang signifikan adalah ukuran pengajaran dan pembelajaran. Dalam sistem pertunjukan ini, ada latihan yang berbeda termasuk alamat. Sebagian besar ukuran pengajaran dan pembelajaran sebenarnya menggunakan teknik pembelajaran adat atau menunjukkan strategi dan strategi pemahaman.

Sebagaimana dikemukakan oleh Hasibuan dan Moedjiono (2004, hlm. 13), kelemahan pembelajaran adat adalah siswa sering tidak aktif, dan pengaturan kecepatan dikendalikan oleh pendidik tradisional, yang tidak sesuai dengan pengaturan kemampuan dan mentalitas. melihat instruktur sebagai posisi definitif dan memiliki kewajiban yang berat. Tugas instruktur adalah memberi, mengilustrasikan, mengarahkan, dan memacu siswa untuk berasosiasi dengan aset pembelajaran yang berbeda.

Pendidik tidak boleh hanya menjadi pajangan atau penyebar informasi siswa, tetapi juga harus dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan belajar, karena prestasi siswa bergantung pada sifat pengajaran, dan sifat pengajaran bergantung pada bagaimana pengajar menyajikan informasi. Materi dan memberikan dukungan, sehingga siswa memiliki rasa investasi dan minat, dan mengambil bagian dalam langkah

mendidik dan belajar. Pendidik yang cakap harus memiliki kemampuan untuk membuat teknik pembelajaran yang positif, kreatif, imajinatif, sukses dan menarik sehingga ukuran pembelajaran siswa lebih menarik dan menarik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh khoirunnisa pada judul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik” yang menjelaskan bahwa Dalam perkembangannya, ditemukan penggunaan media dan teknologi yang belum optimal Pembelajaran akuntansi berlangsung. Guru yang terbatas pada buku teks dan LKPD yang berisi materi abstrak dan latihan membuat peserta didik cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Pengajaran terjadi. Karena metode pembelajaran tradisional, siswa tidak dibangun untuk belajar, tidak jarang beberapa siswa mengeluh mengantuk ketika guru menjelaskan materi. Melihat keajaiban di atas, penting untuk membangun inspirasi belajar siswa yang bergantung pada peningkatan imajinasi dan kemajuan mekanis, serta sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Secara keseluruhan, 90% siswa sekolah adalah klien ponsel. Bersama-sama untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bagaimana berkembang dengan baik, pendidik perlu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dalam pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* yang telah umum digunakan dalam ukuran pembelajaran berbasis *web* (di organisasi), salah satunya adalah *google classroom*.

Penggunaan *google classroom* bisa melalui multiplatform yang bisa didapatkan melalui PC atau handphone. Pembelajaran berbasis web sebagai *Google classroom* yang dapat diakses oleh semua mahasiswa dimanapun dan kapanpun. Seperti yang dikemukakan oleh Imanduddin (2018, hlm. 4) “*google classroom* adalah tahap *blended learning* yang dibuat oleh google untuk sekolah dan organisasi *edukatif* lainnya yang bermaksud untuk meningkatkan pembuatan, penyebaran, dan tugas tugas *paperless*”. Selanjutnya, *Google classroom* diandalkan untuk membangun minat belajarsiswa dalam belajar.

Google classroom memang untuk memudahkan pengajar atau pengajar berinteraksi dengan siswa atau siswi di internet. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada pembicara atau pendidik untuk menyelidiki pemikiran logis bagi siswa-siswi. Pembicara dapat dengan cekatan berbagi penelitian logis dan menyerahkan tugas gratis kepada siswa. Demikian juga, guru juga dapat membuka ruang percakapan untuk siswa atau siswa di *web*. Secara keseluruhan, aplikasi *Google classroom* dapat membantu bekerja dengan pendidik dan siswa dalam proses pengajaran dan pembelajaran secara lebih mendalam. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat membantu pendidik dan siswa membuat siklus lebih mudah untuk beradaptasi lagi. Hal ini dikarenakan dua siswa dan seorang pendidik dapat mengumpulkan tugas sekolah, berbagi tugas sekolah, menilai tugas sekolah di rumah atau di mana saja, tanpa dibatasi oleh waktu atau waktu kelas.

Google classroom dibuat untuk bekerja sama dengan kerjasama mahasiswa pengajar di internet. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada instruktur untuk menyelidiki pemikiran logis yang tentunya untuk siswa. Instruktur memiliki kemampuan waktu untuk berbagi penelitian logis dan melakukan tugas sekolah mandiri untuk siswa, tidak hanya itu, pendidik juga dapat membuat ruang percakapan untuk siswa online. Meskipun demikian, aplikasi yang memiliki prasyarat tertinggi *Google classroom* memerlukan jaringan web yang memenuhi perjanjian.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arum dan Yoga (Journal of Science Education, 2019, hlm. 167-173) yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar Peserta didik SMA/SMK”. Dengan menggunakan metode Metode yang dilakukan untuk mengetahui minat belajar peserta didik SMA/SMK dengan menggunakan metode survai dengan memberikan kuisioner tentang *Google Classroom* sebagai jembatan media pembelajaran disituasi pandemi covid-19 melalui media *Google Form* dalam pengumpulan data. Adapun hasil penelitian yang didapat Dari data yang diperoleh 63,9% peserta didik setuju menggunakan Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Sedangkan 36,1% peserta didik tidak setuju menggunakan Aplikasi *Google*

Classroom sebagai media pembelajaran. Diketahui data yang dikategorikan "kuat". Dimasa pandemi ini guru mampu kreatif dengan tujuan agar siswa tidak merasa lelah saat proses pembelajaran di rumah. Aplikasi *Google Classroom* memudahkan para pengguna karena dapat diperoleh dengan menggunakan *PC*, *workstation*, *tablet*, dan ponsel.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Dewi (Al-Fikrah, 2019, hlm. 60-79) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis *Google Classroom*”. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen yang berbentuk *pretest* dan *post-test*, hasil penelitian dalam judul ini ialah: Dari rata-rata nilai pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta nilai post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata pre-test kategori kontrol adalah 75,16, dan post-test adalah 70,28. Dengan kata lain, nilai rata-rata kategori kontrol turun sebesar 4,88. Rata-rata pra ukur kelas eksperimen adalah 77,13, dan rata-rata pasca pengukuran adalah 88,00. Artinya, nilai rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 10,87. Artinya skor rata-rata mengalami peningkatan setelah belajar dengan *Google Classroom*, walaupun tidak terlalu signifikan.

Penelitian yang di lakukan oleh Ingriyani, dkk. (jurnal ilmu Pendidikan, keguruan dan pembelajaran, 2019, hlm. 30-33) berjudul “minat belajar mahasiswa dengan menggunakan blended learning melalui *google classroom* pada pembelajaran konsep Dasar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. Memperjelas bahwa berdasarkan penelitiannya, diperkirakan bahwa premi dalam pembelajaran informasi yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran campuran melalui *Google classroom* berdasarkan hasil penelitian normal sebelum siswa menggunakan pembelajaran campuran adalah 66,70, setelah memanfaatkan pembelajaran campuran adalah 85,48. Sejalan dengan itu terjadi peningkatan minat belajarsiswa dalam pembelajaran, konsekuensi dari premium dalam survei pembelajaran setelah menggunakan pembelajaran campuran melalui *google classroom* sangat solid menjadi 85, 48. Oleh karena itu, berdasarkan penelusuran informasi, minat belajarsiswa dalam

pembelajaran di bangun pembelajaran dengan model pembelajaran campuran melalui *google classroom* sangat mengesankan dan menarik.

