

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Konseptual

2.1.1 Konsep Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah media merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, ‘pengantar’. Media apabila dalam bahasa Arab adalah perantara (وَسَائِل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengemukakan bahwa secara garis besar media dapat dipahami berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh keterampilan, sikap dan pengetahuan. Dalam hal ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah tergolong sebagai media. Apabila ditinjau secara lebih khusus, makna kata media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sempit sebagai alat-alat grafis, elektronis atau fotografis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali sebuah informasi visual atau verbal. Istilah media bahkan juga sering dihubungkan atau digantikan dengan kata teknologi yakni *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”) yang berasal dari kata dalam bahasa latin (Arsyad, 2014, h. 3-4).

2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media

Dalam sebuah proses pembelajaran, terdapat dua unsur yang amat penting yakni metode mengajar dan media pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad (2014) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa perubahan psikologis terhadap peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektifnya proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam menumbuh kembangkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2014, h. 19-20).

2.1.1.3 Komponen dan Karakteristik E-Learning

Menurut Badrul Khan (2001) bahwa *e-learning* tersusun atas beberapa unsur yang saling terkait dan saling berpengaruh antara unsur yang satu dengan unsur yang lain sebagai suatu sistem. Unsur-unsur tersebut dapat dijelaskan diantaranya yakni yang pertama lembaga penyelenggara, maknanya adalah terdapat unsur penyelenggara yang mengurus masalah akademik, kesiswaan, administratif, mulai dari perencanaan, penganggaran, implementasi secara keseluruhan, evaluasi, monitoring dan lain-lain.

Kemudian unsur berikutnya adalah sistem pengelolaan, yakni adanya sistem pengendalian yang terkait dengan pengendalian lingkungan pembelajaran dan distribusi informasi. Lalu, sistem pembelajaran, maksudnya yaitu adanya sistem proses belajar dan mengajar yang meliputi yang dipelajari, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, siapa yang belajar, bagaimana strategi pembelajaran (desain, metode dan media dan/atau teknologi yang digunakan) agar mencapai tujuan tersebut, dan bagaimana hasil belajar diukur (evaluasi).

Unsur yang keempat yakni teknologi yang digunakan, hal ini melingkupi perencanaan dan penyiapan infrastruktur (internet, LAN, WAN, koneksi, bandwidth, dan lain-lain) terkait yang dibutuhkan, serta peripheral pendukung lainnya. Unsur kelima sistem evaluasi, diantaranya melingkupi evaluasi hasil pembelajaran maupun evaluasi program penyelenggaraan dari *e-learning* itu sendiri secara keseluruhan. Unsur keenam tampilan *e-learning*, merupakan desain antar muka yang mencakup tampilan halaman situs, navigasi konten, kemudahan penggunaan, interaktivitas, kecepatan muat dan lain-lain.

Unsur ketujuh layanan bantuan belajar, yakni bagaimana peserta didik mendapatkan layanan bantuan yang segera (cepat dan tepat). Dan unsur yang terakhir yakni masalah etika, dalam praktiknya *e-learning* diselenggarakan dengan berbagai model. Oleh karena itu ada sistem aturan yang mungkin berlaku secara umum (seperti masalah hak cipta, hak

kekayaan intelektual, dan lain-lain) maupun aturan main yang berlaku khusus (seperti sistem evaluasi, kebijakan khusus dan lain-lain).

Sehingga dengan kata lain, pengelolaan *e-learning* hendaknya meninjau setidaknya kedelapan aspek tersebut yang merupakan suatu sistem yang saling terkait dan berpengaruh satu sama lain (Prawiradilaga, dkk, 2013, h. 34-36).

2.1.1.4 Pembelajaran Berbasis Web

Dalam salah satu publikasinya situs *about-learning.com* dalam Rusman (2009), Himpunan Masyarakat Amerika untuk Kegiatan Pelatihan dan Pengembangan (*The American Society for Training and Development/ASTD*) (2009) mengemukakan bahwa *e-learning* adalah proses dan aktivitas implementasi pembelajaran dengan basis web (*web-based learning*), pembelajaran dengan basis komputer (*computer based learning*), kelas virtual (*virtual classrooms*) dan/atau kelas digital (*digital classroom*) (Rusman, dkk, 2013, h. 263).

Materi-materi dalam semua kegiatan pembelajaran elektronik tersebut rata-rata dibawakan melalui media tape video, atau audio, CD-ROM, intranet, internet, televisi interaktif serta penyiaran melalui satelit. Definisi ini juga mengemukakan bahwa definisi dari *e-learning* itu bisa saja beragam tergantung dari penyelenggara kegiatan *e-learning* tersebut dan bagaimana cara penggunaannya, termasuk juga apa tujuan penggunaannya. *E-learning* memiliki karakteristik diantaranya 1) Interaktivitas; tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung, seperti *chatting*

atau *messenger* atau tidak langsung, seperti forum, *mailing list* atau buku tamu. 2) Kemandirian; fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, bahan ajar dan pengajar. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa. 3) Aksesibilitas; sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui penyaluran di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada penyaluran sumber belajar pada pembelajaran konvensional. 4) Pengayaan; berupa kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pengayaan, yang mungkin dapat mengharuskan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming, simulasi dan animasi* (Rusman, dkk, 2013, h.263-264).

