

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu dalam dunia pendidikan yang memegang peranan penting dalam perkembangan sains dan teknologi.<sup>1</sup> Begitupun dalam kehidupan sehari-hari, seseorang tidak akan terlepas dari matematika. Hal ini didukung pernyataan Peterson yang mengungkapkan bahwa “matematika memang berguna dan sangat penting”.<sup>2</sup> Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar khususnya dalam matematika perlu lebih diperhatikan lagi mengingat begitu pentingnya peran matematika bagi siswa nantinya.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, secara tidak langsung membawa perubahan pada semua aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi tersebut juga membawa perubahan dalam dunia pendidikan, sehingga diperlukannya suatu inovasi atau pembaharuan dalam pelaksanaannya. Salah satunya yaitu dengan melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan).

Adanya inovasi pembelajaran daring ini juga dipengaruhi oleh masuknya pandemi *Covid-19* di Indonesia yang membuat pemerintah memberlakukan kebijakan *social distancing* untuk membatasi interaksi antar masyarakat.

---

<sup>1</sup> Reka Ikrami Kurniawan, dkk, “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Menggunakan Pembelajaran Daring”, dalam *Wilangan : Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 1 no. 2 (2020), hal. 38

<sup>2</sup> Dewi Asmarani dan Nany Suengkono Madayani, “Pengembangan Buku Teks Pembelajaran Matematika Berbasis IT Berbahasa Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kalkulus Matematika TMT IAIN Tulungagung”, dalam *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6 no. 1 (2018), hal. 69

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pun mengeluarkan kebijakan berupa SFH (*Study From Home*) atau melaksanakan pembelajaran yang semula dari pembelajaran konvensional (tatap muka) menjadi pembelajaran daring agar kegiatan belajar mengajar dapat tetap berjalan meskipun tidak di sekolah.<sup>3</sup> Hal ini dilakukan sebagai upaya memutus rantai penyebaran virus mematikan tersebut.

Pembelajaran daring merupakan salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pada pelaksanaannya, pembelajaran daring memerlukan sarana pendukung seperti *smartphone* atau telepon android, laptop/komputer, dan internet untuk dapat mengakses informasi.<sup>4</sup> Dengan pembelajaran daring ini, guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Oleh karena itu, diperlukannya suatu media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran walaupun pelaksanaan pembelajarannya secara daring.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa bahan pembelajaran agar dapat merangsang perhatian dan minat siswa.<sup>5</sup> Tujuan dari penggunaan media pembelajaran yaitu siswa diharapkan mampu termotivasi, berkeinginan, dan lebih tertarik untuk menerima

---

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Ali Sadiqin dan Afreni Hamidah, "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah *Covid-19*", dalam *Biodik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6 no. 2 (2020), hal. 216

<sup>5</sup> M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember : Pustaka Abdi, 2017), hal. 11

materi yang disampaikan oleh guru sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>6</sup>

Terdapat banyak aplikasi online yang dapat dijadikan media pembelajaran, seperti *E- Learning*, *Edmodo*, *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, dan lain sebagainya. Namun, dari beberapa aplikasi tersebut, *Google Classroom* merupakan layanan yang layak untuk diterapkan. Aksi dan Ariyanti mengungkapkan bahwa dengan kesederhanaan tampilan pada *Google Classroom*, dapat memudahkan seseorang meskipun baru pertama kali menggunakannya.<sup>7</sup> *Google Classroom* merupakan sebuah media virtual yang didesain agar pengajar dan pelajar dapat melakukan pembelajaran secara daring dengan syarat koneksi internet yang memadai. *Google Classroom* memungkinkan terciptanya ruang kelas maya. Pengajar dapat memanfaatkan fasilitas pengelolaan kelas, penugasan, penilaian serta dapat secara langsung digunakan sebagai tempat untuk berdiskusi dengan pelajar.<sup>8</sup>

Berdasarkan penelitian relevan yang diteliti oleh Daniati dkk, menunjukkan bahwa penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi mahasiswa.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Fathullah Faruq, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Pokok Bahasan Barisan Aritmetika Berbantuan Microsoft Visual Basic", dalam *Kadikma*, 9 no. 2 (2018), hal. 90

<sup>7</sup> Hendrik Pandu Aksi dan Lita Ariyanti, *Sekolah dalam Jaringan*, (Surabaya : Scopindo Media Pustaka, 2020) hal. 13-14.