Maharani dan Kartini (Diary of Science Instruction, 2019, hlm. 167-173) dalam buku harian berjudul “Penggunaan *google classrroom* sebagai ruang belajar virtual peningkatan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran kinematika bagi siswa yang mempelajari kerangka kerja PC”. Dalam penelitian ini, sangat mungkin dijelaskan bahwa melalui *Google classrooml*, siswa dapat memperoleh secara mandiri dari materi yang ditransfer oleh pendidik di kelas *Google classroom* buatan. Dari hasil jajak pendapat yang diperoleh, lebih dari setengah siswa mengatakan bahwa belajar melalui *Google classroom* memiliki daya tarik tersendiri karena diselesaikan secara online, dan setuju bahwa *Google classroom* semakin mengembangkan kemampuan berpikir kritis karena *Google classroom* telah memberikan total materi yang menggembirakan. untuk meningkatkan minat belajardan kegembiraan siswa untuk materi gerakan penjelasan dan membuatnya lebih membingungkan. Hampir 60% siswa setuju bahwa penggunaan *Google classroom* untuk belajar dianggap ampuh karena sistem pembelajaran harus bisa dilakukan kapan saja, di mana saja.

Permata dan Bhakti (Diary of Physical science Instruction Advancement and Logical Exploration, 2020, hlm. 27 – 33) dalam buku harian berjudul "Keefektifan Kelas Virtual dengan *Google classroom* dalam pembelajaran fisika di masa pandemic covid-19". Dalam penelitian ini, beralasan polling tersebut dipisahkan menjadi tiga faktor yang masing-masing memiliki 5 artikulasi, khususnya kesan mahasiswa terhadap akomodasi *Google classroom* dalam mempelajari materi IPA selama pandemi *virus corona*, faktor, dan pengakuan mahasiswa. kenyamanan aula *Google classroom* sebagai kelas virtual. untuk memanfaatkan *Google classroom*. Dengan menggunakan skala Likert, jika struktur pernyataan yang dapat disertifikasi diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1. Desain respons yang tepat berasal dari empati setuju, setuju, goyah atau tidak setuju, menyimpang, dan sangat berbeda Skor konsisten dari 5 sampai 1.

Dari hasil *survei deskriptif* pendapat peserta didik tentang kesulitan belajar fisika di *Google Classroom*, hasilnya rata-rata adalah 3.482. Artinya dari kelima pernyataan dalam angket tersebut dapat dikatakan bahwa peserta didik biasa masih ragu-ragu untuk mengatakan bahwa setiap pernyataan dalam angket tersebut berkaitan dengan kesulitan belajar fisika di *Google Classroom*.

Adapun kelebihan dan kekurangan *google classroom* menurut Iftakhar (2016, hlm. 12-18) yaitu:

a. Kelebihan

Dengan memanfaatkan *google classroom* pendidik dapat menangani lebih dari setiap kelas pada gilirannya, lebih mudah membuat deklarasi tentang ilustrasi, akses sederhana siswa dan instruktur, waktu yang mereka miliki instruktur dan siswa dalam menyampaikan lebih, dapat mengirim tugas (dokumen atau video lagi).

b. Kekurangan

sulit dikendalikan siswa dalam bereaksi terhadap reaksi yang diberikan oleh pendidik, konsekuensi dari pekerjaan sederhana ke yang sesuai (tidak bermoral) tidak semua sekolah bisa memanfaatkan ruang belajar *google classroom* karena masalah organisasi, kecepatan organisasi berubah menjadi penghalang dari pemanfaatan *google classroom*, catatan itu secara teratur hilang saat diunggah, sulit untuk pengguna dari pedesaan yang tidak mengerti teknologi.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Analisis Tentang Pengaruh Google Classroom Terhadap Minat Belajar Peserta Didik**”. karena dapat di jadikan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari landasan diatas dapat dibedakan sebagai berikut :

1. Ketiadaan imajinasi pada pendidik yang menyebabkan pembelajaran menjadi cepat bosan

2. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang mengakibatkan rendahnya minat belajar
3. Rendahnya minat siswa dalam belajar
4. Tugas pendidik tidak memaksimalkan pemanfaatan inovasi *Google Classroom* untuk pembelajaran
5. Proses belajar mengajar jenuh
6. Efisiensi belajar yang rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, masalah di batasi.

1. Penggunaan *google classroom* terhadap minat belajar
2. Rendahnya minat siswa dalam belajar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, masalah umum dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka masalah umum pernyataan penelitian ini dapat dikemukakan sebagai: “pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap minat belajar siswa?”.

2. Rumusan Masalah Khusus

- a) Bagaimana penggunaan *google classroom* dalam proses pembelajaran di sekolah dasar?
- b) Bagaimana minat belajar peserta didik dengan menggunakan *google classroom* di sekolah dasar?
- c) Mengapa penggunaan *google classroom* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memahami penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran
- b. Mengetahui minat belajar peserta didik dengan menggunakan *google classroom*

- c. Mencari tahu dampak penggunaan *Google Classroom* terhadap minat siswa.

F. Manfaat Penelitian

Dalam ulasan ini pembuat percaya bahwa konsekuensi dari eksplorasi dapat bermanfaat untuk pertemuan yang terkait dengan pemeriksaan ini, khususnya:

1. Manfaat teoritis

Manfaat dari ujian ini adalah untuk menjabarkan dan memberikan penemuan-penemuan tentang pemanfaatan *Google classroom* untuk meningkatkan minat belajarsiswa dalam belajar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi dan membuat pembelajaran menjadi menarik dengan menerapkan model yang sesuai dengan materi saat ini.
- 2) Memberikan informasi pembelajaran yang menarik dan motivasi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- 3) Memberikan informasi tentang pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan minat belajar peserta didik di masa pandemi dalam pembelajaran daring
- 2) Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan melalui media yang di gunakan.

c. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman, pengetahuan dan wawasan tentang masalah-masalah yang ada di sekolah ataupun lingkup Pendidikan SD dan mampu menerapkan pengetahuan yang didapat selama menuntut ilmu di universitas pasundan bandung

d. Bagi aparat sekolah

- 1) Memberikan pengetahuan baru dalam proses pengajaran dengan penggunaan *google classroom* dan memberikan pengalaman baru untuk para guru yang masih belum mengetahui pembelajaran.

- 2) Diharapkan menjadi masukan bagi sekolah untuk melaksanakan pembelajaran, pembinaan dan pelatihan tenaga pendidik untuk meningkatkan efektifitas dan kreativitas pembelajaran sekolah.

G. Definisi Variabel

Definisi variabel di buat untuk memberikan gambaran yang pas kepada penulis dan pembaca agar tidak terjadi kesalahpahaman tentang faktor-faktor dari review ini. Sugiyono (2017, hlm. 38) mengemukakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang sudah di tetapkan sebelumnya peneliti yang berbagai bentuk apa saja yang nantinya di pelajari yang nanti akan memperoleh informasi dan kesimpulan. Variabl dalam peneitian ini yaitu 1) pemanfaatan *google classroom* sebagai faktor bebas (variabel x) dan minat belajarsiswa dalam belajar sebagai andalan (variabel y) untuk berusaha tidak salah menilai istilah-istilah yang terdapat dalam variabel ujian ini, maka istilah-istilah tersebut dicirikan sebagai berikut:

1. *Google classroom*

Google classroom adalah aplikasi terpadu web dan portabel yang dibuat oleh *Google* pada tanggal 4 Mei 2014. Motivasinya adalah untuk memperlancar metode yang terlibat dengan membagi dokumen antara pengajar dan siswa. Bersamaan dengan pergantian acara dan permintaan untuk kebutuhan penggunaan, wali kelas tidak hanya digunakan untuk catatan yang berbeda antara pengajar dan siswa, tetapi dapat digunakan untuk langkah-langkah pembelajaran internet (di organisasi) atau di *web*. Pembelajaran internet merupakan strategi pengganti pembelajaran yang dilakukan di ruang kelas ketika pembelajaran di ruang belajar seperti saat ini masih absurd. Strategi pembelajaran ruang belajar seperti ceramah, demo, praktikum, tugas, dan evaluasi semua harus dimungkinkan melalui aplikasi wali kelas. Kami menyadari bahwa *Google* adalah organisasi terkemuka dan terbesar di planet ini. Peningkatan itemnya, termasuk *classroom*, berjalan dengan cepat dan mengikuti kebutuhan pembelajaran Rohman (2021, hlm. 2).