Di sisi lain dalam penerapannya, penyelenggaraan *e-learning* terdapat perbedaan yang bervariasi. Beberapa ahli memilah model-model penyelenggaraan *e-learning* ke dalam berbagai kategori dilihat dari berbagai sisi. Dari sisi sistem penyampaiannya (*delivery system model*) Rashty (1999) mengklasifikasikan elearning ke dalam tiga bentuk atau model yaitu *Adjunct, Mixed/Blended, dan Fully Online*. Ketiga model tersebut merupakan suatu yang serangkaian, bukan merupakan sesuatu yang terpisah, sehingga sulit sekali kita mengatakan tradisional penuh atau *online* penuh.

Model *Adjunct*, model ini dapat diartikan sebagai proses pembelajaran tradisional plus. Maksudnya pembelajaran tradisional yang disokong dengan sistem penyampaian secara *online* sebagai pengayaan.

Kehadiran sistem penyampaian secara *online* merupakan suatu tambahan. Contoh untuk membantu pembelajaran di kelas, seorang guru/dosen menugaskan siswa/mahasiswanya untuk mencari informasi dari internet.

Model *Mixed/Blended*, model *Blended* memposisikan sistem penyampaian secara *online* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara keseluruhan. Maknanya baik proses tatap muka maupun pembelajaran secara *online* adalah satu kesatuan utuh. Berlainan dengan model *Adjunct* yang hanya menempatkan sistem penyampaian *online* sebagai tambahan. Dalam model *Blended*, tentu saja di dalam implementasinya masalah relevansi topik pelajaran mana yang dapat dilakukan secara *online* dan mana yang dilakukan tatap muka (tradisional) menjadi faktor pertimbangan penting dalam penyesuaian dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakter siswa maupun kondisi yang ada.

Model *Online Penuh (Fully Online)*, dalam model ini semua interaksi pembelajaran dan penyampaian bahan ajar terjadi secara *online*. Contoh misal bahan belajar berupa video di-*stream* via internet, atau pembelajaran ditautkan (*linked*) melalui *hyperlink* ke sumber lain yang berupa teks atau gambar. Karakter utama model ini adalah adanya pembelajaran kolaboratif secara *online* (Prawiradilaga, dkk, 2013, h. 36-37).

2.1.1.5 Google Classroom

Google Classroom adalah layanan pembelajaran online gratis untuk sekolah, lembaga organisasi, bahkan untuk siapa pun yang memiliki akun *Google*. *Google Classroom* memberikan kemudahan kepada peserta didik dan pendidik supaya tetap terhubung baik di dalam maupun di luar kelas, *Google Classroom* merupakan sebuah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *Google* yang memberikan kontribusi yang besar bagi sekolah atau institusi pendidikan lainnya yang bermaksud untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penetapan tugas dengan versi tanpa menggunakan kertas (Imaduddin, 2018, h. 4).

Layanan *Google Classroom* ini diperkenalkan pada tanggal 6 Mei 2014 sebagai fitur *G-Suite for Education*, kemudian dipublikasikan pada tanggal 12 Agustus 2014. Pada bulan Juni 2015, *Google* mencanangkan API kelas dan tombol berbagi untuk situs web, yang dapat memungkinkan administrator sekolah dan pengembang untuk selanjutnya terlibat langsung dengan *Google Classroom*. Setelah itu, pada bulan Maret 2017, *Google* membuka Kelas untuk mengizinkan pengguna *Google* pribadi masuk ke dalam kelas tanpa persyaratan memiliki akun *G Suite for Education*, dan pada bulan April, pengguna *Google* pribadi memiliki peluang untuk membuat dan mengajar kelas (Imaduddin, 2018, h. 4).

Google Classroom ini adalah salah satu solusi dari beberapa platform pembelajaran yang mengatasi kesulitan dalam membuat, mendistribusikan dan mengelompokkan setiap penugasan tanpa kertas bagi

para pengajar terutama dalam era revolusi industri 4.0. Karena saat ini bukan hanya industri manufaktur maupun keuangan yang harus adaptif tetapi pendidikan sebagai tonggak kualitas SDM juga harus responsif dalam mengimbangi perkembangan dan perubahan teknologi informasi. Terutama pada kondisi saat ini ditengah pandemi covid-19 yang menuntut peserta didik untuk belajar dari rumah, sehingga tidak terjadi tatap muka secara langsung. *Google Classroom* dapat dijadikan sebagai preferensi pengganti kelas umum (tatap muka langsung) dengan kelas online real time (Pinandhito, dkk, 2020, h. 7).