<sup>8</sup> M. Firman Annur dan Hermansyah, "Analisis Kesulitan Mahasiswa Pendidikan Matematika dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi *Covid-19*", dalam *Pedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 11 no. 2 (2020), hal. 196

<sup>9</sup> Daniati, Bambang Ismanto, dan Dwi Iga Luhasi, "Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Penerapan Model Pembelajaran e-Learning Berbasis *Google Classroom* pada Masa Pandemi *Covid-19*", dalam *Jurnal Kependidikan : Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6 no. 3 (2020), hal. 602

Penelitian lain yang serupa juga dilakukan oleh Yuda Darmawan yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar matematika.<sup>10</sup> Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Albina Evarista Longa memperoleh kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* juga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.<sup>11</sup>

*Google Classroom* memberikan fasilitas untuk dapat mengunggah berbagai file dokumen. Akan tetapi, dokumen yang paling sering digunakan untuk pembelajaran adalah dokumen yang berbentuk *PowerPoint*. Alasannya yaitu karena *PowerPoint* dapat digunakan untuk menyajikan materi yang meliputi gambar, suara, dan animasi yang dapat bergerak.<sup>12</sup> Dengan demikian, diharapkan siswa tidak merasa bosan ketika belajar secara mandiri dan mampu menarik perhatian sehingga dapat dengan mudah memahami materi matematika dan mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika.

Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Hal ini dikarenakan matematika bersifat abstrak, logis, dan sistematis, sehingga ketika belajar matematika tidak boleh ada langkah yang terlewat.<sup>13</sup> Matematika juga identik dengan lambang dan

---

<sup>10</sup> Yuda Darmawan, "Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X IPS 3 SMA Batik 2 Surakarta," (Surakarta : Skripsi tidak Diterbitkan, 2019), hal. 8

<sup>11</sup> Albina Evarista Longa, "Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Maumere," dalam *Journal on Teacher Education*, 2 no. 2 (2021) hal. 49

<sup>12</sup> Puspita Ayu Damayanti dan Abd. Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada Materi Kerucut", dalam *Kreano : Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10 no. 2 (2019), hal. 120

<sup>13</sup> Oktiana Dwi P.H, dkk, "Pengaruh Pembelajaran Problem Posing terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 6 Palembang", dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4 no. 1 (2010), hal. 71

rumus-rumus yang membingungkan. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Russefendi bahwa “matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, rumit, dan memperdayakan”.<sup>14</sup> Selain itu terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain : a.) faktor internal (yang berasal dari diri siswa itu sendiri) meliputi minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian. b.) faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa) meliputi lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah.<sup>15</sup> Kurangnya dukungan dari faktor-faktor tersebut dapat menjadikan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran, khususnya pelajaran matematika, sehingga dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan proses kegiatan belajar yang dapat dinyatakan dengan simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat menunjukkan kualitas individu tersebut.<sup>16</sup> Keberhasilan seorang siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar ini. Tujuan dari penilaian hasil belajar ini adalah untuk mengetahui pencapaian kompetensi oleh siswa, tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi yang telah dirumuskan oleh guru.<sup>17</sup> Dengan keadaan pandemi *Covid-19* yang sedang melanda

---

<sup>14</sup> Yuliza Putri Utami dan Derius Alan Dheri Cahyono, “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring”, dalam *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1 no. 1 (2020), hal.21

<sup>15</sup> Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa”, dalam *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, (2019), hal. 661

<sup>16</sup> Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Sleman : Deepublish, 2020), hal. 65

<sup>17</sup> Rahmat Putra Yudha, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*, (Pontianak : Yudha English Gallery, 2018), hal. 37

saat ini, meskipun pembelajaran harus dilaksanakan secara daring, namun guru harus tetap memperhatikan kualitas pembelajarannya.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin, 01 Februari 2021, dengan Bapak Suwoto, S.Pd salah satu guru matematika kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung beliau mengungkapkan bahwa banyak siswa yang nilai matematikanya masih rendah. Hal itu terlihat dari hasil ulangan harian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ada di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung adalah 75, sedangkan menurut beliau masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu, dengan penggunaan *Google Classroom* berbantuan animasi *PowerPoint* diharapkan dapat mempermudah siswa dalam belajar matematika sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar menjadi lebih baik.