Mengenai pembelajaran, di *web/kantor* pendukung pembelajaran jarak jauh, banyak tahapan telah melonjak untuk membantu dan mendukung langkah pembelajaran di *web/PJJ* sehingga sangat baik dapat dilakukan dengan tepat. Salah satunya adalah *Google classroom*, yang dapat memberikan kelas online, sehingga memudahkan siswa untuk mendapatkan konten ilustrasi di mana saja. *Google classroom* merupakan panggung berbasis *web* yang dapat dimanfaatkan secara gratis. Tahap ini dapat dimanfaatkan dalam lingkup persekolahan, khususnya pengajaran dan pembelajaran latihan tanpa bertatap muka. Instruktur dapat membuat kelas mereka sendiri, dan menyambut siswa dengan berbagi kode kelas atau koneksi kelas. Pendidik dapat melakukan latihan-latihan pembelajaran, misalnya, memberikan materi, memberikan tugas, berbicara dengan siswa, dan mengevaluasi tugas, tanpa harus dekat dan pribadi di kelas. Selain siswa, siswa dapat melakukan latihan-latihan pembelajaran, misalnya berkonsentrasi pada materi, menyelesaikan tugas, dan memeriksa dengan instruktur dan siswa yang berbeda tanpa bertatap muka di kelas Rusmining (2021, hlm. 2).

Menurut Wicaksono (2017, hlm. 514), *Google classroom* adalah aplikasi multi-tahap yang dapat digunakan oleh semua klien *Google classroom*. Merupakan tahap campuran yang dibuat oleh *Google* untuk sekolah untuk mengerjakan pembelajaran tanpa kertas dan pembelajaran tugas sekolah. Alokasi dan sirkulasi.

Pemanfaatan *google classroom* dapat diperoleh dengan menggunakan PC dan ponsel, semua orang dapat mengunduhnya melalui play store atau toko aplikasi menggunakan slogan google study hall. Aplikasi ini untuk apa-apa dan dapat diperoleh kapan saja dan di mana saja. Seperti yang ditunjukkan oleh Gunawan (2014, hlm. 340) "*Google classroom* adalah tahap pembelajaran yang dapat ditugaskan untuk setiap tingkat instruksi yang direncanakan untuk menemukan jalan keluar dari kesulitan yang dialami dalam membuat tugas tanpa kertas". Selanjutnya cenderung disimpulkan bahwa *google classrooml* adalah suatu jenis *web based reality* yang dapat bekerja sama dengan pembelajaran bahkan membantu pendidik

dalam mengajar dan mengukur pembelajaran tanpa menggunakan kertas, di *google classroom* sendiri sudah memiliki kantor yang membantu pembelajaran, pengajar dapat membuat wali kelas yang diinginkan dan melakukan tugas di dalamnya sambil memberikan data tentang pembelajaran. Siswa dapat mengirimkan tugas di *google classroom* sendiri dan memudahkan pengajar untuk juga mengevaluasi pekerjaan siswa secara langsung di *google classroom*.

2. Minat belajar

Minat adalah minat, perhatian, atau keinginan seseorang terhadap sesuatu, tanpa adanya paksaan. Yang akan berkembang dalam seseorang, serta mendapat dorongan dari pengalaman. Pengalaman akan diperoleh melalui komunikasi dengan seluruh dunia, termasuk latihan dan pembelajaran. Untuk situasi ini, faktor yang merangsang penerimaan adalah penghiburan dari dalam diri orang tersebut. Inspirasi sosial dan dorongan antusias. Selanjutnya, gagasan premium dalam belajar adalah kerinduan individu untuk menyampaikan sensasi kegembiraan tanpa intimidasi, yang dapat mendorong perubahan informasi, kemampuan, dan perilaku.

Keberhasilan atau kekecewaan sistem pembelajaran dan latihan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh faktor pengajar, tetapi juga oleh faktor siswa yang sebenarnya. Perilaku siswa dalam sistem pembelajaran dapat menunjukkan keunggulan mereka dalam belajar, begitu juga sebaliknya. dia tidak terinspirasi oleh ulasan itu. Minat belajar ini sering disebut dengan minat.

Ketika seseorang memiliki keunggulan dalam belajar, mereka akan mempelajari dengan realitas dan kesiapan yang jauh lebih tinggi untuk menguasai, berfokus pada pendidik ketika menyampaikan percakapan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Baidhah (2018, hlm. 19) menjelaskan ada empat hal yang menarik, antara lain: perasaan memiliki tempat dengan sesuatu, titik fokus latihan yang Anda sukai, semua pendekatan untuk mendapatkan barang atau latihan tertentu. . Sementara itu, Dan and Tod (2014) dalam Recardo (2017, hlm. 190) menjelaskan peserta didik mempunyai minat belajar tumbuh dari diri sendiri seperti:

- a) Perasaan positif dalam belajar
- b) Nyaman ketika belajar
- c) Kemampuan untuk keputusan sekaitan dengan belajar

Berdasarkan paparan di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa indikator minat belajar adanya perasaan ketertarikan dan rasa senang dalam proses belajar berlangsung, peserta didik berpartisipasi aktif, konsentrasi pada pembelajaran, kemampuan belajar semakin hari semakin meningkat, rasa nyaman ketika belajar.

Cara meningkatkan minat belajar Menurut Eberly Center (2014), dalam Kpolovie, Joe, dkk, (2014, hlm. 73-100) minat belajar bisa di tingkatkan lagi dengan tujuh langkah, yaitu :

- a) Dengan menjelaskan atau mengekspresikan tujuan pembelajaran.
- b) Pembelajaran harus bersifat relevan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
- c) Menggambarkan materi sesuai aktivitas profesional peserta didik.
- d) Menggunakan berbagai penerapan atau pengetahuan sesuai dunia nyata.
- e) Menghubungkan pembelajaran dengan minat peserta didik.
- f) Membebaskan peserta didik untuk berargumen dan memilih pilihannya sendiri.
- g) Guru harus menumbuhkan rasa partisipasi pada peserta didik.

Adapun menurut Renninger (2007) dan Wellington (1990), dalam Klassen & Klassen (2014, hlm, 1-19) ada beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar di antaranya:

- a) Membuat zona belajar yang santai.
- b) Melahirkan area belajar yang cakap, serta
- c) Mengimplementasikan pembelajaran yang kooperatif.

Dari pendapat-pendapat yang telah dijelaskan bahwa untuk menumbuhkan rasa minat belajar pada peserta didik itu sangatlah bervariasi. Pendidik adalah peran utama didalam prosedur pembelajaran pendidik harus mampu menumbuhkan ketertarikan belajar peserta didik melalui pembelajaran yang kondusif dan kooperatif, dengan mengajak peserta didik untuk berperan aktif.

H. Landasan Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian belajar

Belajar diartikan seperti mana cara mengalihkan sifat seseorang melalui jalinan dengan daerah . Bukti dari aktivitas bersekolah seseorang adalah perubahan ahlak seseorang, karena setelah proses belajar itu terjadi, dengan mempelajari ilmu yang tidak kita ketahui. Pembelajaran yang efektif adalah interaksi antara peserta didik, pendidik beserta sumber belajar. Segala sesuatu yang membantu pendidik untuk membuat jalannya pembelajaran menjadi efektif dan efisien adalah dengan menggunakan alat peraga berupa bahan ajar. Hamalik (2014, hlm. 37)

Buku teks sangat krusial buat menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar bisa dipakai buat membantu pengajar pada proses melaksanakan aktivitas mengajar pada kelas. Menurut Hamdani (2011, hlm. 120) Buku teks mengacu dalam segala bentuk bahan atau bahan yang disusun secara sistematis yang dipakai buat membantu pengajar atau pengajar pada melaksanakan aktivitas mengajar dan membangun lingkungan atau suasana belajar yang kondusif. Biarkan siswa belajar dengan donasi bahan ajar, *courseware* akan lebih menarik, lebih spesifik, irit saat dan tenaga, output belajar akan lebih bermakna, dan materi akan lebih gampang dipahami.

