

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era digital saat ini, teknologi dan ilmu pengetahuan telah berkembang pesat disertai dengan adanya berbagai teknologi komunikasi dan informasi yang tercipta dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Inovasi dalam dunia pendidikan akan terus dikembangkan agar sejalan dengan teknologi informasi yang berjalan maju. Sehingga dapat diartikan bahwa teknologi informasi merupakan media yang dimanfaatkan sebagai sarana bertukar informasi tak terbatas jarak¹. Berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan menjadikan pendidik (guru) dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan serta fungsi pendidikan tertuang dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, sebagai berikut.

“..Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab..”².

Hal ini tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 tahun 2013 mengenai pemanfaatan teknologi informasi untuk

¹ Dewi Salma P. 2013. *Mozaik Teknologi pendidikan E-Learning*. Jakarta : Prenadamedia Group., h.16

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3., h.3

meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran³. Teknologi informasi telah digunakan sebagai salah satu variasi dalam kegiatan pembelajaran dan menjadikan kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi lebih kreatif, aktif, dan menarik, memiliki tujuan agar penyelenggaraan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif dengan konsolidasi teknologi informasi merupakan upaya guna meningkatkan kualitas dan mutu kegiatan belajar mengajar melalui cara membuka lebar-lebar akses teknologi informasi dan ilmu pengetahuan⁴.

Berkembang pesatnya teknologi menjadikan pendidikan dan instansinya turut menyesuaikan dengan perkembangan yang ada untuk menunjang kegiatan belajar. Berkembangnya ilmu teknologi dan informasi menghadirkan berbagai platform yang menarik serta memberikan manfaat kepada peserta didik dan media tersebut berdasarkan perbedaan karakteristik, bakat, dan minat peserta didik guna merangsang motivasi peserta didik untuk belajar serta mengoptimalkan hasil belajar kognitif.

Proses penyelarasan modernisasi agar sejalan dengan perbaikan kualitas pembelajaran membutuhkan perubahan yang digagasi oleh pendidik untuk menjalankan kegiatan belajar di sekolah. Pendidik diwajibkan untuk mampu mengoperasikan dan menguasai teknologi informasi serta mampu menerapkannya dalam kegiatan belajar. Sehingga akan berguna untuk memperbaiki dan mengoptimalkan kualitas pembelajaran serta kualitas lulusan atau alumni yang memiliki daya saing dalam era modern. Maka, saat ini pembelajaran lebih

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 tahun 2013 tentang Standar dan Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

⁴ Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Press., h.5

condong kepada aktivitas yang modern menggunakan teknologi mutakhir dengan tujuan dapat mengoptimalkan peserta didik dalam menguasai tema pelajaran dengan efektif, konstruktif, inspiratif, interaktif, produktif, serta menarik. Peserta didik diharapkan mempunyai keterampilan melalui aplikasi teknologi tersebut.

Kegiatan belajar memerlukan waktu agar tujuan belajar dapat tercapai. Belajar dalam prosesnya terbagi menjadi dua ranah menurut Ausubel dan Robison, yakni ranah cara agar tahu pengetahuan baru dan cara mengkoneksikan pengetahuan baru dengan konsep ide atau struktur yang sudah ada⁵. Ranah yang pertama, peserta didik terbagi berdasarkan jenis belajar yakni belajar dengan jenis menemukan (*discovery learning*) dan belajar dengan jenis menerima (*reception learning*). Ranah yang kedua yakni jenis belajar dengan tipe menghafal (*rote learning*) serta belajar bermakna (*meaningfull learning*).

