

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah pembimbingan, pengkajian, pelajaran, pemahaman, kemahiran, dan kelaziman sekumpulan orang, bilamana diteruskan dari golongan satu ke golongan lain melalui pengkajian, pengarahan, serta eksperimen. Berbagai macam upaya telah dilakukan supaya kian meningkat taraf pendidikannya, mulai dari kurikulum, tenaga pendidik atau kependidikan, fasilitas dan juga kondisi peserta didik. Semakin baik lingkungan pendidikan dikembangkan, semakin baik kualitas pendidikan yang harus ditingkatkan.¹

Berdasar kepada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sistem pendidikan nasional mempunyai fungsi sebagai berikut:

mengembangkan keterampilan serta membangun karakter dan juga sivilisasi warga negara yang lebih berharga dalam lingkup pendidikan untuk kehidupan warga negara bermaksud agar meningkatnya kemampuan peserta didik supaya menjadi insan yang berkeyakinan dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, bersifat terpuji, bugar, mampu , berpendidikan, mandiri, inovatif, serta menjadi bangsa yang bersifat demokrasi serta responsibilitas.²

Demi mewujudkan hal demikian, pemerintah membentuk sistem pendidikan nasional melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sebagaimana diatur dalam peraturan tersebut,

¹Fitrah Al Anshori, “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Slide Terhadap Minat Bertanya Mahasiswa Pendidikan Biologi*”. Biogenerasi Jurnal Pendidikan Biologi. Vol. 3 No. 2, September 2018, hal. 8.

²Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, hal. 3

kenaikan mutu bilamana disertai dengan kesesuaian dan administrasi pendidikan yang ditujukan demi menjawab persoalan yang senada dengan pengupayaan peningkatan sosial di tingkat daerah, nasional, serta internasional, butuh diadakan reformasi pendidikan secara terorganisir, terstruktur, dan berkelanjutan.³

Visi Pendidikan Nasional yakni merealisasi struktur pendidikan menjadi kultur kemasyarakatan yang kokoh serta berkarisma untuk memberi kemampuan seluruh bangsa Indonesia menjadi masyarakat bermutu tinggi untuk lebih aktif menjawab persoalan zaman yang senantiasa silih berganti.⁴

Pembaruan sistematisasi pendidikan diperlukan adanya strategi pembangunan pendidikan nasional dalam hukum negara kesatuan Republik Indonesia, yang meliputi pengembangan dan penerapan kurikulum berbasis kompetensi serta ketersediaan fasilitas pendidikan. Sebagaimana ditetapkan oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Sekolah Dasar dan Menengah,

prinsip pelaksanaan kurikulum dilakukan dengan menggunakan pendekatan multimedia dan multistrategis, teknologi tepat guna dan sumber belajar, serta menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, dengan prinsip bahwa segala sesuatu yang ada dan tersedia di masyarakat dan lingkungan adalah dijadikan sebagai contoh, panutan dan sumber belajar.⁵

Pendidik atau guru adalah sosok tokoh berjasa yang menyampaikan pesan dalam simbol-simbol tertentu, dan peserta didik adalah sosok yang menafsirkan simbol-simbol itu sehingga peserta didik memahami simbol-simbol itu sebagai pesan. Agar pesan yang ingin ditransmisikan dapat ditransmisikan dengan benar oleh penerima pesan, diperlukan suatu wadah yang disebut “media”, media yang dimaksud dapat disebut sebagai saluran atau penengah (channel). Media

³Ibid, hal. 1

⁴Ibid, hal. 24

⁵Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan,

pembelajaran merupakan instrumen, bahan, perangkat, peranti, lingkungan, dan lain sebagainya bilamana bisa dipakai untuk mentransmisikan pesan ataupun informasi, khususnya materi pendidikan. Pemakaian media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran memudahkan pendidik ketika mempresentasikan materi kepada peserta didik.⁶

