

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Pembelajaran *Online*

Pembelajaran *online* atau *e-learning* ialah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Pembelajaran daring atau *e-learning* sebagai upaya pemanfaatan teknologi yang berkontribusi dalam proses kegiatan belajar mengajar jarak jauh.<sup>1</sup> Menyebabkan perubahan gaya belajar meningkat secara pesat. Sistem pembelajaran *online* atau *e-learning* memberi fasilitas kepada siswa untuk lebih luas belajar, lebih dalam, dan beragam. Melalui fasilitas dari *e-learning*, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tidak terpaku oleh jarak, ruang, dan waktu. Bahan pembelajaran menjadi beragam karena tidak sekedar berbentuk tulisan, sebaliknya berbentuk audio, video visual, dan gerak.<sup>2</sup> Para ahli mengartikan *e-learning* dalam pelbagai sudut pandangnya. Pandangan *e-learning* menurut Mutia bahwa, *e-learning* diambil dari 2 (dua) kata yakni “*e*” dan “*learning*”. Kata “*e*” berasal dari singkatan *electronic* dan “*learning*” diambil dari bahasa inggris yang artinya pembelajaran. *E-learning* adalah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi menggunakan media elektronik berupa komputer, *handphone*, atau laptop sewaktu proses pembelajaran berlangsung.<sup>3</sup> Makna *e-learning* merujuk pada konsumsi internet dalam menyampaikan pemecahan masalah yang dapat mengembangkan keterampilan.<sup>4</sup> Definisi *e-learning* ialah

---

<sup>1</sup> Mohamad Dimiyati A., Devit Suwardiyanto, Herman Y., Vivien Arief W., “Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring (on line) Bagi Guru dan Siswa Di SMK NU Rogojampi”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat J-DINAMIKA* Vol. 2, No. 2 (2017): 96-97, - diakses pada 27 April, 2021-  
<http://repository.unpas.ac.id/49096/7/BAB%20II%20KAJIAN%20TEORI.pdf>

<sup>2</sup> Cepi Riyana, *Pembelajaran Online*, (Universitas Pendidikan Indonesia 2018), 18, - 27 April, 2021-  
<http://digilib.iainkendari.ac.id/2801/3/BAB%20II%20KAJIAN%20PUSTAKA.pdf>

<sup>3</sup> Intan Mutia & Leonard L., “Kajian Penerapan E-Learning Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi”, *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 6, No. 4 (2013): 279, - diakses pada 27 April, 2021, -  
[https://journal.lppmunindra..ac.id/index.php/Faktor\\_Exacta/article/download/239/225](https://journal.lppmunindra..ac.id/index.php/Faktor_Exacta/article/download/239/225)

<sup>4</sup> N. L. Ucu, S. D. Paturusi, & S. R. Sompie, “Analisis Pemanfaatan E-Learning untuk Proses Pembelajaran”, *Jurnal Teknik Informatika* Vol. 13, No. 1 (2018): 301-312.

proses kegiatan pembelajaran yang mempermudah siswa dalam belajarnya melalui jaringan internet.<sup>5</sup> Materi pelajaran bisa digambarkan secara apik nan bersemangat melalui bermacam jenis kegiatan belajar yang bisa menstimulasi antusias murid dalam proses belajar.

## 2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media diambil dari bahasa latin *medium* yaitu ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’.<sup>6</sup> Pengertian media pembelajaran ialah perpaduan antara alat dan bahan atau *software* dan *hardware*.<sup>7</sup> Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara proses dan tujuan pembelajaran. Media sebagai alat komunikasi untuk menyalurkan pesan pembelajaran mudah dipahami.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*), media merupakan bentuk-bentuk dari komunikasi baik secara tercetak ataupun secara audiovisual. Media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Media ialah suatu penghubung pesan pembelajaran antara pengantar ke penerima yang dapat menstimulus pikiran, perasaan, dan minat sehingga terbentuk proses belajar mengajar.<sup>8</sup>

Media dapat diartikan suatu pembawa informasi dan pengetahuan dalam proses interaksi antara pendidik dengan anak didik.<sup>9</sup>

### 1) Klasifikasi dan macam-macam media pembelajaran

Media pembelajaran terbagi dalam beberapa, yaitu media auditif, visual, dan audiovisual. Media auditif ialah media dengan ciri khas suara sebagai unggulan, seperti radio, *cassete recorder*, rekaman suara, maupun piringan hitam.

---

<sup>5</sup> Walib Abdullah, “*Model Blended E-Learning* dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam* Vol. 7, No. 1 (2018): 857), - diakses pada 28 April, 2021, - <https://core.ac.uk/download/pdf/231325248.pdf>

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 3, - diakses pada 1 April, 2021, - <http://repository.radenintan.ac.id/3618/4/14%20BAB%20II%20reza.pdf>

<sup>7</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), 5.

<sup>8</sup> Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), 5.

<sup>9</sup> Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, “*Strategi Belajar Mengajar*” *Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2007), 67.

Media visual hanya menampilkan objek seperti gambar, foto, lukisan, atau gambar hidup seperti film, kartun, animasi tanpa suara.

Media audiovisual adalah media yang memiliki ciri khas suara dan gambar. Media audiovisual mempunyai keunggulan lebih karena memiliki dua jenis media yaitu media audiovisual diam ialah media dengan tampilan suara dan gambar seperti film, misalnya film bingkai suara (*sound slides*), dan film rangkai suara. Sedangkan media audiovisual gerak merupakan media dengan tampilan suara dan gambar hidup seperti film, animasi dan kaset video.

Menurut segi keadaan, media terbagi menjadi 2 (dua), yaitu media audiovisual murni, ialah komponen suara dan gambar berada dalam satu sumber film *audio cassette*. Lalu, media audiovisual tidak murni ialah komponen suara dan gambar tidak berada dalam satu sumber, misalnya gambar film layar berasal dari proyektor, suara film dari *tape recorder*.

Media terpecah menjadi 2 (dua) bidang daya liput. Pertama, ruang kabar media secara besar nan menyeluruh. Pemakaian media tidak terbatas oleh tempat maupun ruang, bahkan mampu menyeluruh ke peserta didik dalam jumlah banyak diwaktu secara bersamaan. Kedua, daya liput media yang terbatas. Pemakaian media membutuhkan ruang dan tempat seperti contoh, film layar diruangan gelap dan tertutup.<sup>10</sup>

## 2) Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Penggunaan media untuk proeses pembelajaran membantu mengembangkan rasa keingintahuan dan minat, memicu hasrat serta memicu kegiatan belajar, lalu mempengaruhi psikologis belajar murid.<sup>11</sup> Media pembelajaran berorientasi membantu keaktifan kegiatan belajar mengajar dan penyampaian isi materi pelajaran. Media pembelajaran membantu meningkatkan rasa pengetahuan, penyajian data secara kreatif dan terpercaya. Artinya, media pembelajaran berpengaruh besar bagi indera yang dapat memahami dengan baik, orang yang mendengarkan saja dalam kegiatan

---

<sup>10</sup> Basyirudin Usman dan Anawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Diputat Pers., 2002) 42.