Perkembangan teknologi yang dimanfaatkan sebagai media belajar salah satunya adalah internet. Instansi pendidikan saat ini telah memanfaatkan komputer yang terkoneksi (*link*) dengan internet, salah satunya untuk Ujian Nasional (UN) yakni *Computer Based Test (CBT) online* ini merupakan suatu bentuk perhatian pemerintah untuk mengkolaborasi teknologi dengan pendidikan. *Computer Based Test (CBT)* diterapkan oleh pemerintah dengan tujuan dapat memajukan pendidikan nasional, hal tersebut tercantum dalam Peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan Nomor 0043/P/BSNP/I/2017 mengenai prosedur operasional standar penyelenggaraan Ujian Nasional Tahun Pelajaran 2017/2018⁶. Ujian

⁵ Nana Syaodih S. 2009. *Pengembangan Kurikulum : Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Cetakan II., hal.135

⁶ Peraturan BSNP No. 0044/BSNP/XI/2017 tentang Prosedur Operasional Standar Penyelenggaraan Ujian Nasional Tahun Pelajaran 2017/2018.

Nasional (UN) menggunakan komputer atau *online* adalah bentuk perhatian pemerintah dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi agar penerapan teknologi informasi dan komunikasi merata terhadap semua bidang termasuk pendidikan.

Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 dalam sajian data infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia tahun 2017 menyatakan pengguna internet dalam negeri sebanyak 143.26 juta di mana total penduduk Indonesia yakni diperkirakan sebanyak 262 juta jiwa, diartikan sebanyak 54.68% penduduk di Indonesia adalah pemakai internet. Dalam hasil survei tersebut diketahui bahwa pemanfaat internet bidang edukasi terbagi menjadi lima bagian yakni sebanyak 55.30% untuk membaca artikel, 49.87% untuk melihat video tutorial, 21.73% untuk berbagi artikel atau video edukasi dan 14.63% untuk pendaftaran daftar sekolah⁷. Dapat diketahui bahwa internet juga dimanfaatkan oleh penggunanya untuk mengakses berbagai bidang yang berhubungan dengan pendidikan atau edukasi.

Internet dimanfaatkan baik oleh peserta didik di sekolah agar mempermudah akses berbagai referensi dan literatur dan membuat kegiatan belajar menjadi lebih mudah dan efektif. Metode belajar berbantu internet disebut dengan *E-Learning (Electronic Learning)*. Pembelajaran elektronik atau *E-Learning* diperkenalkan pertama kali oleh Universitas Ilionis di Urbana-Champaign dengan memakai sistem instruksi berbasis komputer atau CAI (*Computer Assisted Instruction*) dan komputer bernama PLATO (*Program Logic*

⁷ Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII). *Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2017*. 2020. H-31 (<https://www.apjii.or.id/survei2017>) diakses pada 16 Maret 2021 pukul 20.33

Automated Machine). Dalam waktu tersebut *E-Learning* berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi⁸. Internet di sekolah penting untuk dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mengesporasi pengetahuan peserta didik dan berguna untuk mengakses berbagai literatur dan mendapatkan referensi dengan cepat dan mudah.

Belajar dengan bantuan internet dapat digunakan dengan berbagai aplikasi, salah satunya *e-learning Google Classroom*. Aplikasi ini adalah sebuah sistem belajar mengajar dari *Google* untuk instansi pendidikan dengan harapan dapat mempermudah pembuatan, pendistribusian materi ataupun penilaian tugas *paperless* atau tanpa kertas dengan tujuan mencapai indikator pembelajaran. *E-learning Google Classroom* yakni media belajar yang dapat digunakan peserta didik maupun pendidik untuk menciptakan kelas virtual atau *online*. *E-learning Google Classroom* adalah media yang menjadi bagian dari *Google for Education*. *Google for Education* mempunyai beberapa layanan yang berguna untuk membantu proses pembelajaran di sekolah, layanan tersebut antara lain seperti *e-learning Google Classroom*, *Google Drive*, *Google Docs*, *Google Mail*, dan *Google Calendar*. *E-learning Google Classroom* mempunyai struktur yang sama dengan pembelajaran dan dapat terkoneksi dalam satu sistem yakni *Google for Education*. Itulah sebab layanan ini layak digunakan sebagai sistem pendukung pembelajaran di Indonesia. *E-learning Google Classroom* dirancang agar interaksi pendidik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya menjadi mudah dan aktif dalam dunia maya. Melalui media ini, pendidik berkesempatan untuk berbagi konsep ilmu kepada peserta didiknya. Selain itu