Pengajar dan siswa dapat login dari komputer atau smartphone apa pun dimanapun untuk mengakses materi pelajaran, tugas kelas, dan masukan. Pengajar dapat melacak progres siswa untuk mengetahui di mana dan kapan harus memberikan masukan tambahan. Tanpa harus bertatap muka secara langsung. Sehingga pembelajaran lebih difokuskan pada pemberian rekomendasi yang membangun dan dipersonalisasi bagi peserta didik (Imaduddin, 2018, h. 4).

Google Classroom bekerja dan melakukan fungsinya bersama dengan *Google Dokumen*, *Google Drive*, dan *Gmail* sehingga guru bisa memberikan tugas kepada peserta didik. Guru dapat mencantumkan materi, dokumen, link, gambar, ke tugas. Semua aktivitas bersifat online dan dapat diakses dengan mudah menggunakan perangkat seluler atau komputer. Apabila peserta didik masuk ke dalam kelas, mereka akan menjumpai tugas yang akan datang, dan mengerjakannya secara online.

Lalu ketika peserta didik mengumpulkan tugas, guru akan segera mengetahuinya lewat aliran kelas bahwa tugas telah dikumpulkan (Imaduddin, 2018, h. 5).

Sebagai salah satu media pembelajaran online yang ditawarkan secara gratis, guru/pendidik dapat mengoptimalkan pemanfaatan *Google Classroom* dalam beberapa kegiatan pembelajaran diantaranya membuat dan mengelola kelas. Dengan *Google Classroom*, pendidik dapat membuat kelas *online*, dan menambahkan peserta didik ke dalam kelas (Pinandhito, dkk, 2020, h. 8).

Kemudian guru dapat menambahkan topik dan memberi tugas di *Google Classroom*. Fitur dalam *Google Classroom* memberikan kemudahan kepada pendidik dalam membagikan materi sesuai dengan topik yang dibuat. Topik materi pembelajaran dapat berupa unggahan dokumen *power point*, buku teks pdf, video youtube, ataupun menggunakan fitur *google online* yang ditawarkan seperti *google ppt*, *google doc*, dan *google sheet* (Pinandhito, dkk, 2020, h. 8).

Selain itu, pengajar juga bisa memberi tugas untuk peserta didik baik berupa kuis maupun uraian. Guru dapat memeriksa tugas yang telah dikumpulkan, memberikan penilaian secara langsung, sekaligus memeberikan masukan secara personal bagi setiap peserta didik. Di *Google Classroom* guru dapat melakukan penilaian secara langsung kepada peserta didik atas pekerjaan yang telah dilakukannya, serta memberikan masukan baik secara personal kepada peserta didik maupun

secara umum untuk kelas. Nilai yang telah diberikan dalam *Google Classroom* dapat diunduh secara lengkap ke dalam format excel, sehingga memudahkan guru dalam mendokumentasikan nilai peserta didik (Pinandhito, dkk, 2020, h. 8).

2.1.2 Konsep Tentang Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses ketika seseorang meraih berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Menurut Gredler (1991) kemampuan setiap orang dalam belajar kemudian menjadi karakter penting yang membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya (Nai, 2017, h. 3).

Belajar adalah sebuah proses transformasi di dalam diri manusia, dan transformasi tersebut penampakannya akan terlihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti misalnya peningkatan kecakapan, pemahaman, pengetahuan, keterampilan, sikap, kebiasaan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan. Dari definisi ini, kesimpulan yang dapat kita tarik bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang ditunjukkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan orang itu dalam berbagai bidang. Jika di dalam suatu proses belajar seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kemajuan dalam kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar.

Bagi manusia, tiada hari tanpa belajar, dari belajar yang sangat sederhana sampai pada yang sangat kompleks dan rumit. Hal ini dilakukan

oleh manusia kontinyu karena manusia selalu ingin memperoleh perubahan di dalam dirinya melalui melatih segala sesuatu dan mengalami segala sesuatu. Belajar kemudian dapat dipandang sebagai perubahan perilaku berdasarkan pengalaman yang telah dilakukan (Nai, 2017, h. 3).

Salah satu ciri aktivitas belajar menurut para ahli pendidikan dan psikologi adalah adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu biasanya berupa penguasaan dan kecakapan terhadap ilmu pengetahuan yang baru dipelajarinya, atau penguasaan terhadap keterampilan dan perubahan perilaku berdasarkan pengalaman (Nai, 2017, h. 3).

Maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas sadar seseorang dalam mengeksplorasi dirinya dengan berbagai jenis kegiatan dalam rangka untuk mendapatkan suatu perubahan berupa kecakapan, kebiasaan, bahkan sampai pada tahap menjadi suatu keahlian. Jadi, belajar tidak hanya sampai pada tahap mengetahui sesuatu tetapi lebih jauh belajar juga harus bisa menjadi suatu pengalaman untuk mendapatkan penguasaan terhadap sesuatu.