<sup>11</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013) 3, -diakses pada 1 April, 2021, - <http://repository.radenintan.ac.id/3618/4/14%20BAB%20II%20reza.pdf>

pembelajaran, pemahamannya tidak bertahan lama dibandingkan dengan pembelajaran yang melihat sekaligus mendengarkannya. Betapa pentingnya media pembelajaran, karena bisa menciptakan suasana pembelajaran dengan membangkitkan rasa senang dan semangat teruntuk para siswa, juga membantu mereka belajar lebih giat dalam menghidupkan pelajaran.

Media pembelajaran memiliki 4 (empat) fungsi yaitu, fungsi perhatian, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi pengganti kekurangan.<sup>12</sup> Pertama, fungsi perhatian menerapkan media visual dalam pembelajaran diproyeksikan ke dalam bentuk materi pelajaran untuk mengarahkan perhatian siswa berkonsentrasi terhadap kandungan pelajaran. Siswa seringkali tidak tertarik oleh beberapa materi pelajaran, oleh sebab itu saat penyampaian materi mereka tidak mengamati atau menyimak. Materi pelajaran diproyeksikan melalui media visual, membantu siswa dalam memperhatikan materi pelajaran yang akan diterima. Sebab memungkinkan siswa dapat mengingat dan menyimak kandungan materi pelajaran.

Kedua, fungsi afektif menerapkan media visual dapat dinilai saat para siswa dapat menikmati suasana belajar dan membaca kalimat dalam gambar. Membaca emosi dan sikap siswa melalui gambar visual. Misalnya, gambar visual yang bertautan dengan permasalahan sosial dan ras. Ketiga, fungsi kognitif menerapkan media visual dapat dilihat melalui gambar atau lambang yang dapat memahami dan mengingat makna informasi atau pesan dalam gambar sesuai dengan tujuan.

Keempat, media visual berfungsi pengganti kekurangan atau kompensatoris membantu siswa dengan kemampuan baca yang lemah. Fungsi kompensatoris ialah media pembelajaran yang diterapkan untuk membantu siswa yang lemah dan lamban untuk menerima atau menangkap isi pelajaran berupa teks atau bacaan.

Manfaat media pembelajaran bagi kegiatan belajar murid, yaitu:

- a. Mengembangkan hasrat belajar muird melalui kegiatan pelajaran lebih menarik.

---

<sup>12</sup> Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safira Insania Press, 2009) hal 6.

- b. Materi pelajaran lebih terperinci yang memudahkan siswa dapat lebih cepat memahami dan menguasai materi pembelajaran.
- c. Metode mengajar menjadi bervariasi, tidak sekedar menggunakan metode ceramah, sehingga saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak bosan saat dan guru tidak kehabisan tenaga saat mengajar.
- d. Siswa menjadi sangat aktif karena tidak sekedar mendengarkan penyampaian guru, melainkan dapat melakukan kegiatan seperti mengamati, eksperimen atau memamerkan.<sup>13</sup>

Penerapan media pembelajaran yang praktis mempunyai manfaat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran menguraikan pesan dan informasi pembelajaran.
- b. Media pembelajaran menumbuhkan rasa motivasi belajar siswa dan interaksi antara siswa terhadap lingkungannya.
- c. Media pembelajaran melengkapi keterbatasan panca indera, ruang, dan waktu.

Media pembelajaran membagikan pengalaman akan fenomena yang terjadi di sekitar mereka, sehingga mengharuskan interaksi langsung antara guru, siswa, masyarakat, dan lingkungan sekitarnya.

### 3. Teknologi Pembelajaran

Dunia pendidikan dituntut untuk selalu berkembang pendekatan belajar berdasarkan oleh semangat negara Indonesia sesuai dengan UUD 1945 dan UU No. 20 Tahun 2003 dengan landasan taraf-taraf agama, adat Indonesia, sigap akan perkembangan waktu dan kemajuan IPTEK.<sup>14</sup> Secara etimologi, teknologi diambil melalui bahasa Yunani yaitu, “*techne*” artinya, kemahiran atau kepandaian, arti sebagai ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kemahiran. Bahasa “*logia*” bermakna abjad, pengajaran, dan wadah sains.<sup>15</sup> Teknologi menurut istilah, ialah

---

<sup>13</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), 2.

<sup>14</sup> M. Muhammad & N. Nurdyansah, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), 41.

<sup>15</sup> M. Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media, 2018), 24, - 2 Mei, 2021 - <http://eprints.umsida.ac.id/3722/1/artikel%20TP%20%28%20titsa%20%29.pdf>

wawasan akan menciptakan objek. Teknologi adalah “*the systematic application of scientific or other organized knowledge to practical tasks*” yang artinya aplikasi sistem dari saintifik maupun wawasan sistematis yang lain guna mengefesien pekerjaan.<sup>16</sup> Isitilah teknologi dapat dijelaskan, yaitu:

- a) Teknologi adalah wawasan yang efektif dan terstruktur, bersumber pada tes maupun konsep rasional, mampu mengembangkan keahlian orang-orang akan menciptakan produk maupun pelayanan dengan baik, dan dilaksanakan melalui keahlian bermanfaat, golongan, maupun perlengkapan.<sup>17</sup>
- b) Teknologi saat diterapkan terhadap konteks belajar, teknologi menuju pada pengaplikasian konsep-konsep edukasi baru atau merancang suasana dengan perlengkapan-perengkapan yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran untuk bisa diandalkan serta lancar.<sup>18</sup>
- c) Teknologi berkaitan oleh merancangn peraga dan menyempurnakan daya pikir.<sup>19</sup>

Berdasarkan beberapa definisi di atas, terdapat 3 (tiga) aspek teknologi, yaitu ilmu terapan, maksud efisiensi, lalu transformasi perubahan. Ilmu terapan maknanya ialah menciptakan objek tidak berwujud membentuk konkret. Upaya berbentuk konkret ialah mematenkan melalui pengembangan model. Upaya mematenkan hasil karya atau produk adalah sebagian dari tinjauan teknologi pendidikan.

Maksud efisiensi ialah mengacu pada macam-macam sains serta menggunakan ilmu sains tersebut. Mengembangkan ilmu sains hendaklah memperhatikan bidang kebermanfaatan untuk seluruh masyarakat. Maksud efisiensi mempunyai aturan makna untuk bisa diterima hasil dari produk keterampilan tersebut kepada masyarakat. Transformasi perubahan timbul disebabkan tujuan penerapan dan menerapkan ilmu sains. Peningkatan teknologi membuat

---

<sup>16</sup> J. Timothy Newby, dkk., *instructional technology for Teaching AND Learning* (New Jersey, USA: Merrill in Imprint of Prentice-Hall, 2013), 9.