Stimulus dan respons merupakan hasilnya, lalu terus menguat penguatan ini bertujuan buat memperkuat konduite yg terinternalisasi pada proses pembelajaran. Proses belajar setiap orang akan membentuk output belajar yg berbeda-beda, karenanya perlu penguatan terus menerus buat lebih mengalami perubahan konduite. Gagne dan Briggs (2008, hlm. 7-8)

Belajar merupakan aktivitas yang dikerjakan oleh setiap orang, sadar atau tidak sadar, pada rangka perbedaan berdasarkan yang tidak memahami menjadi memahami. Bisa berjalan atau berjalan, tidak mampu membaca atau membaca, dll. belajar merupakan proses hubungan antara individu beserta kawasan menuju ke arah yang baik atau buruk. Pembelajaran setiap individu bisa dikerjakan menggunakan cara yang berbeda. Belajar menggunakan pengamatan, mendapatkan dan mengikuti.

Lantaran melalui belajar, seorang akan mengalami pertumbuhan dan perubahan psikis dan fisik. Dalam tubuh, apabila yang Anda pelajari terkait menggunakan dimensi gerakan. Secara psikologis, apabila yang dipelajari merupakan dimensi emosional. Secara kognitif, apabila yang dipelajari berupa pengetahuan baru. Oleh lantaran itu, dalam hakikatnya pembelajaran pada ranah kognitif pula akan bersinggungan menggunakan ranah emosional dan ranah psikomotor. Ketiga bidang ini saling terkait satu sama lain. Gagne dan Briggs (2008, hlm. 12)

b. Pengertian pembelajaran

Sesuai dengan UU RI Nomor 20 tahun 2003 soal system Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa:

“Pembelajaran adalah suatu pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar. Secara umum pembelajaran adalah sebuah proses interaksi pendidik dan peserta didik saat proses belajar dengan menggunakan sumber, media dan komponen-komponen yang menunjang pembelajaran”.

Pembelajaran juga di jelaskan oleh Dasopan (2017, hlm. 338) menyatakan pembelajaran ialah sebuah reaksi jalinan 2 orang yaitu peserta didik dan guru, guru di sini dijelaskan sama halnya pendidik dan siswa sebagai seorang yang belajar. Dengan demikian pembelajaran adalah sebuah proses belajar yang di susun atau di rancang oleh seorang guru atau pendidik yang mana nantinya di terapkan kepada peserta didik.

Pendapat lain mengatakan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses di mana belajar merupakan sebuah wadah untuk mendapatkan sebuah pengetahuan, pengalaman dan pembentukan sikap siswa Hanafy (2014, hlm, 74).

Pembelajaran kata berasal dari pembelajaran kata dasar dengan awalan pe dan akhirnya. Menurut Syah (2000, hlm. 92) belajar itu bermakna berupa hasil pengalaman dan jalinan bersama daerah tempat tinggalnya, semua fase perubahan perilaku individu relatif berlangsung lama proses kognitif

Sementara itu, menurut Sadiman (2000, hlm. 20-21), konsep belajar terbagi menjadi dua jenis, yaitu pemahaman luas dan pemahaman konkrit. Secara garis besar, belajar dapat didefinisikan sebagai kegiatan psiko-fisiologis yang mencapai perkembangan individu secara keseluruhan. Maka belajar dalam arti sempit adalah semacam usaha menguasai materi ilmiah merupakan bagian dari kegiatan pembentukan kepribadian yang utuh.

Maka dari itu bisa disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah wadah untuk mendapatkan suatu pengetahuan, keterampilan peserta didik, pembelajaran juga suatu proses interaksi antara dua orang yaitu peserta didik dan guru yang menciptakan sebuah tujuan pembelajaran agar pembelajaran terarah dan efektif. Dengan demikian bahwa pembelajaran itu terbagi menjadi dua bagian yaitu pelajar dan pembelajaran, pelajar di sini sebagai subjek orang yang mengikuti pembelajaran. Sedangkan pembelajaran subjeknya yaitu guru yang memberikan pelajaran atau membelajarkan pelajar.

2. *Google classroom*

a. *Pengertian google classroom*

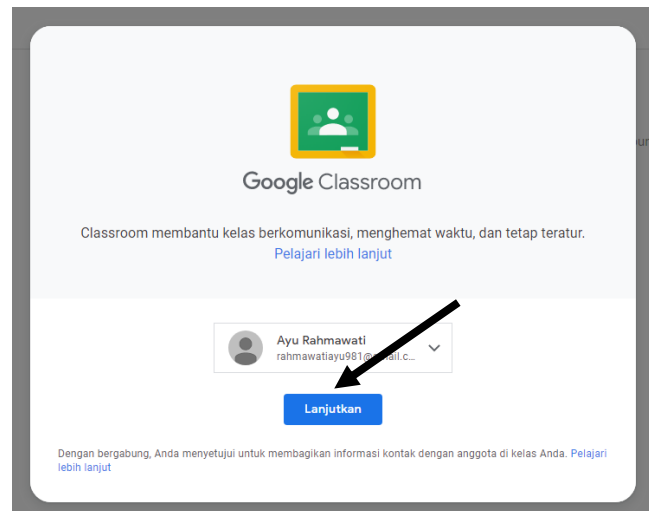
Dewi (2019, hlm. 60-79) *Google classroom* adalah aplikasi yang membuat ruang belajar yang tidak dibatasi oleh kenyataan. Bukan hanya itu saja, *google classroom* juga bisa sebagai media berkomunikasi, mengumpulkan tugas, menyerahkan tugas, dan mengevaluasi tugas. Oleh karena itu, aplikasi *google classroom* ini memudahkan para pendidik dan siswa untuk melakukan pembelajaran lebih banyak lagi tanpa kendala apapun dan tidak terbatas ruang dan waktu yang di mana memudahkan peserta didik dan guru untuk melaksanakan proses belajar dengan mandalam.

Sesungguhnya *google classroom* dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan memudahkan guru untuk mengeksplorasi gagasan yang sudah guru miliki. *Google classroom* sebenarnya adalah wadah untuk guru dan peserta didik di dunia maya. Aplikasi ini Berikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplor ide-ide ilmiah. Guru punya kebebasan untuk berbagi penelitian ilmiah dan menyediakan waktu Selain mengerjakan pekerjaan rumah mandiri untuk peserta didik, guru juga bisa membuka ruang diskusi peserta didik online. Namun, ada syaratnya perlu mendaftar untuk akses ke *google classroom* melalui web berkualitas. Aplikasi *google classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang memiliki tempat dengan kelas. Kelas yang dimaksud adalah kelas yang diberikan oleh pengajar sesuai dengan kelas yang ada di sekolah tersebut. Selain itu, *Google classroom* menjelaskan bahwa penggunaan *Google classroom*, khususnya kelas, dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki *Google Applications for Schooling*, yang memiliki fasilitas yang tidak berbayar termasuk *email*, *dokumen dan drive*. *Google classroom* di rancang untuk membantu para guru untuk serangkaian kegiatan pembelajaran di antaranya yaitu pengumpulan tugas, menilai tugas bisa langsung di lakukan di media itu sendiri. *Google classroom* juga bisa membuat folder penyimpanan untuk setiap masing-masing tugas dari setiap peserta didik agar semuanya sesuai dan teratur.