2.1.2.2 Pembelajaran Fisika

Ahmadi, dkk (2010) dalam Nopita Setiawati, dkk (2012) menyatakan bahwa pengertian pembelajaran atau *learning* adalah suatu proses yang dilakukan siswa untuk mencapai sasaran belajarnya. Agar siswa dapat mencapai sasaran belajar secara optimal, maka siswa perlu menambah waktu belajar diluar kelas untuk membaca, menulis, diskusi dengan siswa lain, menyelesaikan soal-soal dan lain-lain. Berikutnya

skenario pembelajaran formal di kelas menjadi belajar bersifat informal, terjadi di tempat-tempat yang tak terduga dan pada waktu yang tak terduga.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal maupun simbol non verbal atau visual. Dengan berkembangnya teknologi pada pertengahan abad ke 20 guru juga menggunakan alat bantu *audio visual* dalam proses pembelajarannya. Hal ini dilakukan untuk menghindari verbalisme yang mungkin terjadi jika hanya menggunakan alat bantu visual saja (Nopita Setiawati, dkk, 2012, h. 179-180).

Para ahli pendidikan maupun ahli psikologi pada umumnya sependapat bahwa dalam pengertian belajar terkandung beberapa unsur. Adapun unsur-unsur pokok yang terkandung didalam pengertian belajar adalah: 1) belajar sebagai proses, 2) perolehan pengetahuan dan keterampilan, 3) perubahan tingkah laku, dan 4) aktivitas diri. Berdasarkan uraian tersebut, maka pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai proses diperolehnya pengetahuan atau keterampilan serta perubahan tingkah laku melalui aktivitas diri. Kaitannya dalam pembelajaran fisika, objek yang diajarkan adalah fisika. Sedangkan fisika

pada dasarnya sama dengan karakteristik sains pada umumnya, maka dalam belajar fisika tidak terlepas dari penguasaan konsep-konsep dasar fisika, teori, atau masalah baru yang memerlukan jawaban melalui pemahaman sehingga ada perubahan dalam diri peserta didik (Mutammimah Finnajah, dkk, 2016, h. 23).

2.1.2.3 Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan aspek psikologis seseorang yang memperlihatkan diri dalam beberapa gejala seperti: gairah, semangat, keinginan, perasaan, suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalani nya dan yang yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, ketekunan, kesungguhan dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada (Syahputra, 2020, h.12).

Menurut Ramayulis (2001) minat belajar merupakan suatu keadaan belajar dimana apabila seseorang yang sedang belajar mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang diajarkan padanya disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut materi yang diajarkan kepadanya. Lebih lanjut Hanafi dan Muzakkir (2018) menjelaskan minat belajar juga bergantung pada faktor-faktor lain misalnya seperti: perhatian, keingintahuan, motivasi, kebutuhan dan lain-lainnya. Namun demikian minat belajar dapat merubah keadaan

pencapaian prestasi. Misalnya seorang peserta didik yang berminat terhadap mata pelajaran Fisika, maka ia akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada peserta didik lainnya, sehingga karena pemusatan perhatian yang intensif tersebut akan memungkinkan ia untuk belajar giat dan pada akhirnya mencapai prestasi yang diinginkannya. Guru juga seharusnya berusaha menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk menguasai bidang studi dengan cara yang baik, bermanfaat, dan sesuai dengan harapan yang ingin dicapai (Hanafi & Muzakkir, 2018, h. 150-151).

Untuk itu minat belajar tidak hanya tumbuh karena keinginan dari dalam pribadi seseorang dan hal-hal yang berpengaruh dari luar. Minat belajar yang membuat peserta didik berprestasi bukan hanya bergantung pada keinginan hati dari peserta didik tetapi juga dipengaruhi berbagai hal yang berpengaruh pada kegiatan belajar peserta didik, seperti kemampuan orang tua, guru yang mengajar, bahan pelajaran, sarana prasarana, lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah, faktor fisik dan rohani peserta didik, strategi dan metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran dan sebagainya. Hal ini merupakan faktor yang patut dipertimbangkan karena bagaimanapun tingginya keinginan belajar seseorang tetapi kalau terjadi hal-hal misalnya: orang tua tidak mampu untuk menyekolahkan, guru kurang bagus mengajar, tidak ada sekolah dan sebagainya maka sulit mewujudkan peserta didik yang berprestasi (Hanafi & Muzakkir, 2018, h. 151).