<sup>17</sup> Y. R. Simon. *Pursuit of Happiness and Lust for Power in Technological Society*, (New York: Free Press, 1983), 173.

<sup>18</sup> Paul Saettler, *The Evolution of American Educational Technology*, (Connecticut IAP, 2004), 4.

<sup>19</sup> George Siemens & Peter Tittenberger, *Handbook of Emerging Technologies for Learning* (Kanada: University of Manitoba, 2009), 14.

manusia mengalami perubahan aspek ilmu, tingkah laku, dan akhlak, bahkan sisi kebiasaan.

### 1) **Teknologi sebagai media**

Awal mula media pembelajaran digunakan di tahun 1920-an, memakai sarana media gambar, objek, dan saran visual lainnya dalam proses yang bisa membagikan dan pengalaman secara konkret melalui visual.<sup>20</sup> Pada tahun 1924, para ilmuwan berhasil menciptakan pembiasaan gambar contohnya, sinema dan sistem penyiaran gambar. Mayoritas universitas diluar negeri menggunakannya sebagai media pembelajaran.

Perkembangan audiovisual yang semakin maju di bidang pembelajaran, menarik pandangan para intelektual bakal menguraikan pengertian dan mengembangkan teknologi pendidikan ke arah positif yang bisa membangun dan mencerdaskan kehidupan manusia. Oleh karena itu, Komisi Definisi dan Terminologi Departement Intruksi Audiovisual (DAVI) didukung oleh *Technological Development Project* (TDP) mengembangkan bidang edukasi audiovisual menjadi bidang teknologi pembelajaran. Terbentuk ungkapan dengan sebutan istilah AECT 1963, dikutip sebagai berikut:

“Pesan audivisual ialah bagian dari konsep dan aplikasi pembelajaran yang terpenting menghubungkan perancangan serta pemakaian gambar untuk mengontrol pelaksanaan belajar. Ini melakukan: studi berhubungan akan kemampuan serta hambatan melalui pesan-pesan gambar unik, sesuai, dan non-representasi bertujuan mungkin mampu diterapkan pada kegiatan belajar; kemudian pengaturan serta menyusun makna isi untuk masyarakat serta instrumen pada lingkup belajar. Pekerjaan tersebut mencakup persiapan, pembuatan, pemilihan, pengelolaan, serta pemanfaatan materi pada seluruh yang mengandung pelajaran. Tujuan praktisnya adalah pemanfaatan yang efisien dari setiap metode dan media komunikasi yang dapat berkontribusi pada pengembangan potensi penuh pelajar.”<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 134.

<sup>21</sup> D. P. Ely, “The Changing role the audiovisual process in education: A definition and a glossary of related terms”, *TCP Monograph* No. 1, AV

Definisi di atas tidak menyebutkan teknologi pembelajaran adalah media, namun adanya istilah *messages* (pesan-pesan) dalam bentuk pesan bergambar atau *pictoral and nonrepresentational messages* (pesan yang tidak terwakilkan), *instrument*.

## 2) Teknologi pembelajaran sebagai suatu bidang ilmu

Pada tahun 1972, organisasi yang bernama DAVI berubah dengan nama AECT (*Association for Educational Communications and Technology*).<sup>22</sup> Lembaga ini disebut IPTPI (Ikatan Pengembang Teknologi Pendidikan Indonesia), berdiri pada 26 September 1987 di Jakarta. Sekarang organisasi IPTPI sudah tersebar hampir diseluruh Indonesia.

Pengaruh perubahan nama memiliki komoditas teknologi pembelajaran hangat akan mendefinisikan secara global. AECT'72 merancang teknologi pendidikan menjadi sebuah aspek pengetahuan yakni, Teknologi edukasi merupakan aspek yang mengaitkan untuk menyediakan pengenalan terpadu, pengembangan, kelompok, menggunakan bermacam-macam bahan ajar serta mengelola proses belajar manusia.

## 3) Teknologi pembelajaran selaku suatu proses

Pengertian AECT'77 terkait teknologi pembelajaran sebagai berikut:

“Metode teknologi edukasi ialah rumit dan selaras, mengaitkan masyarakat, kebijakan, solusi, perangkat, dan kelompok. Mengurai dan membuat masalah, menerapkan, mengembangkan serta mengatur jalan keluar terhadap permasalahan. Teknologi edukasi memecahkan permasalahan dengan melibatkan Sumber Daya Pembelajaran seolah dirangkai atau ditunjuk ataupun digunakan guna menghasilkan materi belajar dengan mengaitkan seluruh bidang pembelajaran. Makna Sumber Daya Pembelajaran ialah kandungan isi, masyarakat, materi, perangkat, skill, dan pengelolaan. Peran meningkatkan edukasi

---

*Communication Review* Vol. 11, No. 1 (1963), - 1 Juni, 2021, - <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED016409.pdf>

<sup>22</sup> Alan Januszewski & Michael Molenda, “*Educational Technology: A Definition with Commentary*”, (New York: Taylor & Francis Group, 2008), 266-267.



ialah menguraikan persoalan, merancang, menerapkan, dan menguji ide terhadap konsep kajian, rancangan, pembuatan, seleksi, uji, peralatan, penggunaan, serta pendayagunaan. Peran pengelolaan edukasi ialah kegiatan menuntun serta menyelaraskan kelompok maupun individu.”<sup>23</sup>

Pengertian teknologi pembelajaran menurut AECT’77 ialah kegiatan dengan melibatkan semua bagian ditata pada sebuah struktur buat menjawab munculnya permasalahan-permasalahan saat kegiatan belajar. Definisi ini juga menekankan teknologi pembelajaran sebagai bidang teori atau profesi<sup>24</sup>.

#### 4) **Teknologi pembelajaran dan kawasan bidang ilmu**

Teknologi pembelajaran sudah disetujui menjadi aspek pengetahuan secara independen. Akan tetapi, aspek terbilang belum ada dasar-dasar yang dibuat. Keabaiian saat memutuskan ruang lingkup aspek tinjauan bisa menyebabkan kehilangan sekat terhadap peraturan wawasan dengan wawasan lain. Sehingga, AECT membuat rumusan tentang pengertian teknologi pembelajaran baru buat mempertegas ruang lingkup aspek bersamaan mengasih sekatan pada area tinjauan aspek teknologi pembelajaran terhadap aspek tinjauan yang lain. Pengertian AECT’94 tentang teknologi pembelajaran ialah kajian instruksional dan rancangan aplikasi, peningkatan, kegunaan, manajemen dan kegiatan kupasan serta kemampuan belajar. Pengertian AECT 1994 mempunyai beberapa kompoen yaitu, kajian dan aplikasi, aspek ; rancangan, penigkatan, kegunaan, manajemen, kupasan, kegiatan serta bahan, kemudian tujuan belajar.<sup>25</sup>

Saat meningkatkan ilmu pengetahuan kajian dan aplikasi hendaklah searah. Kajian tersusun dari ide, sikap, dan usulan

---

<sup>23</sup> Alan Januszewski & Kay A. Persichitte, “*A History of the Aect’s Definitions of Educational Technology*”, (New York: Taylor & Francis Group, 2008), 270.