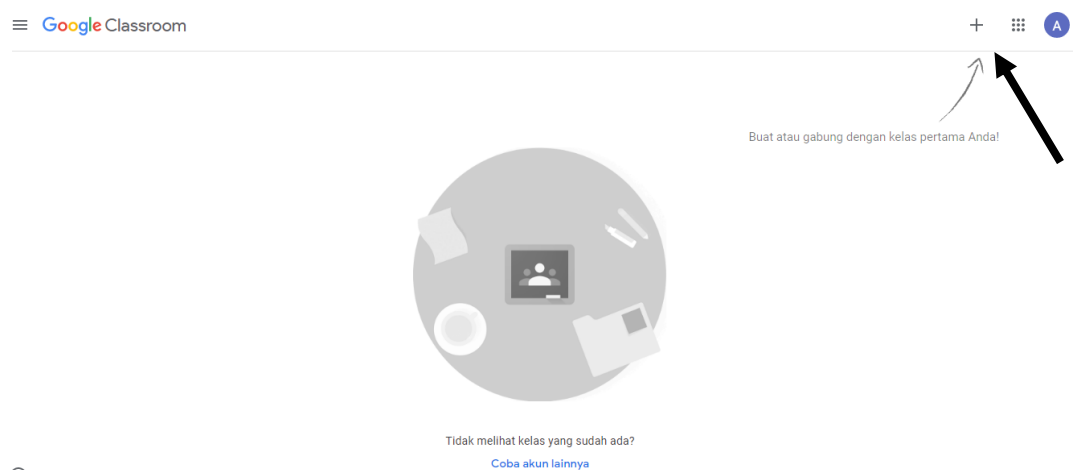
b. Langkah-langkah penggunaan

Langkah-langkah penggunaan *google classroom* di bedakan menjadi 2 yaitu untuk guru dan peserta didik, *google classroom* dapat di akses dengan komputer ataupun *handphone*. Berikut Langkah-langkah untuk membuat *google classroom* :

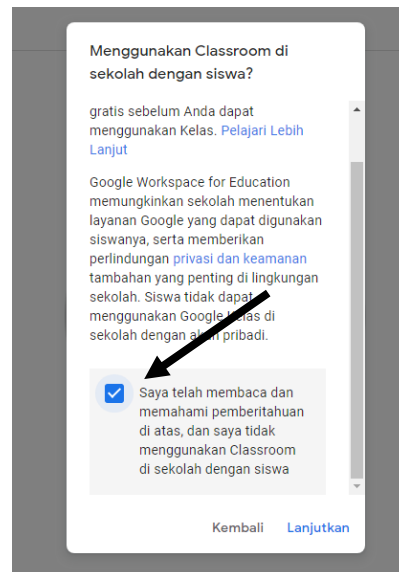
1) Guru



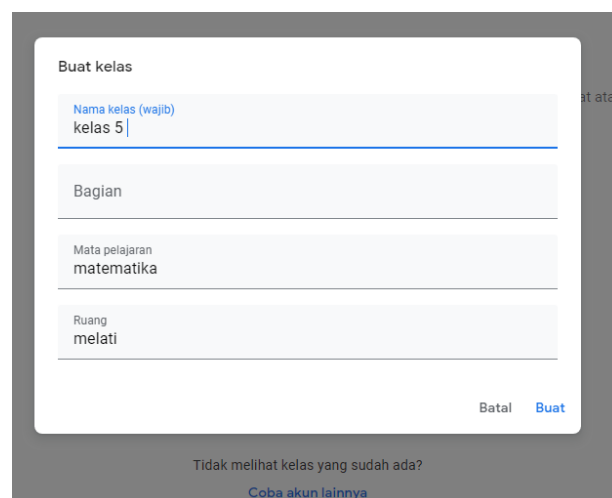
Gambar 1. 1 Apabila seorang guru sudah memiliki akun email maka bisa langsung masuk ke dalam *google classroom*.



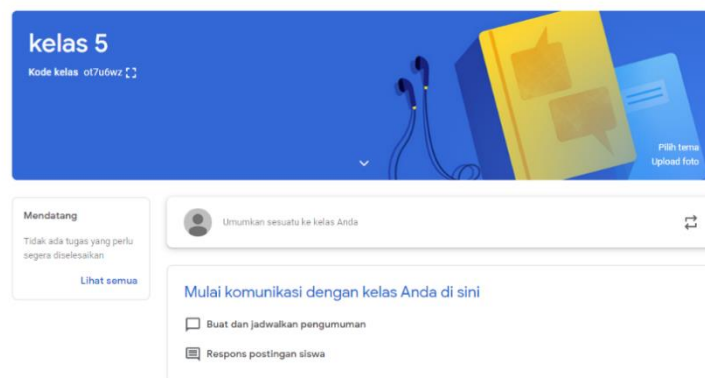
Gambar 1. 2 Setelah pilih “lanjutkan” maka akan berubah tampilan seperti ini. Lalu pilih tanda (+) untuk memulai membuat kelas atau bergabung ke dalam kelas untuk peserta.



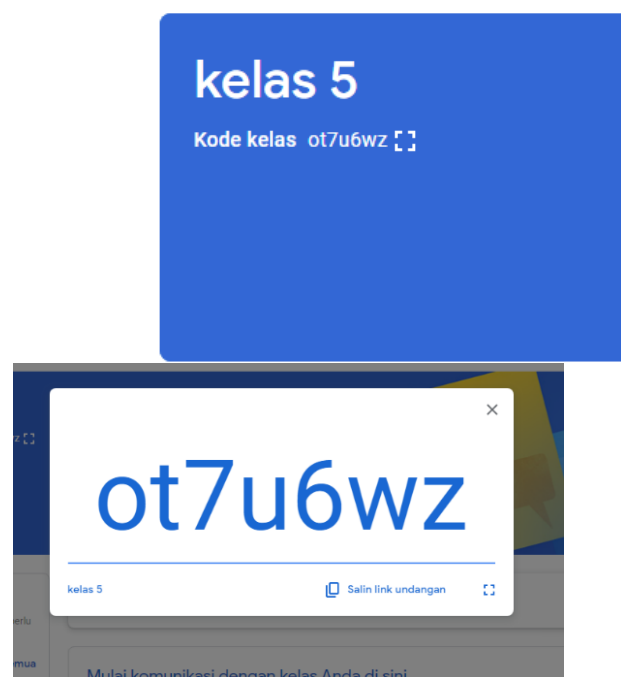
Gambar 1. 3 Setelah mengklik tanda (+) tadi, akan muncul tampilan seperti ini, yaitu tampilan di mana sistem akan menanyakan anda menjadi seorang pengajar atau peserta. Beritanda ceklis pada bagian kotak kecil dan klik “lanjutkan”.



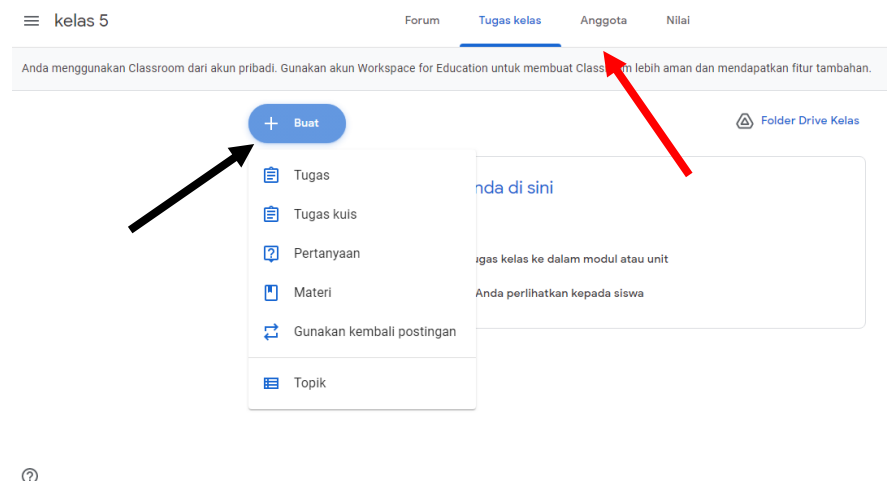
Gambar 1. 4 Setelah mengklik “ lanjutkan” sistem akan membawa anda untuk membuat kelas untuk pendidik, seperti dalam contoh di atas, lalu klik “buat”.