2.1.2.4 Indikator dan Pembentukan Minat Belajar

Menurut Slameto (2010) dalam Syahputra (2020) seorang peserta didik yang memiliki minat belajar terlihat dengan adanya (1) rasa lebih suka terhadap belajar dari pada kegiatan lain, (2) rasa keterkaitan terhadap kegiatan belajar, (3) menyukai kegiatan akademis, dan (4) memiliki partisipasi yang tinggi terhadap belajar. Minat dapat muncul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar untuk meraih atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu (Syahputra, 2020, h.14).

Setiap jenis minat berpengaruh dan berperan dalam pemenuhan kebutuhan terhadap sesuatu, sehingga semakin kuat kebutuhan tersebut, maka semakin besar dan kuat pula minat untuk mencapai kebutuhan tersebut. Berangkat dari konsep bahwa minat merupakan motif yang dipelajari, yang memotivasi dan mengarahkan individu untuk menemukan serta aktif dalam kegiatan-kegiatan tertentu, akan dapat diidentifikasi indikator-indikator minat dengan menganalisis kegiatan-kegiatan yang dilakukannya atau objek-objek yang dijadikan kesenangan. Sukartini (1986) analisis tersebut dapat dilakukan terhadap beberapa hal, yaitu: 1) keinginan untuk memiliki sesuatu 2) objek atau kegiatan yang disenangi dan disukai 3) jenis kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi dan 4) upaya-upaya yang dilakukan untuk mewujudkan keinginan atau rasa terhadap objek atau keinginan tertentu. Kecenderungan siswa dalam memilih atau menekuni suatu mata pelajaran secara intensif

dibanding dengan mata pelajaran lainnya pada dasarnya dipengaruhi oleh minat peserta didik yang bersangkutan (Susanto, 2013, h. 64).

Sehingga sangat jelas bahwa minat belajar ini adalah sebuah hal yang mendasar dan terlibat langsung dalam pembentukan pola pikir dan sikap seorang peserta didik dalam melakukan dan menjalani semua aktivitasnya sehingga hal ini tidak boleh sepelekan dalam rangka tumbuh kembang dan hasil belajar peserta didik yang optimal.

2.1.2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar bagi peserta didik merupakan salah satu faktor yang bisa menentukan keberhasilan seorang peserta didik dalam belajar. Hal ini akan berhubungan apabila seorang peserta didik memiliki minat untuk belajar dapat dipastikan peserta didik tersebut akan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasai segala materi yang disampaikan oleh guru, sehingga kedepannya peserta didik dapat dipastikan berhasil dalam proses belajar yang dilaluinya. Namun sebaliknya bila peserta didik tidak memiliki minat belajar, maka dapat dipastikan keberhasilannya dalam belajar akan tertunda atau bahkan tidak berhasil sama sekali. Oleh karena itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya faktor internal dan eksternal.

Pertama, faktor internal yakni faktor yang timbul dari dalam diri dan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang asalnya dari peserta didik itu sendiri. Bentuk dari faktor dari dalam diri peserta didik ini terdiri dari: 1) Jasmaniah yaitu aspek yang

masuk dalam kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu peserta didik. Keadaan fisik yang prima akan sangat membantu keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar. Namun sebaliknya, jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik, otomatis dapat mengakibatkan berkurangnya minat belajar pada diri peserta didik. 2) Psikologis yakni, aspek kejiwaan atau dalam hal ini keadaan psikologis peserta didik sangat menentukan kegiatan belajar dan hasil yang akan dicapai. Peserta didik yang secara psikologis kurang matang akan mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi pembelajaran yang sifatnya abstrak. Begitu pula peserta didik yang jiwanya tidak stabil atau mengalami gangguan, maka akan sulit memperoleh hasil yang baik dalam belajar.

Kedua, faktor eksternal yakni segala sesuatu yang asalnya dari luar diri peserta didik dan dapat mempengaruhi aktivitas serta hasil belajar peserta didik. Menurut Suryabrata, terdapat dua faktor eksternal yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar seorang peserta didik diantaranya: 1) Manusia atau faktor sosial. Misalnya tatkala seseorang sedang belajar, tiba-tiba di samping rumah ada sekumpulan anak yang ribut sambil bermain petasan. Kondisi itu tentu mengakibatkan seseorang mengalami gangguan dalam memfokuskan perhatian atau konsentrasi dalam belajar. Olehnya itu seseorang yang mengalami hal seperti ini akan mengalami gangguan dalam belajar disebabkan faktor manusia atau faktor sosial. 2) Faktor non-manusia atau faktor non-sosial. Faktor ini bisa saja

mencakup banyak hal, seperti keadaan suhu udara, keadaan cuaca, keadaan ruangan, sarana dan fasilitas.

Dari penjelasan tersebut dapat di pahami bahwa, minat belajar memiliki fungsi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Tidak akan berhasil seseorang yang belajar dan tidak akan mencapai hasil yang di harapkan apabila tanpa didasari dengan adanya minat belajar pada diri peserta didik tersebut, karena itu minat memiliki peranan yang fundamental dalam menggapai tujuan atau hasil yang ingin dicapai dari pembelajaran yang dilakukan (Setiawan, 2021, h. 14-17).