<sup>24</sup> M. Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media, 2018), 32-33.

<sup>25</sup> Barbara B. Seels & Rita C. Richey, “*Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*”, (Bloomington: Association for Educational Communications and Technology, 1994) 1.

untuk membantu wawasan. Aplikasi ialah pengamalan dari ilmu wawasan buat menyelesaikan masalah.

Aspek perancangan terdiri dari 4 (empat) aspek yaitu rancangan sistematika kegiatan belajar, rancangan isi kandungan materi, pendekatan kegiatan belajar, dan individual siswa. aspek peningkatan terdiri dari meriset program, program audiovisual, program dasar computer, serta sistematis program.

Aspek kegunaan terdiri dari tinjauan akan kegunaan tentang sarana, penyebaran terobosan, implementasi serta aspek hubungan nasional, prosedur dan aturan. Aspek manajemen ialah mengurus rancangan meningkatkan rencana pekerjaan, mengurus bahan belajar, mengurus struktur presentasi serta penjelasan. Aspek kupasan meliputi mengupas persoalan, kriteria refrensi penilaian, serta ulasan formatif dan sumatif.

Kegiatan serta bahan mengacu terhadap pelaksanaan belajar memakai bermacam bahan buat menaikkan kemampuan kegiatan demi mencapai hasil tertentu. Bentuk bahan pendukung kegiatan belajar ialah alat peraga serta ruang lingkup belajar.

Arti tujuan belajar ialah teknologi edukasi memiliki tujuan buat melaksanakan serta mendorong belajar. Teknologi edukasi berfokus melayani siswa agar bisa belajar dengan baik dan lancar. Mengacu oleh transformasi pada peserta didik secara relative permanen dalam pengetahuannya atau karena pengalamannya.<sup>26</sup> Kesimpulan definisi teknologi pembelajaran AECT'94 tertuju pada aspek teknologi belajar yang meliputi 5 aspek yang terdiri dari 20 (dua puluh) kajian ruang lingkup. Akan tetapi, definisi AECT 1994 tetap mengundang berbagai kritikan dari ilmuwan teknologi pembelajaran. Salah satu kritikan tersebut ialah teknologi belajar terlihat makin tertuju terhadap cara memulai meningkatkan struktur belajar, sebaliknya aspek kawasan penerapan tersebut oleh pengajar dan tata kelola sekolah. Banyaknya kritikan terhadap definisi ini, para ilmuwan membuat keputusan untuk melakukan revisi definisi AECT'94.

---

<sup>26</sup> Barbara B. Seels & Rita C. Richey, *“Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field”*, (Bloomington: Association for Educational Communications and Technology, 1994) 11-12

### 5) Teknologi pembelajaran sebagai studi dan praktik etis

Sesudah bertahan selama 10 tahun, akhirnya AECT'94 dirombak untuk ditelaah kembali agar menegaskan tinjauan teknologi pembelajaran. Maka, AECT melontarkan pengertian baru di tahun 2008 yang ditulis dalam karya "Teknologi Pendidikan: Sebuah Definisi melalui pendapat". Definisi tersebut diberi makna penambahan oleh Alan Januszewski dan Michael Molenda. Berikut kutipan definisi tersebut: "Teknologi edukasi ialah menyediakan serta mengembangkan ilmu atau penerapan budaya pembelajaran untuk membuat, memakai, dan mengatur cara kemampuan teknologi secara akurat."<sup>27</sup>

Menurut Januszewski dan Molenda,<sup>28</sup> definisi teknologi pembelajaran yang terbaru dengan definisi yang lama ialah terdapat 7 (tujuh) hal yang diperhatikan. Pertama, terdapat bukan sebutan kajian melainkan istilah pendidikan. Sebutan studi mengacu pada makna yang lebih luas dibandingkan dengan penelitian. Kedua, penerapan budaya menjadi keharusan yang harus dilaksanakan. budaya membentuk pokok kebudayaan tidak berkaitan oleh sistem dan tumpuan saja. Penerapan budaya sudah dianggap secara penting untuk meningkatkan kemajuan budaya.

Ketiga, entitas teknologi belajar ialah menyediakan meliputi rancangan pembelajaran, pengelolaan sumber belajar, memfasilitasi alat praga atau belajar, menyampaikan isi atau pesan informasi pembelajaran, dan menentukan metode penilaian untuk mengukur aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Keempat, belajar sebagai inti dari definisi, maksudnya ialah membantu orang mau studi adalah tujuan utama teknologi belajar bisa terwujud. Kelima, pentingnya evaluasi performa dalam meningkatkan standar keunggulan secara nyata. Penyediaan memiliki tujuan jelas daripada strategi belajar. Evaluasi kinerja bertujuan untuk membantu peserta didik untuk tidak pasif keinginantahuannya, tetap giat serta tanggap dalam mempraktekkan wawasan, kreatifitas, serta tindakan.

---

<sup>27</sup> Alan Januszewski & Michael Molenda, "Educational Technology: A Definition with Commentary", (New York: Taylor & Francis Group, 2008), 1.

<sup>28</sup> Alan Januszewski & Michael Molenda, "Educational Technology: A Definition with Commentary", (New York: Taylor & Francis Group, 2008), 13.

Keenam, proses membuat meningkatkan serta memperbarui teknologi. Sarana belajar diawali oleh sarana komunikasi, kemudian meningkat membuat sebuah video, radio, gambar gerak, serta internet dengan tujuan meringankan kegiatan belajar. Memakai ialah mengkategorikan siswa untuk membiasakan menggunakan bahan sumber teknologi cocok dengan materi belajarnya agar lebih kondusif. Mengatur tinjauan teknologi belajar adalah menyusun, melaraskan, mengelompokkan, dan mengontrol bahan baik desain pembelajaran. Ketujuh, definisi teknologi pembelajaran menekankan untuk pemakaian alat bahkan langkah-langkah yang akan digunakan secara akurat (*appropriate*) dalam pembelajaran, maknanya harus sesuai dengan kondisi tempat terjadinya pembelajaran.