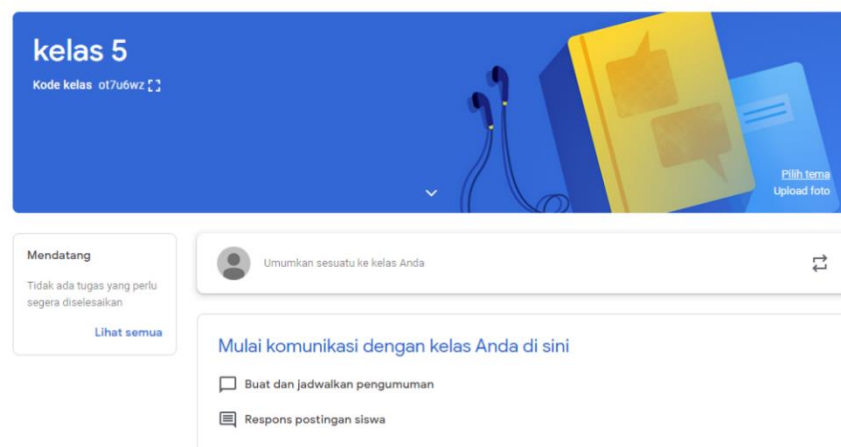
Gambar 1. 5 Tampilan setelah mengklik “buat”. Ini adalah tampilan ketika sudah di dalam sistem google classroom untuk seorang guru.



Gambar 1. 6 Apabila ingin menampilkan kode kelas maka bisa mengklik bagian “kode kelas” dan akan muncul kode kelas seperti pada gambar yang siap untuk di bagikan kepada peserta.



Gambar 1. 7 Guru bisa langsung membuat tugas,kuis,pertanyaan dll, dengan cara masuk ke dalam menu “tugas kelas” yang di tunjukan oleh panah merah lalu klik (+ buat) yg ditunjukan oleh panah hitam maka otomatis akan muncul petunjuk apa yang akan guru buat seperti c



Gambar 1. 8 Guru juga dapat mengganti tema pada layer pribadinya klik “pilih tema” di pojok kanan bertujuan untuk mempercantik tampilan atau daskboar guru.

2) Peserta didik

Peserta didik yang harus siap dengan asumsi mereka perlu menggunakan media *Google classroom* adalah:

- 1) akun google
- 2) Ponsel atau PC android digunakan untuk mengunduh aplikasi *google classroom*

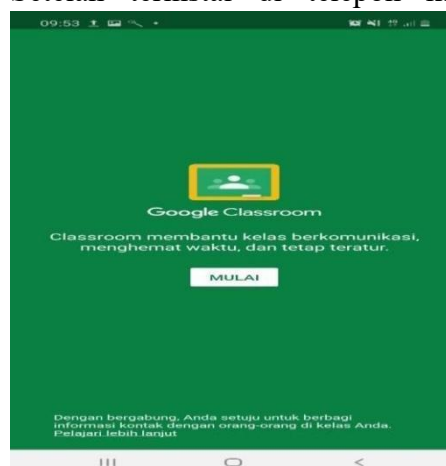
Untuk memiliki opsi untuk bergabung dengan kelas di *google classroom* menggunakan ponsel:

- a. Masuk ke aplikasi *playstore* atau *appstore* pada telepon kalian kemudian cari pada menu pencarian “*google classroom*” setelah itu install aplikasi *google classroom*.



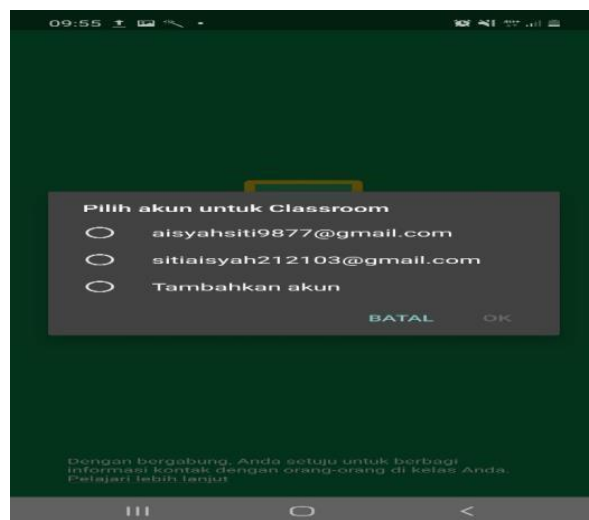
Gambar 1. 9 Tampilan pada *google classroom* pada *play store*

- b. Setelah terinstal di telepon kalian klik “MULAI”



Gambar 1. 10 Tampilan awal *google classroom*

- c. Siapkan akun google atau gmail anda lalu klik tambahkan akun.



Gambar 1. 11 Pilih akun yang akan di pakai

- d. Aplikasi sudah dapat di gunakan dengan mengklik tanda (+) yang ada di pojok kanan bawah.



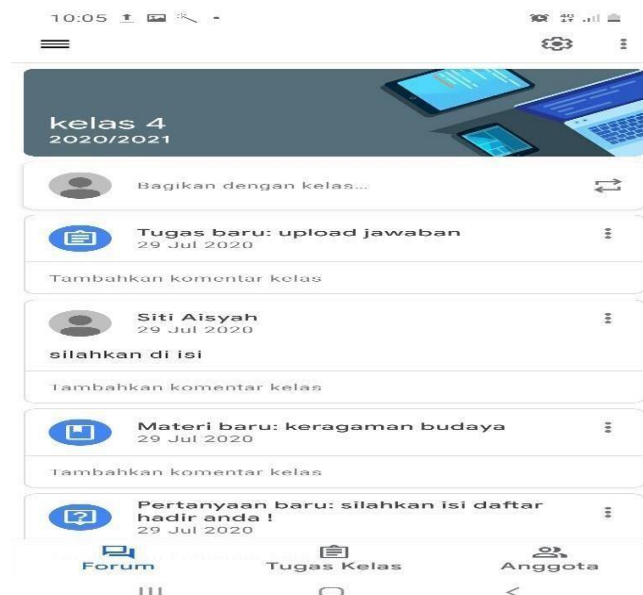
Gambar 1. 12 Tampilan layar apabila ingin bergabung dengan kelas.

- e. Lalu klik “gabung ke kelas”



Gambar 1. 13 Gabung dengan kelas yang sudah di buat

- f. Setelah bergabung ke kelas maka tampilannya akan berubah seperti ini.



Gambar 1. 14 Tampilan setelah bergabung kedalam kelas

Tahap persiapan bermulai dari memperkenalkan kepada peserta didik tentang penggunaan *google classroom*. Tahap implementasi dengan menggunakan media ini sebagai proses pembelajaran dan proses pemeriksa kendala selama pembelajaran online berlangsung. Dan tahap evaluasi dilakukan kepada peserta didik dengan memahami tingkat kesulitan dan keuntungan yang didapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun keunggulan penggunaan *google classroom* pada pembelajaran menurut Basuki (2020, hlm 3-4):

- a. Persiapan jauh lebih gampang sebab guru bisa memperhatikan ruang kelas dan mengundang peserta didik lainnya untuk bergabung. Di halaman tugas kelas guru dapat membagikan informasi-informasi yang terkait dalam proses pembelajaran.
- b. Lebih mudah dan praktis karena guru mampu melahirkan ruang kelas, meneruskan tugas dan berdiskusi melalui media ini.
- c. Penanganan mudah, peserta didik bisa mengecek tugas di kelasnya masing-masing. Dan materi juga dapat di simpan di *google drive*.
- d. Peserta didik juga bisa sambil mengasah kemampuan berkomunikasinya di media ini, dengan mendiskusikan pembelajaran yang mungkin kurang mengerti bisa langsung berdiskusi langsung di media tersebut.
- e. Media ini terjangkau dan aman, karena *google classroom* sendiri fitur gratis yang di sediakan oleh *google* untuk sekolah.