2.1.3 Konsep Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik secara sederhana adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan pengajaran (Susanto, 2013, h. 5).

Kemajuan prestasi belajar peserta didik tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap. Dengan demikian, penilaian hasil belajar peserta didik meliputi segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan

keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik (Susanto, 2013, h. 5-6).

Hamalik (2013) menyatakan bahwa hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek: pengetahuan, kebiasaan, emosional, pengertian, apresiasi, keterampilan, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Selanjutnya, William Burton dalam Hamalik (2013) menyimpulkan tentang hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan kepribadian.
- 2) Hasil-hasil belajar diterima oleh peserta didik apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
- 3) Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
- 4) Hasil-hasil belajar itu lambat laun akan dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
- 5) Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Berdasarkan pendapat tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar berguna sebagai pemberi motivasi bagi peserta didik, sedangkan bagi pendidik untuk mengetahui perkembangan peserta didiknya dan dapat berfungsi sebagai informasi bagi peserta didik, orang tua serta bagi badan bimbingan dan penyuluhan (Mirdanda, 2018, h. 33-36).

Menurut Romizowki (1982) dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu (1) keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan

berfikir logis. (2) Keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perceptual. (3) Keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan, dan *self control*. (4) Keterampilan interaktif berkaitan dengan kemampuan sosial dan kepemimpinan (Prastiyo, 2019, h. 8).

Menurut Gagne (1979) menyebutkan ada lima tipe hasil belajar yang dapat dicapai oleh peserta didik antara lain *Motor skill, verbal information, intellectual skills, attitudes, cognitive strategies* (Prastiyo, 2019, h. 9).

2.1.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, hal ini karena dalam mencapai hasil belajar manusia tidak hanya terkait aktivitas fisik saja, tetapi juga yang utama sekali terkait kegiatan otak, yaitu berfikir. Menurut M. Dalyono, yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi faktor internal maupun eksternal. Faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri) yang meliputi faktor fisiologi dan faktor psikologi. Sedangkan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar manusia) meliputi faktor non sosial dan faktor sosial.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri peserta didik (intern) yang menentukan dalam meraih hasil belajar. Adapun faktor internal tersebut diantaranya adalah faktor inteligensi

(Kecakapan), inteligensi atau kecakapan seseorang adalah faktor bawaan, meskipun bisa juga diupayakan dengan latihan-latihan tertentu. Ranah kejiwaan yang letaknya pada otak ini, dalam perspektif psikologis kognitif merupakan sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotor (karsa). Ada dua hal yang bersangkutan dengan kecakapan kognitif ini yaitu 1) menghafal/mengingat prinsip-prinsip yang terkandung dalam materi. 2) mengaplikasikan prinsip-prinsip materi. Dengan kecakapan semacam ini peserta didik dapat mengatasi masalah belajar, dan permasalahan-permasalahan lain yang terjadi dalam kehidupan.

Kemudian faktor internal berikutnya adalah minat dan motivasi, dimana minat merupakan sebuah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang memerintah. Sedangkan motivasi sebagai sesuatu yang kompleks, yang akan mengakibatkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri peserta didik, sehingga akan bersentuhan dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Peserta didik yang mempunyai minat pada pelajaran tertentu akan senang mempelajarinya, sehingga akan memudahkan proses pembelajaran dan akan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sedangkan motivasi adalah dorongan untuk berbuat sesuatu. Peserta didik yang mempunyai motivasi kuat dalam

belajar tentu akan semangat dalam belajar dan hal ini akan berimplikasi terhadap hasil yang akan dicapai.

Dan faktor internal lainnya yakni cara belajar, yakni bagaimana seseorang melaksanakan belajar. Hal ini mencakup konsentrasi dalam belajar, usaha mempelajari kembali materi yang telah dipelajari, membaca dengan teliti dan berusaha menguasai dengan baik, selalu mencoba menyelesaikan dan mengerjakan soal (Wahyuningsih, 2020, h. 69-70).

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik dan mempengaruhi hasil belajar misalnya keluarga, sekolah dan masyarakat. Kondisi keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang kacau balau keadaan ekonominya, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, pertengkaran suami istri, serta perilaku kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orang tua berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya Menurut Ali (2016: 27) keberhasilan dalam proses pembelajaran memiliki beberapa faktor di antaranya yang pertama tujuan, yakni arah dari proses belajar mengajar. Oleh karenanya, tujuan menjadi pedoman arah sekaligus sebagai suasana yang akan diraih dalam kegiatan belajar mengajar.

Faktor yang kedua adalah guru, performance guru dalam mengajar banyak dipengaruhi berbagai faktor seperti tipe kepribadian, latar belakang pendidik, pengalaman, dan juga pandangan filosofisnya. Guru yang memiliki semangat profesionalisme yang kuat akan berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Selain guru peserta didik juga ikut menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Hal ini karena di dalam kelas peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda baik dari segi minat, bakat, kultur, sosial, budaya, keluarga dan sebagainya.