### 3. Media Pembelajaran *Google Meet*

#### a. Pengertian *google meet*

Perusahaan *google* ialah yang menyediakan jasa dibidang dunia maya yang berlokasi di Amerika Serikat. Perusahaan *google* didirikan ditahun 1998 oleh Larry Page dan Sergey Brin. Perusahaan *google* menyediakan layanan-layanan pada berbagai bidang seperti layanan untuk iklan, layanan mesin pencari (*search engine*), komunikasi, telepon genggam, dan layanan untuk hiburan.

*Google meet* adalah bagian yang disuguhkan untuk layanan oleh *google*. Platform komunikasi *google meet* sering digunakan oleh semua orang. *Google meet* menerapkan layanan media pembelajaran yang menggunakan audio-visual dikarenakan bisa meng-output suara dan gambar. *Google meet* pertama kali dirilis oleh *google* pada bulan Februari 2017.<sup>29</sup>

#### b. Fitur-fitur *google meet* untuk media pembelajaran

*Google meet* diterapkan untuk media pembelajaran *online* dan dapat mengantarkan pesan atau informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kepada siswa secara efisien dan akurat melalui layanan *Video Conference*. Layanan *google meet* menjadi tumpuan

---

<sup>29</sup> Vivin Nur Wahyuni, *Efektifitas Penggunaan google meet dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD AL-ISLAM PLUS KRIAN SIDOARJO*, (Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021), 20, - diakses pada 31 Juli, 2021, - [http://digilib.uinsby.ac.id/46396/2/Vivin%20Nur%20Wahyuni\\_D07217032.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/46396/2/Vivin%20Nur%20Wahyuni_D07217032.pdf)

bagi guru dan siswa untuk lebih mudah dalam berinteraksi secara *online*. Berikut beberapa fitur yang ada dalam *google meet*:<sup>30</sup>

- 1) Pemakai bisa terhubung untuk mengikuti *meet* lewat tautan website, perangkat android maupun IOS.
- 2) Berkombinasi pada layanan kalender untuk bisa menschedule *meeting*.
- 3) Memungkinkan dalam memfasilitasi layar atau *screen* bagi pengguna untuk kebutuhan presentasi dokumen, dan *spreadsheet*.
- 4) Terdapat layanan fitur chat yang berfungsi untuk berdiskusi selama *meeting* berlangsung.
- 5) Host mempunyai akses untuk menerima dan menolak pengguna lainnya yang akan bergabung.
- 6) Panggilan terenkripsi sehingga keamanan terkredible.

**c. Karakteristik *google meet***

- 1) Kelebihan *Google Meet*
  - a) Pengguna lebih mudah untuk bergabung, bisa melalui aplikasi atau web.
  - b) Menggunakan akses akun *google*. Sebagian besar pengguna sudah memiliki akun *google*.
  - c) Durasi *meeting* relatif lama. *Google meet* dapat memulai *meeting* berlangsung selama 60 menit (gratis), dibanding rapat *zoom* berdurasi selama 40 menit.
  - d) *Google meet* tersambung pada penyimpanan *google* untuk mengarsip *file* dan dokumen penting.
- 2) Kekurangan *Google Meet*
  - a) Layanan *google meet* tak menyediakan pilihan perekam, sebaliknya *zoom* menyediakan fitur *recording*.
  - b) Saat *meeting* melalui website, layar terasa berat dan lambat.
  - c) Membutuhkan spesifikasi computer atau laptop yang besar.
  - d) Tidak memiliki fitur background.

---

<sup>30</sup> Dwi Yulistyanti, Naely Farkhatin, & Dewi Mustari, "Penggunaan Aplikasi Sebagai Media *E-Learning* Remaja di Karang Taruna", *Journal of Empowerment* Vol. 2, No 1 (2021): 97.

- e) Google meet belum tersedia dalam versi desktop atau meja kerja, pelaksanaan google meet dilakukan melalui website atau browser tidak secara independen.<sup>31</sup>

#### 4. Media Pembelajaran *Google Classroom*

##### a. Pengertian *google classroom*

Fasilitas yang disuguhkan dari *google* berbasis *online* atau menggunakan internet sebagai bentuk sistem *e-learning*. Pelayanan dari *google* tersebut dapat mengakomodasi pengajar untuk menulis atau mengirim pekerjaan *paperless* untuk murid dengan cara *online*. Siswa diwajibkan memiliki akun *google* untuk dapat mengakses tugas tersebut.<sup>32</sup>

*Google classroom* membuat dunia maya seperti suasana kelas. Selain itu, penggunaan *google classroom* juga tidak merusak alam disebabkan murid tidak membutuhkan lembar putih saat mengumpulkan kewajibannya.

Pengertian *google classroom* ialah sebagai bentuk aplikasi diperuntukkan sebagai media pembelajaran yang dilakukan secara *online* atau daring, membantu para pengajar untuk menciptakan, mengirim, dan mengelompokkan pekerjaan rumah tidak melalui kertas. Penggunaan media pembelajaran *google classroom* dapat menciptakan lingkungan belajar efektif. Murid juga berperan aktif saat pembelajaran berlangsung, seperti menyimak, mengirim tugas, dan berdiskusi mengenai materi yang sudah disampaikan oleh guru.

##### b. Fungsi *google classroom*

Aplikasi *google classroom* memiliki keistimewaan daripada layanan yang lainnya, karena memiliki beberapa fasilitas didalamnya, seperti memberi pengumuman atau tugas, mengamati pengumpulan tugas selesa atau belum.

---

<sup>31</sup> Dwi Yulistiyanti, Naely Farkhatin, & Dewi Mustari, "Penggunaan Aplikasi Sebagai Media *E-Learning* Remaja di Karang Taruna", *Journal of Empowerment* Vol. 2, No 1 (2021): 98.

<sup>32</sup> Abdul Barir Hakim, "Efektifitas Penggunaan *E-Learning Moodle*, *Google Classroom* dan *Edmodo*", *Jurnal 1-Statement* Vol. 2, No. 1 (2016): 1-4.