Dari permasalahan di atas, maka peneliti ingin mengetahui pengaruh pembelajaran daring menggunakan media *Google Classroom* berbantuan animasi *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pada penelitian sebagai berikut:

- a) Masuknya pandemi *Covid-19* yang mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara online.

- b) Rendahnya hasil belajar siswa, dikarenakan siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika
- c) Penggunaan media yang tepat, dibutuhkan agar hasil belajar siswa meningkat. Pada penelitian ini menggunakan media *Google Classroom* berbantuan animasi *PowerPoint*.

## **2. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- a) Penelitian dilakukan di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung
- b) Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Dengan sampel penelitian yaitu siswa kelas VIII-I dan VIII-J.
- c) Materi yang dikaji dalam penelitian ini hanya materi bangun ruang sisi datar.
- d) Pembatasan hasil belajar yang digunakan adalah hasil dari *post-test*

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pembelajaran daring menggunakan media *Google Classroom* berbantuan animasi *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung?”

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring menggunakan media *Google Classroom* berbantuan animasi *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung.

## **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan dalam pendidikan baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Secara Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran daring, serta dapat dijadikan bahan kajian untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh pembelajaran daring menggunakan media *Google Classroom* berbantuan animasi *PowerPoint* terhadap hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi bangun ruang sisi datar.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran daring sebagai upaya mengadakan perbaikan mutu pembelajaran matematika dan kualitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran daring yang tepat.

#### **b. Bagi Guru**

Dapat menjadi referensi dalam pembelajaran matematika secara daring dengan menggunakan media *Google Classroom* berbantuan animasi *PowerPoint* khususnya pada materi bangun ruang sisi datar.



**c. Bagi Siswa**

Dengan menggunakan Google Classroom berbantuan Animasi *PowerPoint*, pembelajaran daring menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

**d. Bagi Peneliti**

Untuk menambah pemahaman, wawasan, dan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran matematika secara daring melalui penggunaan media *Google Classroom* berbantuan animasi *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa..

**e. Bagi Peneliti Lainnya**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian yang sejenis serta sebagai pembanding dengan hasil penelitian selanjutnya.

**F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh pembelajaran daring menggunakan media *Google Classroom* berbantuan animasi *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung.

**G. Penegasan Istilah****1. Secara Konseptual****a. Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh memiliki arti daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membawa watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

## **b. Pembelajaran Daring**

Pembelajaran daring adalah suatu sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar yang pelaksanaannya tanpa harus bertatap muka secara langsung.<sup>18</sup>

## **c. Media Pembelajaran**

Media adalah sebuah alat atau perantara yang bisa dijadikan pegangan dalam pembelajaran. Senada dengan pernyataan Setyoasri dan Sihkabuden, media adalah suatu alat yang berfungsi sebagai perantara antara komunikator (pemberi pesan) dan komunikan (penerima pesan). Sedangkan media pembelajaran yaitu suatu alat atau bahan yang biasa digunakan sebagai suatu perantara pada proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini dirancang bertujuan untuk mempermudah kegiatan belajar antara guru dan siswa.<sup>19</sup>

## **d. Google Classroom**

*Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem E-Learning. Aplikasi ini dapat membantu lembaga pendidikan menuju sistem *paperless*, dimana pengajar dapat membuat dan membagikan tugas kepada pelajar tanpa menggunakan kertas.<sup>20</sup> Dengan *Google Classroom* guru dan siswa dapat memposting sesuatu ke dalam kelas yang dapat

---

<sup>18</sup> Yuliza Putri Utami dan Derius Alan Dheri Cahyono, "Analisis Kesulitan...", hal.20

<sup>19</sup> Ramadhana Agung Pratama, dkk, "Mobile Learning Berbasis Game Based Learning Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar", dalam *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 3 no. 6 (2018), hal. 772

<sup>20</sup> Rini Utami, "Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan *Google Classroom* pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika", dalam *PRISMA (Prosiding Seminar Nasional Matematika)*, 2 (2019), hal. 498

dikomentari guru dan siswa lainnya, hal ini memungkinkan terjadinya komunikasi antara guru dan pelajar.<sup>21</sup>