⁸ M. Ansyar Bora. Analisa Kepuasan Penggunaan E-Learning Cloud Sekolah Tinggi Teknik (STT) Ibnu Sina Batam. *Jurnal Kreatif Industri (JKI) Sekolah Tinggi Teknik (STT) Ibnu Sina Batam Vol. 1 No. 1 2007*. Hal. 56

dapat pula melatih rasa tanggung jawab peserta didik untuk menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.

Media *e-learning Google Classroom* dapat digunakan oleh peserta didik sebagai media yang dapat membantu mereka untuk menyimpan file materi dan video yang telah dibagikan oleh pendidik secara rapi dalam satu aplikasi tanpa perlu khawatir materi tersebut akan hilang dan dapat dipilah berdasarkan tema materi atau bab sesuai pertemuan, dan juga dapat diakses tanpa batas selama terkoneksi dengan internet, serta sebagai media bagi pendidik untuk membagikan tugas secara individu disertai dengan tenggat waktu yang ditentukan. Hal tersebut dapat membantu pendidik untuk mengorganisir setiap tugas yang diberikan kepada peserta didiknya.

Penerapan *e-learning Google Classroom* akhir-akhir ini menjadi pilihan bagi tenaga pendidik sebagai sarana pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi Covid-19 karena media ini adalah media yang dapat menciptakan ruang kelas maya. Penggunaan media *e-learning Google Classroom* yang bisa menyimpan materi pembelajaran memudahkan peserta didik untuk mengkaji materi pembelajaran kembali sehingga hal tersebut dapat mengatasi terbatasnya jarak dan waktu.

Aplikasi *e-learning Google Classroom* sebagai media pembelajaran yang diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat menyalurkan materi pelajaran kepada peserta didik dengan efektif,

efisien serta bermanfaat. Pada periode ini penggunaan media pembelajaran memperhatikan kondisi peserta didik termasuk minat.

Minat adalah faktor yang dapat mempengaruhi usaha manusia dan hasil yang dicapai dalam suatu kegiatan. Minat berkaitan erat dengan motivasi, oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa minat merupakan alat motivasi pokok untuk melaksanakan kegiatan belajar. Indikator dari minat meliputi (1) Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan. (2) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran. (3) Adalah adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapatkan hasil yang terbaik⁹.

Keberadaan minat dalam diri peserta didik yang melakukan kegiatan pembelajaran berfungsi untuk mendorong, menentukan arah, dan menentukan perbuatan guna mencapai tujuan yang diinginkan, sehingga minat peserta didik baik tinggi maupun rendah akan mempengaruhi hasil yang akan didapatkan. Terciptanya suasana yang menyenangkan dalam kelas dapat memicu timbulnya minat serta gagasan lain dalam benak peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar aktif dan kreatif dapat dijalankan karena adanya beberapa faktor yang mendukung, yakni menggunakan media belajar.

Menarik minat peserta didik dalam mata pelajaran Biologi baik melalui berbagai media dan metode pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar kognitif yang akan didapatkan oleh peserta didik. Peran pendidik dalam memperbaiki minat peserta didik memiliki kontribusi yang besar, yakni dengan

⁹ Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta : Deepublish. Hal 16

memberikan metode dan memanfaatkan media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik melalui berbagai media edukasi seperti media *e-learning Google Classroom* yang sesuai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi agar peserta didik dapat mengikuti perkembangan zaman. Hal tersebut serta menjadi salah satu upaya untuk memperbaiki dan mengoptimalkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif ada 2, yakni faktor eksternal serta faktor internal. Faktor eksternal merupakan faktor yang datang dari luar atau rangsangan yang diterima peserta didik. Contoh dari faktor eksternal adalah keluarga, teman, masyarakat, guru, media, sarana dan prasarana belajar. Sedangkan internal adalah kebutuhan yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Contoh dari faktor internal yaitu mental, tingkat kecerdasan, minat, keadaan jasmani maupun rohani, dan lain sebagainya.