*Google classroom* dapat terhubung ke semua layanan aplikasi edukasi *google* seperti, *google mail*, penyimpanan *google*, *google* dokumen, lembar *google*, *google slide*, situs *google*, dan *google calendar*, sehingga memudahkan guru. Misalnya *google drive* sebagai tempat penyimpanan materi pembelajaran. *Google classroom* memudahkan para guru pada saat mengajar. Guru dan murid bisa menumpuk pekerjaan, membuat pekerjaan, serta bertukar pikiran terkait materi belajar secara fleksibel tanpa batasan tempat dan waktu. Tidak alasan lain bagi siswa untuk lupa tidak mengumpulkan pekerjaan rumah setelah disampaikan oleh pengajar.<sup>33</sup>

### c. Kelebihan dan kekurangan *google classroom*

#### 1) Kelebihan *google classroom*

Kelebihan dari *google* kelas sebagai berikut:

- a) Mudah digunakan: pemakaian fitur sangat fleksibel, karena di dukung dengan desain *google* kelas yang sederhana. Intruksional serta pilihan dalam membagikan pekerjaan rumah dapat diinformasikan lewat email.
- b) *google* kelas dibuat bakal memangkas durasi belajar.
- c) Teknologi *cloud* membuat lingkup belajar *google* kelas menjadi ulung serta terpercaya.
- d) Fleksibel: *google* kelas mudah diakses baik dari guru dan siswa dilingkungan secara tatap muka atau *online*. Aplikasi ini memungkinkan para guru lebih mudah untuk mengeksplorasi pembelajaran dan mudah mengatur pemberian dan pengumpulan tugas.
- e) layanan *google* kelas bisa diterapkan untuk semua orang dan bisa di unduh secara gratis, akan tetapi harus memiliki akun gmail terlebih dahulu.
- f) layanan *google* kelas disetel biar responsive. Bisa dipakai oleh semua mesin seluler. Materi

---

<sup>33</sup> Diemas Bagas Panca Pradana dan Rina Harimurti, "Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal IT-Edu Universitas Negeri Surabaya* Vol. 2, No. 1 (2017): 60.

bisa diakses lewat *mobile* yang menjadikan pembelajaran menjadi menarik.

## 2) Kekurangan *google classroom*

Kekurangan dari *google* kelas sebagai berikut:

- a) Karena berbasis web, *google classroom* mewajibkan penggunanya terkoneksi ke internet baik menggunakan data selular atau WiFi
- b) Pembelajaran *google classroom* berbeda dengan pembelajaran tatap muka, pembelajaran *google classroom* dilakukan secara mandiri akibatnya bisa menyusutkan hubungan antar murid.
- c) Jika para murid belum memahami materi atau tidak kritis bisa mempengaruhi wawasannya.
- d) *Google classroom* memerlukan pengkhususan perangkat yang lumayan tinggi baik *hardware* dan *software* perangkat penggunanya dan membutuhkan jaringan internet dengan ping atau jaringan tinggi.<sup>34</sup>

## 5. Hakikat Minat

### a. Pengertian minat belajar

Pengertian minat adalah suatu keadaan dari seseorang bilamana memahami tanda ataupun makna situasi yang berkaitan kemauan serta keinginan.<sup>35</sup> Tumbuhnya hasrat muncul tidak secara langsung, akan tetapi keikutsertaan, pengetahuan, terbiasa atau saat kerja. ketertarikan adalah suatu kesukaan, hobi, atau kesenangan saat melakukan sesuatu.<sup>36</sup>

Minat belajar adalah suatu perasaan untuk menyukai/ menyenangkan kegiatan belajar atas kemauan sendiri.<sup>37</sup> Hasrat belajar dapat dimaknai bagian dari bentuk kemauan mental memiliki peran vital untuk

<sup>34</sup> Shampa Iftakhar, "Google classroom: Whats Work and How?", *Journal of Education and Social Sciences* Vol. 3, No. 2 (2016): 13.

<sup>35</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 117.

<sup>36</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), 100-101.

<sup>37</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 108.



kegiatan belajar.<sup>38</sup> Hasrat belajar ialah terbentuk akibat hubungan individual dan sekitarnya.<sup>39</sup>

#### b. Macam-macam minat

Minat timbul pada manusia ada 2 (dua) jenis, yaitu hasrat timbul sejak lahir lalu hasrat timbul sebab lingkungan atau faktor eksternal. Hasrat timbul sejak lahir disebabkan oleh gen maupun talenta alami. Hasrat dipengaruhi faktor luar keluar akibat proses perkembangan seseorang tersebut. Minat ini dipengaruhi oleh lingkungan, motivasi, atau kebiasaan.<sup>40</sup>

#### c. Indikator minat belajar

Indikator sebagai alat menilai hasrat belajar siswa seperti, memperhatikan, perasaan suka, ketertarikan, serta partisipasi. Siswa yang mempunyai hasrat untuk belajar muncul perasaan suka untuk menimba ilmu, berkonsentrasi, berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Renninger, Hidi, & Krapp juga menegaskan, siswa dengan minat belajar menjadi lebih perhatian dan berkonsentrasi, rasa suka, serta ketekadannya akan menimba ilmu meningkat.<sup>41</sup>

Terdapat indikator hasrat belajar siswa, sebagai berikut:

- 1) Rasa tertarik, siswa tertarik jika terdapat mata pelajaran atau materi yang menarik baginya.
- 2) Rasa perhatian, selama proses pembelajaran siswa yang mempunyai minat, suka memperhatikan penjelasan guru.
- 3) Keingintahuan yang besar terhadap mata pelajaran, siswa lebih mendalami apa yang diminati.
- 4) Perasaan senang saat belajar.<sup>42</sup>

---

<sup>38</sup> S. Klassen & Klassen C. F., "The Role of Interest in Learning Science Through Stories", *Interchange*, (2014): 1-14.

<sup>39</sup> K. A. Renninger, Hidi S., & Krapp. A., "*The Role of Interest in Learning and Development*" (London: Psychology Press, 2014), 49.

<sup>40</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 108.

<sup>41</sup> K. A. Renninger, Hidi S., & Krapp. A., "*The Role of Interest in Learning and Development*" (London: Psychology Press, 2014), 94.

<sup>42</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 57.

#### d. Upaya meningkatkan minat belajar

Hasrat belajar bisa ditingkatkan menjadi 7 tahap. Sebagai berikut:<sup>43</sup>

- 1) Menurunkan target kegiatan belajar.
- 2) Menciptakan hubungan terhadap bahan ajaran bersama aktivitas sehari-hari murid.
- 3) Memperlihatkan hubungan bahan pembelajaran bersama aktivitas profesional murid.
- 4) Memantau pengaplikasian wawasan kreatifitas siswa.
- 5) Pendidik boleh mengkaitkan kegiatan belajar bersama keinginan murid.
- 6) membebaskan hak murid dalam menentukan pilhan dan keputusannya.
- 7) Guru boleh untuk menunjukkan semangat serta antusiasnya agar mengembangkan hasrat belajar murid.