#### e. Animasi *PowerPoint*

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan.<sup>22</sup> Sedangkan *PowerPoint* itu sendiri merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat membantu guru menyajikan materi yang dapat meliputi gambar, suara, bahkan membuat animasi.<sup>23</sup> Di dalam *PowerPoint* terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan.<sup>24</sup>

#### f. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil seseorang setelah mereka menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui tes yang berbentuk nilai hasil belajar. Tes ini diberikan kepada siswa untuk dijawab sesuai dengan tingkat kemampuannya, sehingga hasil dari tes tersebut dijadikan ukuran kemampuan siswa setelah mengerjakan tes tersebut.<sup>25</sup> Menurut Purwanto, hasil belajar adalah sebagai perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar dan hasil belajar ini diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan.<sup>26</sup>

---

<sup>21</sup> Heru Kurniawan, "Efektivitas Pembelajaran Problem Solving dan Investigasi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Matematis Berbantuan *Google Classroom*", dalam *Surya Edukasi*, hal. 61

<sup>22</sup> Emy Siswanah, "Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran Trigonometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang", dalam *Jurnal Phenomenon*, 3 no. 2 (2013), hal. 8

<sup>23</sup> Puspita Ayu Damayanti dan Abd. Qohar, "Pengembangan Media...", hal. 120

<sup>24</sup> Radhya Yusri dan Al Husaini, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft *PowerPoint* dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang", dalam *Jurnal Ipteks Terapan*, 11 (2017), hal. 3

<sup>25</sup> Sinar, *Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta : Deepublish, 2018), hal. 21-22

<sup>26</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2011), hal. 54

## **2. Secara Operasional**

### **a. Pengaruh**

Pengaruh adalah akibat yang timbul dari suatu perlakuan. Dalam penelitian ini *Google Classroom* berbantuan animasi *PowerPoint* sebagai variabel bebas memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebagai variabel terikat.

### **b. Pembelajaran Daring**

Daring adalah akronim dari kata dalam jaringan. Sehingga pembelajaran daring itu sendiri yaitu pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan atau berbantuan internet. Dalam penelitian ini, pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan *Google Classroom* berbantuan animasi *PowerPoint*.

### **c. Media Pembelajaran**

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu *Google Classroom*. Dengan media ini pembuatan dan pengumpulan tugas menjadi lebih terorganisir dengan baik dan bersifat *paperless*.

### **d. *Google Classroom***

Dalam penelitian ini pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan *Google Classroom*. Peneliti memberikan materi tentang bangun ruang sisi datar dalam bentuk file *PowerPoint*.

### **e. Animasi *PowerPoint***

Adapun materi bangun ruang sisi datar yang dibagikan ke siswa dalam penelitian ini berupa file *PowerPoint* yang didalamnya terdapat animasi yang menarik.

## **f. Hasil Belajar**

Dalam penelitian ini, hasil belajar dilihat dari hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi bangun ruang sisi datar.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari 3 bagian yaitu:

### **1. Bagian Awal**

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran.

### **2. Bagian Inti**

BAB I. Pendahuluan membahas tentang (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan batasan masalah (c) rumusan masalah, (d) tujuan masalah, (e) manfaat penelitian, (f) hipotesis penelitian (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.

BAB II. Kajian teori terdiri atas : (a) pembelajaran daring, (b) media pembelajaran, (c) *Google Classroom*, (d) animasi *PowerPoint*, (e) hasil belajar, (f) materi bangun ruang sisi datar, (g) penelitian terdahulu, (h) kerangka penelitian.

BAB III. Metode Penelitian. Bab ini mencakup beberapa sub bab meliputi : (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi, sampel dan sampling, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) teknik analisis data.

BAB IV. Hasil Penelitian memuat (a) deskripsi karakteristik data, (b) uji instrumen, (c) uji prasyarat, (d) pengujian hipotesis

BAB V. Pembahasan, dalam bab ini dijelaskan temuan-temuan peneliti yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI. Penutup, pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dan saran-saran yang relevan dengan permasalahan yang ada.

### **3. Bagian Akhir**

Bagian akhir skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.