Faktor-faktor tersebut terkait dan berpengaruh satu sama lain. Sikap *conserving* peserta didik terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal) cenderung memiliki pendekatan belajar sederhana dan tidak tidak mendalam atau intens. Sedangkan peserta didik yang memiliki intelegensi tinggi (faktor internal) dan mendapatkan dorongan positif dari orang tuanya (faktor eksternal) akan menggunakan pendekatan belajar yang mementingkan kualitas hasil belajar kognitif. Faktor-faktor tersebut yang memiliki pengaruh terhadap munculnya peserta didik *high-achievers* (berprestasi tinggi) dan *under achievers* (berprestasi rendah)¹⁰. Dengan pemanfaatan media *e-learning Google*

¹⁰ Syah, M. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. h. 129

Classroom diharapkan peserta didik dapat menumbuhkan minat dan mengoptimalkan hasil belajar kognitif melalui media yang dapat membantu mengatasi sulitnya materi yang dipelajari.

Virus sebagai mata pelajaran Biologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) memuat pengertian virus, ciri-ciri, struktur, replikasi (reproduksi) virus, pengelompokan atau klasifikasi virus, serta peran virus dalam kehidupan. Virus tergolong materi sulit berdasarkan data hasil uji validitas instrumen tes kepada peserta didik yang telah menempuh materi tersebut. Hasil nilai dapat diamati pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Uji Validitas Tes Kelas XI MIPA 1

No	Nama	Nilai
1	Adellia P. S	16,67
2	Aditya	16,67
3	Akhsanit Takwim	10,00
4	Amar suta ali wibowo	16,67
5	Anandayu Maudy A	20,00
6	Aura sekar	13,33
7	camilia fikhriyah	40,00
8	Choirul Fanzly	20,00
9	Cindy Zaniar	16,67
10	Dwi agustina	23,33
11	Eka Sapta Herry F. P	20,00
12	Faiza Khoilia	23,33
13	Febrian Nabila Putri Saifudin	16,67
14	Fithatur Rihmah	16,67
15	Fransisca Mei Dwi Susanti	16,67
16	Handyka	23,33
17	Intan Irma I	13,33
18	Joko Setyo	66,67
19	Khofifah Nur Aini	60,00
20	Krisna Arif S	83,33
21	Lenny Tri Wahyuni	56,67
22	Miftahul Jannah	80,00

23	Muhammad Ari	53,33
24	Muhammad Nuril Huda	80,00
25	Nadine Rahma Ifanca	66,67
26	Nafala Aulia R.	80,00
27	Nayla adinda agatha sashi	63,33
28	Nur Wahyu Bima W.	76,67
29	Rengga Rendi Saputra	73,33
30	Risma Nur Laili	63,33
	Jumlah	1226,67
	Rata-rata	40,889

Kriteria Kentutasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Biologi adalah 75. Berdasarkan perolehan skor untuk uji validitas instrumen tes materi virus, dapat dilihat bahwa peserta didik yang memenuhi kriteria kentutasan minimal adalah sebanyak lima peserta didik. Sedangkan untuk perolehan nilai rata-rata adalah 40,889. Jumlah tersebut tidak memenuhi kriteria kentutasan minimal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi virus merupakan materi yang sulit bahkan bagi peserta didik yang sudah menempuh materi tersebut.