Berdasarkan observasi peneliti saat memenuhi tugas menurut kampus berupa magang, dihasilkan warta bahwa penggunaan media pembelajaran yg belum difungsikan dengan baik, dapat mengakibatkan proses pembelajaran terkesan ajek sekaligus menjenuhkan. *Google Slide, powerpoint (ppt), video presentasi materi(mp4), adobe flash, & media pembelajaran* sejenisnya belum terbiasa diaplikasikan sang para pendidik, para pendidik masih cenderung memakai kitab paket, e-book, papan tulis, gambar print out yg diaplikasikan menjadi media pembelajaran. Disamping itu sebagian akbar pendidik masih memakai metode pembelajaran klasik, yakni metode pembelajaran ceramah. Untuk waktu ini, metode tadi dianggap telah nir relevan lagi, hal tersebut sangat disayangkan, mengetahui bahwa zaman di saat ini teknologi berkembang pesat, baik menurut segi aplikasi maupun hardware keduanya bisa diterapkan menjadi wahana pengembangan media pembelajaran. Berkembangnya ilmu pengetahuan & teknologi modern kian memacu tindakan pembaharuan & peningkatan pada hal pemanfaatan output teknologi pada proses pembelajaran, sebagai akibatnya pada penerapannya perlu menentukan & memilah menggunakan sempurna media apa yg sinkron buat dipakai pada proses pembelajaran. Sehingga saat proses

⁶Nurdyansyah, dkk., *Inovasi Model Pembelajaran*, (Sidoarjo:Nizamia Learning Center,cet:1 2016), hal.34.

pembelajaran sedang berlangsung, antusias peserta didik menjadi semakin meningkat yang dapat mengakibatkan minat belajar siswa dalam mendalami materi bilamana disampaikan pendidik semakin tinggi pula. Media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik berkemungkinan akbar dapat menyebabkan peserta didik kian antusias dalam menyimak materi yang diberikan oleh pendidik, sebagai akibatnya tujuan pembelajaran dari materi tersebut kian semakin gampang dalam hal disampaikan ke peserta didik & sanggup membantu peserta didik untuk mendapatkan kefahaman materi & dapat menyuguhkan bantuan dan ketertarikan tersendiri terhadap peserta didik dan bisa mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.⁷

Satu dari beberapa contoh media pembelajaran nan perlu dicoba oleh setiap pendidik yakni *Google Slide*. Hal tersebut dikarenakan *Google Slide* merupakan *software* daring yang mampu memberi kemudahan kegiatan presentasi supaya lebih simpel dan menarik. *Software* tersebut bisa dijalankan di smartphone ataupun komputer. *Google Slide* sangat memberi jalan kemudahan dalam hal kegiatan penyajian materi dan juga kegiatan bertanya&menjawab secara daring.⁸

Jenjang SMP khususnya pada mapel Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengandung ilmu biologi dan fisika yang masih mendasar. Biologi sangat amat perlu dipelajari supaya peserta didik mengetahui segala macam seluk beluk proses kehidupan dan bentuk kehidupan itu sendiri. Fisika sangat perlu dipelajari supaya

⁷Adang Heryawan & Romlie Ardie, “*Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS di SMP*”. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. No. 1, Banten 2019, hal. 38

⁸Fitrah Al Anshori, “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Slide Terhadap Minat Bertanya Mahasiswa Pendidikan Biologi*”. Jurnal Pendidikan Biologi. Vol. 3 No. 2, September 2018, hal. 01

peserta didik diasah dalam hal penggunaan akal yang logis serta analitis terhadap seluruh fenomena yang terjadi dalam lingkup alam semesta ini. Satu contoh materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adapun terdapat di dalam mata pelajaran IPA di jenjang SMP yakni Interaksi Antara Makhluk Hidup dan Lingkungan, yakni materi yang mempelajari tentang hubungan tingkah laku atau pola interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungan yang ada disekitarnya, yang mana materi tersebut adalah salah satu bagian dari Biologi.⁹ Di dalam materi tersebut membutuhkan berbagai macam penjelasan dan penyampaian yang cukup interaktif agar peserta didik dapat betul-betul memahaminya.