Faktor berikutnya yang keempat yakni kegiatan pembelajaran. Pola umum kegiatan pembelajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dengan bahan pembelajaran sebagai perantaranya. Dan yang terakhir dan tak kalah penting adalah evaluasi. Evaluasi memiliki cakupan bukan hanya pada bahan ajar, tapi pada keseluruhan proses belajar mengajar, bahkan pada alat dan bentuk evaluasi itu sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas maka dapat dibuat kesimpulan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat dibedakan atas dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik itu sendiri (eksternal). Faktor-faktor tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, baik hasil

belajarnya yang meningkat maupun hasil belajarnya yang menurun (Putra, 2021, h. 30-31).

2.2 Penelitian Relevan

Berdasarkan sumber-sumber yang telah dikumpulkan mengenai media *Google Classroom*, minat belajar dan hasil belajar yang sudah dikembangkan oleh peneliti-peneliti sebelumnya:

2.2.3 Penelitian yang dilakukan oleh Rendika Vhalery, dkk (2021) dengan judul “Persepsi Mahasiswa Tentang Pembelajaran Online *Google Classroom* Pada Minat Dan Motivasi Belajar” menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh persepsi mahasiswa tentang pembelajaran online “*google classroom*” pada minat dan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini ditandai dengan adanya pengaruh persepsi mahasiswa tentang pembelajaran online melalui *google classrom* dikarenakan pembelajaran online memberikan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan, menghemat waktu, simpel, dan dapat diakses dimanapun bahkan kapanpun diinginkan oleh user. Proses inilah yang secara tidak langsung dapat menstimulus minat belajar dan motivasi belajar para peserta (siswa, mahasiswa, maupun user lainnya) sehingga mereka mau melakukan aktivitas pembelajaran dan mempunyai pandangan yang positif dari pembelajaran online ini.

2.2.4 Penelitian yang dilakukan oleh Sri Arum dan Yoga Budi Bhakti (2020) dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Google Classroom*

Terhadap Minat Belajar Siswa SMA/SMK” menyimpulkan bahwa 63,9% siswa setuju menggunakan Aplikasi Google Classroom sebagai media pembelajaran. Sedangkan 36,1% siswa tidak setuju menggunakan Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Diketahui data tersebut dikategorikan "kuat". Dimasa pandemi ini guru mampu kreatif agar siswa tidak merasa bosan saat belajar di rumah dan Aplikasi *Google Classroom* memudahkan para pengguna karena dapat diakses menggunakan komputer, laptop, tablet, dan smartphone.

2.2.5 Penelitian yang dilakukan oleh M. Ainul Yaqin (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* dan Motivasi Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Kota Pasuruan” menyimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan *Google Classroom* terhadap prestasi belajar Sosiologi siswa kelas XI SMAN 4 Kota Pasuruan.

2.2.6 Penelitian yang dilakukan oleh Hanisa (2020) dengan judul “Pengaruh Pengetahuan Dasar Matematika dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MAN 1 Kendari” menyimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh pengetahuan dasar matematika dan motivasi terhadap hasil belajar matematika siswa di MAN 1 Kendari khususnya pada kelas XI,

dimana pengetahuan dasar matematika, motivasi belajar, dan hasil belajar matematika perlu dipertahankan dan ditingkatkan.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Nurdin & Hartati, 2019, h.125).

Keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari berbagai aspek dalam pembelajaran salah satu diantaranya yakni hasil belajar. Hasil belajar biasanya dinilai berdasarkan pencapaian peserta didik pada akhir pembelajaran melalui berbagai evaluasi. Salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi baik dan buruknya hasil belajar seseorang adalah minatnya dalam pembelajaran. Minat adalah suatu keinginan dorongan untuk melakukan sesuatu dan memperoleh hasil yang maksimal atas usaha yang dilakukannya. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan penuh keyakinan, rasa senang, dan tanggung jawab bila dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah. Selain itu faktor eksternal yang biasanya juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

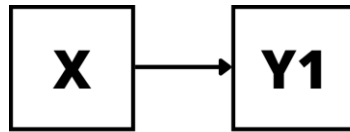
Peserta didik yang memiliki minat belajar yang kuat tentu akan memudahkan dia untuk memahami, menghubungkan, menganalisis ataupun

mengeksplor pengetahuan dan potensi yang ia miliki dalam pembelajaran yang berlangsung. Begitupun media pembelajaran yang digunakan, pemanfaatan media *Google Classroom* yang optimal pada masa pandemi seperti ini dapat mendorong dan membangkitkan minat dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik secara bersamaan. Sehingga minat dan media *Google Classroom* dapat menjadi faktor pendukung ataupun faktor pendorong agar peserta didik memiliki atau meraih hasil belajar yang memuaskan.