Karakteristik materi virus yang sukar dipelajari karena ukuran tubuhnya yang sangat kecil, sehingga materi virus cocok dipelajari dengan media *e-learning Google Classroom* sebab media ini mampu memuat konten visualisasi berupa gambar maupun video yang dapat menampilkan bentuk maupun struktur tubuh dari virus yang memiliki banyak sekali varian, cara reproduksi dari virus dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat dipresentasikan melalui berbagai perangkat komputer atau *gadget* seperti *smartphone*. Media *e-learning Google Classroom* memuat konsep tersebut menjadi konten audio-visual melalui video. Oleh sebab itu peneliti menggunakan konsep materi virus, yang konsep tersebut tidak cukup dipaparkan melalui buku teks dan penyampaian materi melalui lisan saja. Selain

itu media ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai sarana untuk pengumpulan tugas secara langsung yang membuat data mudah untuk ditampung dan diolah. Dengan pemanfaatan media *e-learning Google Classroom* diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk paham dengan konsep materi virus dengan baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, menunjukkan SMAN 1 Gondang Mojokerto merupakan sekolah negeri yang mempunyai fasilitas untuk menunjang serta mendukung kegiatan belajar dengan menerapkan media berbasis teknologi yakni *e-learning Google Classroom*. Adanya koneksi internet di lingkungan sekolah serta pendidik maupun peserta didik yang memiliki perangkat untuk memanfaatkan fasilitas internet tersebut guna membantu kegiatan pembelajaran agar tidak hanya terpusat pada pendidik sebagai sumber materi melalui metode ceramah.

Menurut pemaparan tersebut, dapat dijelaskan bahwa peran pembelajaran berbantu aplikasi dapat dijadikan sebagai variasi agar peserta didik lebih berminat dalam kegiatan pembelajaran, selain itu *e-learning Google Classroom* efektif digunakan meskipun pada situasi dan keadaan serba terbatas seperti pandemi dan sebagai media penunjang peserta didik yang dirasa belum dapat beradaptasi kembali dengan lingkungan belajar tatap muka dalam kelas saat masa pandemi sudah berakhir, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *E-Learning Google Classroom* terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Materi Virus Kelas X SMAN 1 Gondang Mojokerto”**.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh permasalahan sebagai berikut.

- a. Terbatasnya waktu pada jam pembelajaran dalam kelas.
- b. Kurangnya media pembelajaran peserta didik yang bersifat fleksibel.
- c. Terbatasnya pembelajaran tatap muka akibat situasi pandemi yang tidak memungkinkan kegiatan pembelajaran dilakukan dalam kelas.
- d. Sulitnya beberapa karakteristik materi pelajaran termasuk virus yang tidak cukup apabila hanya dipelajari melalui media buku teks maupun penyampaian secara lisan.
- e. Peserta didik yang malas mencatat saat pendidik menyampaikan materi tersebut menyebabkan kurangnya materi yang dapat mereka pelajari.

2. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian agar tidak melebar. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Materi dibatasi pada pengertian virus, ciri-ciri virus, struktur, replikasi (reproduksi) virus, pengelompokan atau klasifikasi virus, dan peran virus dalam kehidupan.
- b. Instrumen yang digunakan untuk mengambil data minat belajar terbatas pada angket minat belajar.
- c. Instrumen tes yang digunakan terbatas pada ranah kognitif sampai tingkatan kognitif C1-C4.

- d. Objek penelitian terbatas pada peserta didik kelas X MIPA 2 dan X MIPA 5 di SMAN 1 Gondang Mojokerto.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh media *e-learning Google Classroom* terhadap minat peserta didik kelas X di SMAN 1 Gondang Mojokerto?
2. Adakah pengaruh media *e-learning Google Classroom* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas X di SMAN 1 Gondang Mojokerto?
3. Adakah pengaruh media *e-learning Google Classroom* terhadap minat dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X di SMAN 1 Gondang Mojokerto?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Menganalisis pengaruh media *e-learning Google Classroom* terhadap minat peserta didik kelas X di SMAN 1 Gondang Mojokerto.
2. Menganalisis pengaruh media *e-learning Google Classroom* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas X di SMAN 1 Gondang Mojokerto.
3. Menganalisis pengaruh media *e-learning Google Classroom* terhadap minat dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X di SMAN 1 Gondang Mojokerto.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang peneliti ajukan untuk diuji kebenarannya yakni sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh media *e-learning Google Classroom* terhadap minat peserta didik kelas X di SMAN 1 Gondang Mojokerto.
2. Terdapat pengaruh media *e-learning Google Classroom* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas X di SMAN 1 Gondang Mojokerto.
3. Terdapat pengaruh media *e-learning Google Classroom* terhadap minat dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X di SMAN 1 Gondang Mojokerto.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yakni sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan mengenai *E-Learning* terutama media *e-learning Google Classroom* agar pemanfaatannya dalam bidang pendidikan semakin dikenal luas dan diharapkan dapat menumbuhkan minat serta mengoptimalkan hasil belajar kognitif peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran daring menggunakan *e-learning Google Classroom*, mengoptimalkan pengetahuan, kemampuan mengajar, serta mengetahui kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai upaya