Menggunakan struktur kegiatan belajar saat menyediakan materi bisa menumbuhkan hasrat belajar.<sup>44</sup> Pendidik bisa menumbuhkan hasrat belajar siswa melalui penerapan bahan ajar berkali-kali serta mengikutsertakan murid kedalam kegiatan pembelajaran melalui komunikasi antar siswa.<sup>45</sup>

### 6. Motivasi Belajar

#### a. Definisi motivasi belajar

Para ahli banyak yang memaparkan definisi motivasi belajar. Contohnya Petri dalam Cetin mengartikan motivasi belajar adalah pembimbing sikap

---

<sup>43</sup> P. J. Kpolovie, A. I. Joe, & T. Okoto, "Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude Towards School", *International Journal of Humanities Social Sciences and Education* Vol. 1 No. 11 (2014): 73-100, - diakses pada 2 Juni, 2021, - <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.686.1998&rep=rep1&type=pdf>

<sup>44</sup> L. de Vargas, J. R. de Menezes, & P. B. Mello-Carpes, "Increased Interest in Physiology and Science Among Adolescent After Presentations and Activites Administered by Undergraduate Physiology Students", *Advances in Physiology Education Published* Vo. 40, No. 2 (2016): 194-197, - diakses pada 2 Juni, 2021, - <https://journals.physiology.org/doi/pdf/10.1152/advan.00064.2015>

<sup>45</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 2.

serta watak murid.<sup>46</sup> Aspek motivasi belajar dimaknai sebuah variabel intern mempunyai 4 bagian yakni, meningkatkan kesuksesan, khawatir akan tidak berhasil, hasrat, serta hambatan.<sup>47</sup> Definisi tekad belajar pada hakikatnya pemicu murid membentuk proses serta kelangsungan mencari ilmu guna mencapai target sesuai diinginkan.<sup>48</sup>

Tekad belajar merupakan salah satu faktor pembeda bagi para murid sudah mengoptimalkan kemampuannya terhadap murid belum mengembangkan kemampuan belajarnya.<sup>49</sup> Faktor nilai bisa mengembangkan tekad belajar murid. Nilai menunjukkan bahwa terdapat diri siswa yakin bisa berhasil untuk menuntaskan pekerjaan dari pengajar.<sup>50</sup>

#### **b. Indikator motivasi belajar**

Hamzah B. Uno memaparkan indikator-indikator motivasi belajar, sebagai berikut:

- 1) Terdapat adanya tekad dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Timbul adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar.
- 3) Terdapat adanya impian dan cita-cita masa depan.
- 4) Terdapat adanya apresiasi dalam belajar.
- 5) Terdapat adanya kegiatan pembelajaran yang menarik.
- 6) Terbentuk adanya lingkungan belajar terkondusif, yang memungkinkan siswa belajar dengan nyaman.<sup>51</sup>

---

<sup>46</sup> B, Cetin, “Academic Motivation and Self-Regulated Learning in Predicting Academic Achievement in College”, *Journal of International Education Research* Vol. 11, No. 2 (2015): 95-106, - diakses pada 2 Juni, 2021, - <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1060062.pdf>

<sup>47</sup> I, Margarete & T. S. Hilbert, “The Role Motivation, Cognition, and Conscientiousness for Academic Achievement”, *International Journal of Higher Education* Vol. 2, No. 3 (2013): 69-80, - diakses pada 2 Juni, 2021, - <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1067388.pdf>

<sup>48</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 15.

<sup>49</sup> A. C. Garn & J. L. Jolly, “High Ability Students Voice in Learning Motivation”, *Journal of Advanced Academics* Vol. 25, No. 1 (2014): 7-24.

<sup>50</sup> M. M. Riconscente, “Effects of Perceived Teacher Practices on Latino High School Student Interest, Self-Efficacy, and Achievement in Mathematics”, *The Journal of Experimental Education* Vol. 82, No. 1 (2014): 50-74.

<sup>51</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), 23.

Indikator motivasi belajar lainnya ialah sebagai berikut:

- 1) Giat dalam mengerjakan tugas.
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan atau tidak mudah menyerah.
- 3) Lebih suka belajar mandiri.
- 4) Rasa bosan pada tugas yang berulang-ulang.
- 5) Teguh mempertahankan pendapat.
- 6) Berpendirian dengan sesuatu yang dipercayai.
- 7) Bersemangat untuk memecahkan masalah atau soal.
- 8) Tertarik terhadap soal pemecahan masalah.<sup>52</sup>

### c. Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar

Upaya mengembangkan tekad belajar siswa, sebagai guru sebaiknya untuk mengenali aspirasi siswa, mendiskusikan impian kepada keluarga, dan menyiapkan wadah dan kegiatan tertulis untuk membantu mengembangkan aspirasi siswa yang mereka inginkan.<sup>53</sup> Emosi siswa harus bisa dipahami oleh guru, karena emosi siswa dapat mempengaruhi motivasi belajarnya.<sup>54</sup>

Pelaksanaan belajar dari pendidik, seeloknya untuk menerapkan bermacam-macam media belajar yang bisa mempengaruhi motivasi belajar siswanya. Selain itu, siswa diberi hak untuk mengatur proses belajar mereka sendiri atau memberi *achievement* setiap prestasi yang mereka buat, baik dalam bentuk material ataupun pujian.<sup>55</sup>

---

<sup>52</sup> Nurmala, dkk., *Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi*, (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2014), 20-32.

<sup>53</sup> M. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepblish, 2015), 12-13.

<sup>54</sup> M. Arguedas, T. Daradomis & F. Xhafa, "Analyzing How Emotion Awareness Influences Students Motivation, Engagement, Self-Regulation, and Learning Outcome", *Educational Technology and Society* Vol. 19, No. 2 (2016): 87-103, diakses pada 2 Juni, 2021, - <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/89108/8.pdf>

<sup>55</sup> K. R. Wentzel & G. B. Ramani, "*Handbook of Social Influences in School Contexts (Social-Emotional, Motivation, and Cognitive-Outcomes)*", (New York: Routledge, 2016), 15.

Upaya-upaya untuk meningkatkan motivasi belajar, yaitu:<sup>56</sup>

- 1) Memperhatikan, sebagai pendidik harus kekeh memperhatikan yang berkaitan oleh bahan ajarnya.
- 2) Hubungan, pendidik boleh memaparkan target pembelajarannya serta hubungan pembelajaran pada waktu yang akan datang.
- 3) Kepercayaan, pendidik harus bisa membentuk percaya diri siswanya untuk menimba ilmu demi mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Kepuasan, guru harus memperhatikan kepuasan belajar siswanya baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

## B. Penelitian Terdahulu

Ditunjang dengan berbagai hasil dari penelitian terdahulu. Terdapat tiga jenis penelitian terdahulu yaitu: pertama, penelitian oleh Hutomo Atman Maulana. Penelitian ini termasuk penelitian komparatif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya persepsi mahasiswa pada pembelajaran daring dengan menggunakan *Zoom Meeting* dan *Google Classroom* tergolong baik. Terdapat beberapa Aspek, seperti Aspek Belajar Mengajar dengan hasil berkategori baik dan rata-rata (*Zoom Meeting* 3,5 dan *Google Classroom* 3,68), Aspek Kapabilitas (Kompetensi Dosen) hasil rata-rata (*Zoom Meeting* 3,92 dan *Google Classroom* 3,84), terakhir Aspek Sarana dan Prasarana dengan rata-rata (*Zoom Meeting* 3,42 dan *Google Classroom* 3,75). Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan persepsi mahasiswa penggunaan *Google Classroom* lebih baik daripada penggunaan *Zoom Meeting* dengan semua rata-rata *Zoom Meeting* 3,61 dan *Google Classroom* 3,75.<sup>57</sup>

Penelitian tersebut berfokus pada bagaimana perbandingan persepsi mahasiswa penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* di Pendidikan Tinggi Vokasi.