3. Minat belajar

Minat belajar yaitu keinginan yang kuat untuk sesuatu, gairah, atau kecenderungan tinggi dalam hati, minat sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena minat yaitu elemen utama yang menonjol pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Slameto (2010, hlm. 190) menyatakan minat yaitu kecondongan permanen bagi seseorang untuk memperhatikan seseorang aktivitas yang disukai untuk perhatian, kepuasan, dan perhatian terus menerus ketertarikan pada sesuatu atau

aktivitas tanpa perintah orang lain. dalam Pembelajaran, ketika peserta didik tidak tertarik untuk belajar, suasana akan tercipta kerugian belajar.

Minat belajar menurut Qomariah, Ketut (2016, hlm. 42) Apakah yang disukai atau diminati peserta didik dalam pelajaran ini mereka di dorong untuk belajar dan menguasai pengetahuan dan pengalaman tunjukkan dengan berpartisipasi dan secara aktif mencari pengetahuan dan pengalaman Ini. Oleh karena itu minat belajar akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik lagi minat atau hobinya dalam kursus agar dia berinisiatif teruskan belajar itu sangat berguna bagi dirinya

Indikator minat belajar menurut Djamarah (2011, hlm. 166) terdiri dari: 1) perasaan suka terhadap sesuatu kegiatan tanpa di dasari oleh sebuah paksaan, 2) ketertarikan terhadap suatu kegiatan atau pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan tersebut, 3) melatih konsentrasi atau perhatian peserta didik terhadap suatu pengamatan, 4) keikutsertaan peserta didik dalam suatu objek yang merangsang ketertarikan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Istiqomah, Ninik (2013, hlm. 109) menjelaskan minat yang bisa di tingkatkan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai. Misalnya guru memanfaatkan internet sepenuhnya untuk belajar. Dengan cara ini, penting untuk melihat lompatan ke depan dalam mencari cara untuk meningkatkan minat belajarsiswa dalam memahami penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning. Salah satunya dengan memanfaatkan media wali kelas Google. Unsur-unsur yang mempengaruhi minat belajar dalam menguasai sebagaimana dikemukakan oleh Purwanto dalam Hamalik (2010, hlm. 11) dipisahkan menjadi dua, yaitu variabel dalam dan elemen luar.

Salah satu faktor internal yang mempengaruhi minat belajar peserta didik diantaranya; fokus peserta didik muncul didorong dengan rasa keingintahuannya sendiri. Oleh karena itu perlu adanya rangsangan untuk memancing sehingga peserta didik terus merespon perhatian terhadap materi pelajaran yang di berikan (Sugihartono, 2007, hlm. 79). Sikap adalah kemampuan untuk menerima Atau tolak objek berdasarkan

evaluasi terhadap objek tersebut. Sikap peserta didik misalnya motivasi menghasilkan dan mengarahkan aktivitas mereka. Bakat memiliki potensi atau keterampilan dasar bawaan, setiap orang memiliki bakat yang berbeda. Mudah bagi seseorang untuk belajar sesuai dengan bakatnya sendiri.

Kemampuan biasanya diartikan sebagai kecerdasan. Kemampuan belajar, kemampuan umum diartikan sebagai prestasi komparatif individu terlibat dalam berbagai tugas, termasuk memecahkan masalah waktu fungsi motivasi tindakan pembelajaran langsung kegiatan belajar, maka motivasi bisa dikatakan diantara masyarakat atau peserta didik yang menyebabkan kegiatan belajar dan membangun kontinuitas Serta memberikan bimbingan untuk kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan oleh peserta didik. Faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar diantaranya adalah faktor sekolah dan keluarga: guru hanya memiliki tugas sebagai pendidik dan mengajar peserta didik agar menjadi manusia yang mengerjakan tugas-tugas kehidupannya (Siswoyo, 2007, hlm. 132).

Sarana dan prasarana belajar termasuk gedung Sekolah, ruang belajar. Fasilitas belajar meliputi buku teks, peralatan dan fasilitas sekolah, sarana dan prasarana belajar yang lengkap merupakan syarat yang diperlukan belajar yang sangat bagus. Bukan berarti sarana dan prasarana sudah lengkap tentukan jaminan proses pembelajaran yang baik. Selain materi pembelajaran, Proses pembelajaran juga membutuhkan infrastruktur yang dapat mendukung proses pembelajaran mengajar. Semua alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dirancang untuk menyampaikan pesan (informasi) dari sumber (guru dan sumber lain) kepada penerima (peserta didik).

I. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian

a. Pendekatan penelitian

Metode penelitian adalah sudut pandang yang diambil oleh peneliti tentang gambaran jenis atau bentuk penelitian yang menjadi landasan

penelitian. Metode penelitian yang dipakai yaitu metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, karena masalahnya berkaitan dengan manusia, dan manusia pada dasarnya mengandalkan pengamatan. Eriksen (Anggito dan Setiawan, 2018, hlm. 7) mengatakan: “Penelitian kualitatif bertujuan agar mendapatkan, menjelaskan dengan jelas dan terurai dan meminimalisir dampak bagi kehidupan mereka”.

Sementara itu, menurut Sugiyono (2017, hlm. 9), “Penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang berlandaskan pada filosofi post-positivis untuk mengkaji kondisi objek alam, di mana peneliti sebagai alat utama, teknik pengumpulan data digabungkan, dan analisis data. Ini adalah metode induksi. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.”

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat ditetapkan penelitian kualitatif yaitu sebuah penelitian yang menjelaskan fakta seperti persepsi, motivasi, perilaku, tindakan secara menyeluruh.

b. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah metode ilmiah yang dapat memperoleh data yang valid dan menyelidiki data yang dikumpulkan untuk tujuan tertentu dalam rangka memecahkan masalah.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kepustakaan. Tidak perlu datang langsung ke lokasi untuk bertemu dengan orang yang diwawancarai dalam penelitian kepustakaan atau penelitian kepustakaan dimana data diperoleh. Data yang diperoleh dilengkapi dengan membaca, meneliti, dan menganalisis data secara mendalam terkait dengan variabel yang akan diteliti. Penelitian kepustakaan yang dilakukan dengan kajian mendalam terhadap berbagai sumber bacaan harus memenuhi persyaratan ilmiah dan membantu menemukan semua informasi yang relevan masalah.

Literary research atau penelitian kepustakaan, menurut Zed (2004, hlm. 3), merupakan “serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data kepustakaan, membaca dan merekam bahan penelitian”. Adapun pernyataan Creswell, John W (Habsy, 2017, hlm. 92)

mengemukakan bahwa “Studi sastra adalah tulisan abstrak dari artikel dalam jurnal, buku, dan dokumen lainnya. Ke subjek. Dan perlu dokumen.

Kemudian lebih lanjut menurut Sugiyono (Sari dan Asmendri, 2020, hlm. 43), “Penelitian kajian pustaka adalah sejenis penelitian teoritis, literatur referensi, dan literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai, dan norma.”.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian sastra adalah pengumpulan data, dan sumbernya berasal dari sumber yang terkait, seperti buku, majalah, surat kabar, majalah, dan karya ilmiah lainnya.

2. Sumber Data

Sumber informasi pada penelitian ini adalah kepustakaan, yang juga dapat dianggap sebagai penelitian kepustakaan yang meliputi buku, majalah, makalah, arsip, dan lain-lain.

a. Sumber data primer

Sumber data primer yaitu sumber data yang secara langsung di dapat dari pihak pertama. Dalam hal ini sumber data yang di dapat dari jurnal-jurnal yang sudah di kumpulkan sebelumnya.

b. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder yaitu data yang menunjang data yang sudah ada yang di perkuat oleh pendapat para ahli yang terdapat dalam buku-buku. Dalam hal penulisan skripsi ini di perkuat sebanyak 15 buku penunjang.