Oleh karenanya diperlukan adanya inovasi dari segi penyampaian materi pembelajaran oleh pendidik melalui media pembelajaran yang digunakan agar peserta didik senantiasa menaruh perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan menggunakan *Google Slide* materi Interaksi Antara Makhluk Hidup dan Lingkungan akan dipresentasikan dengan tampilan yang cukup unik, menarik, serta minimalis, namun tetap padat isi materi yang disampaikan. Materi Interaksi Antara Makhluk Hidup dan Lingkungan ini sangat cocok untuk dipresentasikan menggunakan *Google Slide*, dikarenakan setiap penjelasan sub-bab perlu disertai dengan gambar pendukung, oleh karenanya *Google Slide* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan untuk mempresentasikan mata pelajaran IPA materi Interaksi Antara Makhluk Hidup dan Lingkungan. Melalui *Google Slide* diharapkan peserta didik mempunyai minat yang cukup tinggi untuk memperhatikan dan menyimak materi

⁹Shevyta Ryandani dkk., “Perbandingan Pengetahuan Tentang Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya dan Sikap Peduli Lingkungan”. Jurnal Bioterdidik Wahana Ekspresi Ilmiah Vol. 6 No. 6, Maret 2018, hal. 66.

yang disampaikan oleh pendidik utamanya pada mata pelajaran IPA materi Interaksi Antara Makhluk Hidup dan Lingkungan, mengingat bahwa *Google Slide* mempunyai tampilan yang cukup menarik sehingga mampu mengurangi kejenuhan serta menambah minat peserta didik untuk mempelajari materi Interaksi Antara Makhluk Hidup dan Lingkungan. Minat itu sendiri bagian dari aspek intrinsik bilamana mampu memberi efek keberhasilan output belajar peserta didik. Apabila dia memiliki minat pada satu materi pembelajaran tertentu, maka dia pasti berkecenderungan mempunyai niatan untuk memperdalam materi pembelajaran tersebut. Di sisi lain, apabila peserta didik minim minat pada satu materi pembelajaran tertentu, maka dia akan cenderung mudah jenuh dan enggan mempelajari materi pembelajaran tersebut.¹⁰ Menurut Susanto minat dapat didefinisikan kegairahan serta kecenderungan agung nan menjulang ataupun kemauan akbar pada suatu hal.¹¹ Helmawati juga mengatakan bahwa minat mempunyai arti kecenderungan atau sebuah keterikatan akbar ataupun kemauan nan agung pada suatu hal.¹²

Sampai hari ini pada kegiatan belajar-mengajar, minat berpengaruh terhadap penilaian output pembelajaran peserta didik. Menurut Ula, minat amat mempengaruhi pada perkembangan serta output pembelajaran peserta didik, apabila materi bilamana akan disampaikan pendidik kurang cocok terkait kemauan peserta didik maka dia cenderung kurang antusias untuk diberi edukasi,

¹⁰Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Renika Cipta, 2003), hal. 54.

¹¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hal. 16.

¹²Helmawati, *Pendidikan Keluarga: Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 200.

perihal tersebut bakal berpengaruh kurang positif dalam hal hasil/output belajar peserta didik itu.¹³ Berdasarkan Soedijarto dalam Purwanto hasil/output belajar merupakan pencapaian jenjang kompetensi bilamana diraih peserta didik ketika ikut kegiatan belajar-mengajar selaras kepada target kependidikan yang telah ditentukan.¹⁴ Sedangkan menurut Suprijono hasil/output belajar dapat didefinisikan sebagai corak perilaku, tindakan, taraf, pemahaman, keterampilan-keahlian, dan apresiasi.¹⁵ Karenanya pada penelitian ini diharapkan melalui media pembelajaran *Google Slide* peserta didik mempunyai pengaruh terhadap kesungguhan atau minat untuk senantiasa mempelajari materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan serta juga mempunyai pengaruh terhadap penilaian hasil belajar peserta didik tersebut..