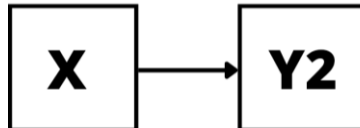
Adapun kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut:



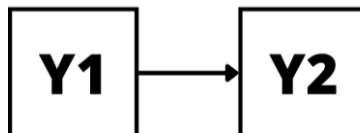
Penelitian ini terdiri atas satu variabel yaitu variabel independen (X) berupa media *Google Classroom* dan dua variabel dependen (Y) berupa minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Berikut hubungan antara ketiga variabel tersebut:



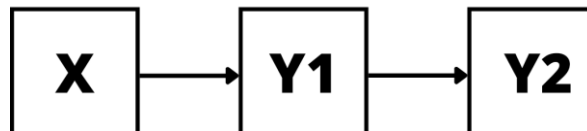
Gambar 2. 1 Hubungan Pengaruh Langsung *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar (P_{Y1X})



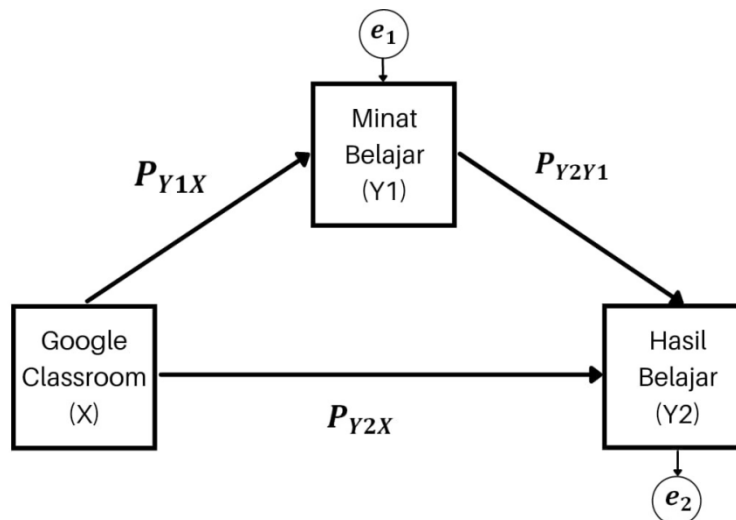
Gambar 2. 2 Hubungan Pengaruh Langsung *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar (P_{Y2X})



Gambar 2. 3 Hubungan Pengaruh Langsung Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar (P_{Y2Y1})



Gambar 2. 4 Hubungan Pengaruh Tidak Langsung *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Melalui Perantara Minat Belajar ($P_{Y1X}P_{Y2Y1}$)



Gambar 2. 5 Model Diagram Jalur Hubungan Variabel X dan Y

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu proposisi/ Pernyataan atau jawaban sementara/dugaan yang mungkin benar dan digunakan sebagai dasar pembuatan keputusan/ penyelesaian dari suatu masalah untuk penelitian. Menurut Djaali (2003), hipotesis adalah hasil kajian pustaka atau proses rasional dari suatu penelitian yang telah mempunyai kebenaran secara teoretis. Kebenaran hipotesis masih harus diuji kebenarannya secara empirik, dengan demikian hipotesis dapat dianggap sebagai jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam suatu penelitian dan masih perlu diuji kebenarannya dengan menggunakan data empirik (Kadir, 2016, h. 134).

Berdasarkan deskripsi konseptual dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian yang akan diuji diantaranya ialah:

1) $H_1: \rho_{y_1x} = T_{hitung} > T_{tabel}$, artinya pemanfaatan media *Google Classroom* berpengaruh secara langsung dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

$H_0: \rho_{y_1x} = T_{hitung} < T_{tabel}$, artinya pemanfaatan media *Google Classroom* tidak berpengaruh secara langsung dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

2) $H_1: \rho_{y_2x} = T_{hitung} > T_{tabel}$, artinya pemanfaatan media *Google Classroom* berpengaruh secara langsung dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

$H_0: \rho_{y_2x} = T_{hitung} < T_{tabel}$, artinya pemanfaatan media *Google Classroom* tidak berpengaruh secara langsung dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

3) $H_1: \rho_{y_1y_2} = T_{hitung} > T_{tabel}$, artinya minat belajar berpengaruh secara langsung dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

$H_0: \rho_{y_1y_2} = T_{hitung} < T_{tabel}$, artinya minat belajar tidak berpengaruh secara langsung dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

4) $H_1: \rho_{y_1y_2x} = T_{hitung} > T_{tabel}$, artinya *Google Classroom* secara tidak langsung melalui perantara minat belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

$H_0: \rho_{y_1y_2x} = T_{hitung} < T_{tabel}$, artinya *Google Classroom* secara tidak langsung melalui perantara minat belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.