Menurut Yaniawati (2017, hlm. 139) Sumber utama Ini merupakan titik awal yang mendasar bagi para analis untuk mengumpulkan informasi secara langsung dari objek penelitian, khususnya: buku/artikel yang menjadi objek eksplorasi, dan sumber informasi yang dimanfaatkan. mengingat spesialis pendukung. Sebagai badan utama, khususnya buku/artikel, sebagai buku pembantu/artikel dasar untuk membentengi gagasan dalam buku, jumlah buku mutlak adalah 15 buku yang dibagi menjadi 3 bagian, khususnya 5 buku dan 5 buku harian yang disempurnakan dalam setiap bagian. Penjelasan dari setiap pertanyaan. Selanjutnya, eksplorasi ini dapat lebih

membumi mengingat judul dapat ditemukan dalam daftar sumber/prinsip artikel.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan mengumpulkan Data kepustakaan, yaitu bahan yang sesuai dengan pokok bahasan Artinya apa. Menurut (Tim panduan penulisan KTI mahasiswa FKIP Unpas, 2021, hlm. 67-68) data yang ada didalam kepustakaan dikumpulkan dan diolah dengan cara :

- a. Pengeditan (*editing*), yaitu mengecek kembali informasi yang diperoleh, khususnya pada kulminasi, kejelasan kepentingan dan kesesuaian antar implikasi dan lain-lain.
- b. Pengorganisasian (*organizing*), khususnya untuk menyatukan informasi yang didapat melalui sistem diperlukan. Kemudian, pada saat itu banyak sumber yang didapat. Selain ilmuwan, mereka juga dapat menjadi sumber informasi penting atau sumber informasi opsional. Sumber informasi akan diurutkan berdasarkan faktor eksplorasi bersama yang berlaku dan berdasarkan pertanyaan pemeriksaan.
- c. Menemukan (*finding*), mengarahkan pemeriksaan lebih lanjut dari konsekuensi asosiasi dengan memanfaatkan prinsip, hipotesis dan teknik yang masih ada untuk mendapatkan hasil akhir dari tanggapan terhadap perincian masalah.

4. Analisis Data

Seperti yang ditunjukkan oleh Sugiyono (2011, hlm. 224), "Investigasi informasi adalah kegiatan mencari dan mengumpulkan informasi secara metodis yang didapat dari wawancara, catatan lapangan, dan catatan. Memilah-milah model, memilih apa yang signifikan, apa yang akan direnungkan, dan membuat tekad sehingga mereka dan orang lain dapat dengan mudah mendapatkannya." Orang mungkin mengatakan bahwa penyelidikan informasi adalah cara paling umum untuk menemukan data, yang dapat memberikan pertanyaan penelitian kepada para ilmuwan. Tentukan pilihan untuk memberi bantalan.

Pada tahap ini peneliti dapat menggunakan beberapa teknik untuk menyelesaikan percakapan dalam penyelidikan ini, untuk lebih spesifiknya:

a. Deduktif

Metode deduktif adalah metode penelaahannya, bertentangan dengan fakta umum, lalu diambil determinasi khususnya. Herman Hudoyono (Rohim, 2010, hlm. 8) menyatakan bahwa jika metode deduktif diterapkan pada mata kuliah yang benar diperlukan untuk pembelajaran jangka pendek, metode deduktif akan memudahkan siswa untuk menguasai materi yang diajarkan. Dalam metode deduktif ini, proses diturunkan dari teori, dan kemudian diperiksa validitasnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa deduksi adalah cara berpikir yang universal dan harus dibuktikan efektif sebelum dapat dibuktikan dengan fakta-fakta konkrit. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa *google classroom* aplikasi yang memudahkan pembelajaran dan pembelajaran menjadi *fleksibel*.

b. Induktif

Strategi induktif untuk membedah dalam teknik ini diambil dari penyelesaian sesuatu yang asli pada hal-hal yang dinamis. Sesuai Winarso (2014, hlm. 100) menyatakan bahwa “metodologi induktif adalah metodologi yang dimulai dengan pengenalan kondisi luar biasa yang kemudian dapat dimanfaatkan sebagai tujuan”. Sementara itu, sebagaimana dikemukakan oleh Purwanto (Rahmawati, 2011, hlm. 75) "metodologi induktif adalah pendekatan pengajaran yang dimulai dengan memperkenalkan berbagai kondisi luar biasa dan kemudian dapat diselesaikan menjadi kenyataan."

Mengingat klarifikasi di atas, cenderung disimpulkan bahwa teknik induktif adalah strategi di mana siklus pemeriksaan menyajikan masalah terlebih dahulu, setelah itu dapat ditarik suatu akhir. Dengan demikian dalam hal ini peneliti mendapatkan hasil analisis data yang sudah ada yaitu faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang kemudian di Tarik kepada kesimpulan yang umum.

c. Interpretatif

Dengan menafsirkan makna sebagai metode penafsiran normatif. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 24), “metode ini disebut metode eksplanatori karena data penelitian melibatkan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan”.

Sementara menurut Syamsuddin (2019, hlm. 138), “Metode yang digunakan seseorang ketika melakukan penelitian tekstual atau literatur eksplanasi adalah dengan menafsirkan teks komentar yang bersangkutan.” Berdasarkan penjelasan di atas, maka metode eksplanasi adalah proses mencari penjelasan atas penelitian. Beberapa orang menggunakan metode ini untuk penelitian literatur.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian komparatif yaitu suatu penelitian yang bersifat membandingkan suatu variabel satu dan variabel lainnya. Yang mana teori dan sumber berasal dari buku, jurnal, dan artikel yang mana pembahasan yang di di bahas itu sudah relevan. Dengan cara membandingkan variabel x yaitu *google classroom* dengan variabel y yaitu minat belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, setelah informasi dibedah dan informasi yang dikumpulkan dalam pemeriksaan ini menggunakan deduktif (seperti yang ditunjukkan oleh Yaniawati, 2020, hlm. 22) deduktif adalah informasi yang digunakan untuk membedah informasi yang telah dikumpulkan dengan menggambarkan hal-hal umum untuk akhir yang eksplisit.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang sistematika penyusunan skripsi, yang menggabungkan setiap bagian, urutan penyusun, dan keterkaitan antara satu bagian dan bagian yang berbeda dalam membentuk satu kesatuan yang utuh skripsi. Sesuai dengan sistematika atau ketentuann dlam buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa dapat diklasifikasi dalam komposisi yang telah dibuat dalam sistematika sebagai berikut:

Bab I, pada bagian ini menjelaskan tetang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi variabel, landasan

teori dan atau telaah Pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bab I ini yaitu sebuah pernyataan tentang masalah penelitian

Bab II, Kajian teori dan menjawab rumusan pertama yaitu tentang bagaimana penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran. Membahas deskripsi yang ada kaitannya dengan rumusan masalah ke satu yang akan di teliti. Lalu setelah dipaparkan mengenai teori-teori yang sesuai dengan rumusan masalah dan jawaban rumusan masalah kemudian di simpulkan menjadi satu kesatuan.

Bab III, Dalam bab ini menjelaskan tentang kajian teori dan menjawab rumusan masalah kedua yaitu tentang bagaimana minat belajar peserta didik dengan penggunaan *google classroom*. Berbicara tentang penggambaran yang ada hubungannya dengan rencana masalah ke salah satu yang akan dianalisis. Pemeriksaan ini berisi gambaran hipotetis yang menyoroti konsekuensi penyelidikan spekulasi, ide, strategi, dan pedoman yang ada dalam definisi masalah selanjutnya.

Bab IV, Bab ini menjelaskan tentang penemuan dan pembahasan sesuai dengan penemuan yang ada di dalam bab II dan III. yang mana di dalam bab ini menggagas tentang adakan pengaruh *google classroom* terhadap minat belajar.

Bab V, Yaitu menampilkan kesimpulan dari keseluruhan bab, beserta menampilkan saran. Saran disini untuk memberikan sebuah gambaran penelitian selanjutnya.