

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi mempengaruhi dunia pendidikan, manusia dan teknologi dipadukan untuk bisa menciptakan dunia pendidikan yang kreatif dan inovatif. Dunia pendidikan sudah memasuki resolusi industri 4.0 yang biasa disebut pendidikan 4.0, yang berupaya membentuk generasi kreatif, kreatif serta kompetitif.¹ Guru dianjurkan berinovasi dalam segi pembelajaran, mengintegrasikan pembelajaran melalui teknologi dan informasi (IT) dengan cara memaksimalkan media pembelajaran yang diharapkan siswa dapat mampu mengikuti perkembangan zaman untuk menjadi lebih baik.²

Pendidikan 4.0 mempunyai karakteristik yang berhubungan dengan *online* internet, *iCloud*, *big data*, konektivitas, dan digitalisasi, dan menggerakkan pendidik untuk mengintegrasikan kegiatan pembelajaran dengan perkembangan teknologi tersebut.³ Salah satu upaya pendidik adalah mengkombinasikan pembelajaran di kelas dengan pembelajaran *online*. Guru memanfaatkan media sosialnya melalui *computer* atau *smartphones* sebagai media pembelajaran.⁴

Teknologi dalam pandangan Al-Qur'an, para ulama menyebutkan terdapat 75 ayat Alquran yang menjelaskan untuk memberi perintah untuk manusia untuk mengetahui dan memanfaatkan apa yang ada di bumi.

وَسَخَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْاَرْضِ جَمِيعًا مِنْهُ ۗ اِنَّ فِيْ ذٰلِكَ لَآٰيٰتٍ
لِّقَوْمٍ يَّتَفَكَّرُوْنَ

¹ A. Sadikin & Hakim, N., “Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA”, *BIODIK* Vol. 5, No. 2 (2019): 131-138.

² Dwi Masfufah, *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android Pada Materi Virus untuk Siswa Kelas XI MIA SMA/MA*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2015), 1-38.

³ A. Rasyid & Gaffar, “Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Model Games “Antibody & Antigen” Menggunakan RPG Maker MV pada Pembelajaran Biologi Konsep Sistem Imun”, *BIODIK* Vol. 5, No. 3 (2019): 225-238.

⁴ I. Aripin, “Konsep Dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi”, *Jurnal Bio Education* Vol. 3, No. 1 (2018): 01-09.

“Dan Dia telah menundukkan untukmu apa yang dilangit dana pa yang dibumi, (rahmat) daripada-Nya. Sesungguhnya yang demikian itu terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir” (QS. Al Jatsiyah: 13)

Penggunaan teknologi dan informasi dalam kegiatan belajar mengajar disebut pembelajaran *E-learning*. Pembelajaran *E-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *online* dan proses pelaksanaannya oleh terhubung internet baik secara formal maupun non formal.⁵ Zaman yang semakin maju, bermacam-macam aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran *E-learning*, yaitu: *Google Meet*, *Google Classroom*, *Zoom*, *Whatsapp*, *Youtube*, *schoolology*, dan lain-lain. Berbagai macam aplikasi tersebut, para pendidik dapat memilih aplikasi yang diinginkan.

Pembelajaran *online* atau *E-learning* telah diterapkan di sekolah dikarenakan dampak dari pandemi Covid-19. Penggunaan media *E-learning* telah mampu menggantikan pembelajaran sebelumnya yang secara konvensional. Penerapan pembelajaran *online* dilakukan guna membantu murid akan memahami pembelajaran serta pelajaran, walaupun serentak tidak berhadapan. Salah satu media belajar biasa dipakai untuk daring adalah *google* kelas ataupun *google* rapat.

Google classroom adalah salah satu aplikasi *Learning Management System* (LMS) yang dikembangkan dalam menunjang kegiatan sekolah. Penggunaan *google classroom* dapat tersambung dengan *google drive* dan *gmail* serta mampu menampung beberapa kelas. Media *google meet* mudah diakses karena banyak siswa yang sudah mempunyai *handphone* (HP). *Google classroom* mempunyai kelebihan *mobile friendly*, yakni orang-orang tidak sulit menggunakan dan mengoperasikan aplikasi tersebut. Desain juga sederhana tetapi memiliki banyak fitur. Mayoritas orang yang memakai aplikasi ini, wajar langsung bisa mengoperasikannya.