Maka mengacu pada eksplanasi tersebut, peneliti/penulis mengangkat judul penelitian/pengkajian **“Pengaruh Media Pembelajaran *Google Slide* pada Materi Interaksi Antara Makhluk Hidup dan Lingkungan Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru“**. Peneliti memilih lokasi penelitian di SMPN 3 Kedungwaru dikarenakan di sekolah tersebut peneliti melakukan praktek mengajar untuk memenuhi mata kuliah Magang di semester 7.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Mengacu pada Latar Belakang/eksplanasi yang telah dipaparkan, maka diperoleh identifikasi masalah yakni:

¹³S. Shoimatul Ula, *Revolusi Belajar*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 20.

¹⁴Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hal. 46.

¹⁵Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), hal. 5.

1. Minimnya pemanfaatan kemajuan informasi&teknologi perihal kegiatan belajar-mengajar
2. Terbatasnya inovasi pendidik terhadap media pembelajaran digital
3. Rendahnya minat belajar peserta didik terhadap materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan
4. Kurangnya hasil belajar peserta didik pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan

Mengacu kepada Latar Belakang/eksplanasi serta Identifikasi Masalah, maka diperoleh batasan masalah yakni:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian/pengkajian ini yakni *Google Slide*
2. Parameter minat belajar peserta didik dalam penelitian/pengkajian di sini diuji memakai angket
3. Penilaian hasil belajar peserta didik pada penelitian/pengkajian di sini diuji memakai soal tes
4. Materi pembelajaran pada penelitian/pengkajian ini yakni materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan
5. Lokasi penelitian dalam penelitian ini yakni SMPN 3 Kedungwaru

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada Latar Belakang, Identifikasi Masalah, serta Batasan Masalah di atas, maka diperoleh Rumusan Masalah yakni:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap minat belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada Rumusan Masalah di atas, diperoleh tujuan dari penelitian/pengkajian ini yakni:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap minat belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang dikemukakan pada penelitian ini yaitu:

Ha:

1. Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap minat belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru
2. Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru
3. Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru

H0:

1. Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap minat belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru
2. Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru
3. Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru

F. Kegunaan Penelitian

Mengacu pada Tujuan Penelitian yang hendak diraih, karenanya penelitian/pengkajian ini hendaknya memiliki kegunaan/kebermanfaatan pada dunia pendidikan dan masyarakat baik secara direk ataupun non-direk, adapun kegunaan/kebermanfaatan penelitian/pengkajian ini yakni:

1. Secara teoritis:

- a. Memberikan tambahan pengetahuan peneliti tentang pemanfaatan media pembelajaran *Google Slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran terhadap peneliti/penulis karya ilmiah berikutnya bilamana meneliti media pembelajaran *Google Slide* ataupun media pembelajaran berbasis teknologi lainnya.
- c. Memberikan sumbangsih ide/gagasan untuk lingkup pendidikan serta menyumbang kontribusi pengkajian sains terhadap pengetahuan yang bersifat ilmiah, utamanya biologi.

2. Secara praktis:

a. Bagi peserta didik

- 1) Membantu peserta didik dalam proses pembelajaran biologi menggunakan media pembelajaran *Google Slide*.
- 2) Membantu meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan.
- 3) Membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan.

b. Bagi peneliti

- 1) Memberikan tambahan wawasan baru dalam hal berteknologi
 - 2) Memberikan tambahan pengalaman baru dalam hal mengaplikasikan media pembelajaran
- c. Bagi guru
- 1) Membantu guru mentransfer materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan melalui media pembelajaran *Google Slide*
 - 2) Memotivasi guru agar kreatif&inovatif dalam hal memfungsikan media pembelajaran *Google Slide*
- d. Bagi sekolah
- 1) Memberikan inovasi dan kreasi baru tentang teknologi pembelajaran terkini

G. Penegasan Istilah

Supaya mendapatkan pemahaman arti yang homogen mengenai kosa kata dan mengurangi terjadinya kesalahan dalam pemahaman/ambiguitas, oleh karenanya dibutuhkan penegasan istilah pada suatu penelitian/pengkajian/penulisan. Adapun istilah yang perlu dijelaskan yakni:

1. Penegasan konseptual
 - a. Media pembelajaran merupakan perangkat/peranti bantu atau sarana bilamana difungsikan untuk medium pada kegiatan belajar mengajar guna menaikkan probabilitas efisiensi dalam mencapai tujuan/target pembelajaran.¹⁶

¹⁶Magdalena Irawati, Skripsi. *Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta pada Pokok Bahasan Penyajian Data dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot*, (Yogyakarta: USD Yogyakarta, 2018), hal. 26.