---

<sup>56</sup> H. Tseng & E. J. Walsh, “Blended Versus Traditional Course Delivery: Comparing Students Motivation, Learning Outcome, Preferences”, *Quarterly Review of Distance Education* Vo. 17, No. 1 (2016): 43-52.

<sup>57</sup> Hutomo Atman Maulana, “Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring di Pendidikan Vokasi: Studi Perbandingan antara Penggunaan *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 1 (2021): 88-195, - diakses pada 7 Juli, 2021, - <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/259/>

Sedangkan penelitian ini berfokus pada pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* dan *Google Meet* terhadap minat dan motivasi belajar siswa Biologi.

Kelebihan dari penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan menjelaskan bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui *Google Classroom* dan *Google Meet* materi Biologi dan membandingkan terkait pembelajaran *Google Classroom* dan *Google Meet* pada minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini termasuk dalam penelitian studi kasus.

Persamaan dari penelitian ini menggunakan media *google classroom*. Perbedaan dari penelitian ini ialah peneliti membandingkan *google classroom* dengan *google meet* sedangkan penelitian terdahulu membandingkan *google classroom* dengan *zoom meeting*. Perbedaan selanjutnya adalah peneliti berfokus pada materi Biologi sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada pendidikan vokasi.

Penelitian oleh Olivia R. Liunsanda, Helen J. Lawalata, dan Afonds A. Maramis. Penelitian ini menjelaskan pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian mengungkapkan adanya pengaruh penggunaan *google classroom* dengan hasil belajar materi Biologi siswa kelas XII IPA SMA Negeri 2 Todano. Pada *pretest* I, II, III nilai rerata 51,04 meningkat menjadi 82,43 dari *posttest*.<sup>58</sup>

Perbedaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa Biologi, sedangkan penelitian oleh peneliti bertujuan mendeskripsikan dan membandingkan minat dan motivasi belajar siswa Biologi. Penelitian terdahulu menerapkan metode eksperimen semu, lalu penelitian oleh peneliti menerapkan metode studi kasus dan komparatif. Persamaan dari penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa Biologi.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Yana Yana dan Dewi Purnama Sari. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Hasil dari penelitian ini, adanya minat dan motivasi belajar siswa selama masa pandemi covid-19. Berdasarkan tabel presentase minat dan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini. (1) Perasaan senang dan

---

<sup>58</sup> Olivia R. Liunsanda, Helen J. Lawalata, dan Afonds A. Maramis, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Tondano", *Jurnal Sains Pendidikan Biologi* Vol. 2, No. 1 (2021): 17-22, diakses pada 9 Februari, 2022, <https://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/bioedusains/article/view/2088>

ketertarikan siswa pada pembelajaran matematika sebesar 70,00%, (2) Perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sebesar 63,33%, (3) Ulet dan tekun dalam mengerjakan tugas dan menghadapi kesulitan sebesar 46,64%, (4) Senang mencari dan memecahkan soal-soal sebesar 40,00%, dan (5) Dapat mempertahankan pendapat dan tidak mudah melepaskan hal yang diyakini sebesar 40,00%. Rerata 54,57%, hal ini menunjukkan adanya minat dan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika sebesar 54,57%.<sup>59</sup>

Penelitian tersebut fokus pada investigasi atau eksplorasi tentang minat dan motivasi belajar matematika dan untuk mengetahui tingkat minat dan motivasi siswa pada pelajaran matematika di era pandemi covid-19. Sedangkan penelitian ini membandingkan terkait pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom* pada minat dan motivasi belajar siswa kelas XII Biologi SMA. Kelebihan dari penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan menjelaskan bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui *Google Classroom* dan *Zoom* materi Biologi. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan variabel minat dan motivasi siswa.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ialah campuran mengenai keterkaitan dari faktor tersusun oleh beberapa macam sudut pandang yang sudah gambarkan, lalu diteliti sesuai strukturnya, sampai memperoleh campuran keterkaitan faktor untuk diterapkan dalam menyusun dugaan sementara.<sup>60</sup> Umumnya kerangka berpikir digunakan oleh peneliti untuk mengasih keterangan berhubungan oleh variable pokok, sub variable pokok atau permasalahan yang ada dalam penelitian sesuai dengan teori yang ada.<sup>61</sup>

Kegiatan pembelajaran daring sudah lama dilaksanakan selama pandemi covid 19 hingga sekarang. Kegiatan belajar luring dimana proses mengajar oleh guru dilakukan didalam kelas, sehingga guru

---

<sup>59</sup> Yana Yana, Dewi Purnama Sari, "Investigasi Minat dan Motivasi Belajar Matematika Siswa di Era Covid-19", *Jurnal Statistika Pendidikan dan Matematika Volume* Vol. 3, No.1 (2021): 19-28,- diakses pada 7 Juli, 2021, - <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/sm/article/view/8184/>

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 60.

<sup>61</sup> Didi Nur Jamaludin, *Penerapan Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan*, (Kudus: Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2019), 63.

dapat memantau atau memandu kegiatan belajar mengajar secara langsung. Hal ini berbeda dengan adanya pembelajaran *online* atau daring, selama proses belajar dilaksanakan via media *e-learning*. Berbagai sekolah berbeda-beda dalam menerapkan media pembelajaran *e-learning* sesuai dengan kebijakan sekolah tersebut. Berbagai macam jenis media pembelajaran *e-learning* antara lain *google meet* dan *google classroom*. Pelaksanaan pembelajaran *online* melalui *google meet* diharapkan sudah optimal. Kegiatan pembelajaran *online* melalui *google meet* difasilitasi dengan fitur *face cam* dapat menciptakan suasana seperti di kelas. Kendala-kendala seperti jaringan dan kuota habis menjadi penyebab pembelajaran *online*. Pembelajaran *google classroom* tidak berbeda dengan pembelajaran *google meet*, hambatan masih berputar pada masalah jaringan dan kuota. Berdasarkan penelitian ini, peneliti memilih media pembelajaran *google meet* dan *google classroom* kemudian dibandingkan kepada hasrat dan tekad belajar melalui harapan siswa mengalami peningkatan dan mengetahui hasrat dan tekad belajar siswa yang lebih baik di waktu pandemi sekarang ini. Berdasarkan deskripsi diatas, kerangka berpikir dalam penelitian disajikan dalam bentuk tabel, sebagai berikut:



**Bagan 2.1** Kerangka berpikir