Materi sistem reproduksi pada pembelajaran Biologi, menurut beberapa siswa materi tersebut masih sulit untuk dipahami. Sub-bab pewarisan sifat dan penyilangan merupakan materi yang menurut siswa tidak mudah untuk dipahami dalam pembelajaran *online* tersebut.

⁵ Ghafiqi Farook Abadi, “Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *E-Learning*”, *Jurnal Tasyri*’ Vol. 22, No. 2 (2015): 130, - September, 2020, <https://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/tasyri/article/view/1547/1129>

Peneliti mengambil penelitian di Sekolah Menengah Atas Maarif Nahdlatul Ulama' Pandaan, merupakan madrasah sudah mulai menerapkan bahan pembelajaran via *google classroom/ meet* di masa pandemi. Kepala sekolah menetapkan *google classroom/meet* untuk menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar *online*. Menurut beberapa siswa masih sulit beradaptasi belajar secara daring, seperti pelajaran sulit dipahami, siswa tidak aktif menyimak pelajaran, mengantuk. Kendala jaringan dan kuota, serta aplikasi yang terlalu berat. Media *google classroom/meet* baru pertama kali digunakan di beberapa sekolah di Pandaan, khususnya di SMA Maarif NU Pandaan, sehingga murid dan pengajar butuh adaptasi terhadap kegiatan belajar *online*.

Pembelajaran jarak jauh memicu timbulnya sikap *social distancing* dan meredam keramaian. Mengembangkan belajar mandiri, hasrat belajar serta tekad belajar, berani menyampaikan pendapat serta bertanya merupakan kelebihan belajar *online*.⁶

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah membandingkan dan mendeskripsikan terhadap pelaksanaan pembelajaran *e-learning* antara *google classroom* dan *google meet* terhadap minat dan motivasi siswa. Oleh sebab itu, peneliti mengambil judul “Studi Pelaksanaan Pembelajaran *Online* antara *Google Classroom* dan *Google Meet* terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Biologi XII MIPA SMA Maarif NU Pandaan”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang, peneliti berfokus terhadap studi pelaksanaan minat dan motivasi siswa dalam pelajaran Biologi kelas XII MIPA 4 SMA Maarif NU Pandaan melalui platform *google classroom* dan *google meet*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *online* menggunakan media *google classroom* pada kelas XII MIPA 4 materi Biologi di SMA Maarif NU?

⁶ Ali Sadikin dan Afreni Hamidah, “Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19”, *BIODIK: Jurnal Ilmu Pendidikan Biologi* Vol. 6, No. 2 (2020): 214-224, diakses pada 30 Januari 2022, - <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *online* menggunakan media *google meet* pada kelas XII MIPA 4 materi Biologi di SMA Maarif NU?
3. Bagaimana perbandingan antara pelaksanaan *google classroom* dan *google meet* pada minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Biologi?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *online* menggunakan media *google classroom* pada kelas XII MIPA 4 materi Biologi di SMA Maarif NU.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *online* menggunakan media *google meet* pada kelas XII MIPA 4 materi Biologi di SMA Maarif NU.
3. Untuk mengetahui perbandingan antara pelaksanaan *google classroom* dan *google meet* pada minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Biologi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan dukungan dan masukan terhadap teori-teori yang sudah ada tentang studi pelaksanaan pembelajaran *online* terhadap minat dan motivasi siswa pada pembelajaran Biologi.
 - b. Meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan memperluas ilmu peneliti tentang berjalannya pembelajaran *online* dengan baik.
 - c. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh pelaksanaan pembelajaran *online* menggunakan *google classroom* dan media *google meet* terhadap minat dan motivasi siswa pada pembelajaran Biologi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru
 - 1) Memberikan pemikiran baru dalam menjawab permasalahan dalam dunia pendidikan.
 - 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran *online* pada mata pelajaran Biologi secara maksimal.
 - 3) Meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar secara daring dengan untuk meningkatkan minat dan motivasi

- siswa pada mata pelajaran Biologi dengan efektif dan efisien.
- 4) Dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh pengampu mata pelajaran selain Biologi.
- b. Bagi peserta didik
Meningkatkan minat dan motivasi mengenai mata pelajaran Biologi melalui pembelajaran *online*.
 - c. Bagi penulis
 - 1) Mendapatkan wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai perbandingan penggunaan media pembelajaran *online* antara *google classroom* dengan *google meet* terhadap minat dan motivasi siswa pada pembelajaran Biologi.
 - 2) Sebagai referensi atau bahan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran *online*.