- b. *Google Slide* merupakan *software* presentasi daring, melalui penggunaan *Google Slide* ini seseorang mampu menciptakan, mencadangkan, dan berbagi *file* dengan para *user* lain.¹⁷
 - c. Minat belajar merupakan suatu pergerakan niat mempelajari beberapa fakta, ilmu, pemahaman, kesanggupan, lewat upaya, pembelajaran, serta peristiwa.¹⁸
 - d. Hasil belajar merupakan pencapaian jenjang kemampuan yang diraih peserta didik saat ikut serta dalam kegiatan belajar-mengajar selaras kepada tujuan/target pendidikan.¹⁹
 - e. Interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan merupakan pengetahuan yang berisi kan tentang hubungan tingkah laku atau pola interaksi antara mekhhluk hidup dengan lingkungan yang ada disekitarnya²⁰
2. Penegasan operasional
- a. Media pembelajaran kaitannya dalam penelitian/pengkajian di sini mengacu ke media pembelajaran *Google Slide*
 - b. *Google Slide* kaitannya dalam penelitian/pengkajian di sini merupakan suatu aplikasi/*software* program yang digunakan untuk media pembelajaran yang bersifat presentatif
 - c. Minat belajar kaitannya dalam penelitian/pengkajian di sini mengacu pada tingkatan/level keinginan peserta didik untuk belajar materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan

¹⁷Arum Oktaliana Sari dkk, “*Google Slide dan Quizizz dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Matematika*”. AdMathEdu. Vol.9 No.2 , Desember 2019 , hal. 99.

¹⁸Hardjana, *Kiat Sukses di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Kanisius, 1994), hal. 26.

¹⁹Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hal. 46.

²⁰Sumarmi, “*Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explening (SFAE) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 281 Jakarta*”. Jurnal Ilmiah Pendidikan Eksakta. Vol. V No. 1, Maret 2019, hal. 136.

- d. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini mengacu pada skor akhir penilaian peserta didik terhadap tes yang diberikan tentang materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan
- e. Interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan yang dimaksud pada penelitian ini adalah salah satu materi mata pelajaran IPA yang ada di kelas VII semester genap.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan mempunyai tujuan untuk mempermudah proses penulisan pembahasan terhadap sebuah makna yang terkandung sehingga berbagai uraian bisa dipahami dan diikuti secara sistematis dan teratur. Berikut ini merupakan sistematika pembahasan pada penelitian ini:

1. Bagian awal

Bagian awal memuat sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian inti

BAB I PENDAHULUAN, terdiri atas (a) Latar Belakang Masalah, (b) Identifikasi Masalah, (c) Batasan Masalah, (d) Rumusan Masalah, (e) Tujuan Penelitian, (f) Hipotesis Penelitian, (g) Kegunaan Penelitian, (h) Penegasan Istilah, dan (i) Sistematika Pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI, terdiri atas (a) Landasan Teori, (b) Penelitian Terdahulu, (c) Kerangka Berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN, terdiri atas (a) Rancangan Penelitian, (b) Populasi dan Sampel, (c) Metode dan Desain Penelitian, (d) Variabel Penelitian, (e) Kisi-Kisi Instrumen, (f) Sumber Data, (g) Teknik Analisis Data.

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN, bab ini membahas mengenai deskripsi data serta pengujian hipotesis.

BAB V PEMBAHASAN, bab ini membahas mengenai pemaparan beberapa sub bab yaitu mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *google slide* pada materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru.

BAB VI PENUTUP, bab ini berisi kesimpulan dari rumusan masalah dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi SMPN 3 Kedungwaru

3. Bagian akhir

Bagian akhir memuat uraian mengenai daftar rujukan, beberapa lampiran, daftar riwayat hidup.