menumbuhkan minat dan mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan informasi bagi peneliti lain.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pendidik mengenai aplikasi pembelajaran inovatif yang dapat diakses melalui internet serta memberikan pendidik alternatif media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat menguasai konsep pembelajaran dalam waktu singkat.

c. Bagi Peserta Didik

Mengoptimalkan minat dan hasil belajar kognitif peserta didik karena materi pembelajaran tersimpan rapih dan dapat diakses kembali kapan pun dan di mana pun.

G. Penegasan Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka diberikan penegasan istilah yang berkaitan sebagai berikut :

1. Secara Konseptual

a. Media *E-Learning Google Classroom* merupakan layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai salah satu sistem *E-Learning*¹¹.

¹¹ Abdul Barir Hakim. Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo. *Jurnal I-Statement Vol. 02 No 1. 2016.*, Hal. 2.

- b. Minat merupakan kegairahan dan kecenderungan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap suatu hal¹².
- c. Hasil belajar kognitif adalah kemampuan pengetahuan atau kognitif yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar¹³.

2. Secara Operasional

- a. Media *E-Learning Google Classroom* merupakan objek penelitian yang digunakan sebagai alat untuk memberikan pengaruh terhadap minat dan hasil belajar kognitif.
- b. Minat merupakan ketertarikan atau keinginan yang kuat untuk mempelajari materi biologi.
- c. Hasil belajar kognitif merupakan hasil yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*. *Post-test* diberikan oleh peneliti untuk mengukur kemampuan pengetahuan atau kognitif peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan mencakup pembahasan keseluruhan skripsi yang memiliki tujuan untuk memudahkan dalam memahami penelitian ini. Sistematika pembahasan ini secara singkat dibagi dalam tiga bagian utama yakni sebagai berikut.

Bab I : Pendahuluan yang terdiri dari: a) Latar belakang masalah, b) Identifikasi dan batasan masalah, c) Tujuan penelitian, d) Hipotesis penelitian, e) Kegunaan penelitian, f) Penegasan istilah, g) Sistematika pembahasan skripsi.

¹² Syah, 2010 h. 133-134

¹³ Nana Sudjana. 2012. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Rosada Karya., h.22.

Bab II : Terdiri dari: a) Landasan teori, b) Penelitian terdahulu, c) Kerangka berfikir.

Bab III : Metode penelitian yang terdiri dari: a) Pendekatan dan jenis penelitian, b) Lokasi penelitian, c) kehadiran peneliti, d) Data dan sumber data, e) Teknik pengumpulan data, f) Instrumen penelitian, g) Teknik analisis data h) pengecekan keabsahan data, i) Tahap-tahap penelitian.

Bab IV : Hasil penelitian, yang meliputi: a) Deskripsi pelaksanaan penelitian, b) Temuan penelitian

Bab V : Pembahasan, dalam bab lima akan dibahas mengenai pembahasan berdasarkan fokus penelitian dan dari hasil temuan penelitian.

Bab VI : Penutup dalam bab ini akan dibahas mengenai: a) Kesimpulan, b) saran. Bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran yang diperlukan untuk meningkatkan validitas isi skripsi.