

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian teori

1. Minat belajar

a. Pengertian minat belajar

Dilihat dari pengertian Etimologi, minat berarti perhatian, kesukaan (kecenderungan) hati kepada suatu kegiatan. Sedangkan menurut arti Terminologi minat berarti:

- 1) Minat adalah keinginan yang terus menerus untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Minat dapat menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan dari pada kegiatan tersebut dapat tercapai. Dan semangat yang ada itu merupakan modal utama bagi setiap individu untuk melakukan suatu kegiatan.
- 2) Minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat juga menentukan suatu sikap yang menyebabkan seseorang berbuat aktif dalam suatu pekerjaan. Dengan kata lain minat dapat menjadi sebab dari suatu kegiatan.
- 3) Minat adalah kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Fathurrohman, belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan, atau usaha yang disengaja.

Jadi minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti; gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang siswa terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

b. Kriteria minat

Menurut Nursalam dalam Setia (2011 : 19), minat seseorang dapat digolongkan menjadi 3, diantaranya : 1) Rendah yaitu jika seseorang tidak menginginkan objek minat; 2) Sedang yaitu jika seseorang menginginkan objek minat akan tetapi tidak dalam waktu segera; 3) Tinggi yaitu jika seseorang sangat menginginkan objek minat dalam waktu segera.

Kriteria Minat Belajar $80\% < \text{Presentase minat} \leq 100\%$ Sangat Tinggi, $60\% < \text{Presentase minat} \leq 80\%$ Tinggi, $40\% < \text{Presentase minat}$

$\leq 60\%$ Cukup, $20\% < \text{Presentase minat} \leq 40\%$ Kurang, Presentase minat $\leq 20\%$ Sangat Kurang (Suyitno,2004:73).

2. Media pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran.

Kata pembelajaran berasal dari kata dasar “belajar” yang berarti suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang sedang belajar (Sudjana, 2000: 28).

Pembelajaran menurut Thorndike terjadi melalui pembentukan asosiasi atau koneksi-koneksi antara pengalaman inderawi yakni persepsi terhadap stimulus atau peristiwa dan impuls-impuls saraf atau respon-respon yang memberikan manifestasinya dalam bentuk perilaku. Thorndike juga meyakini bahwa pembelajaran terjadi melalui rangkaian eksperimen *trial and error* atau menyeleksi dan mengoneksi (Nai, 2017: 102).

Pengertian-pengertian pembelajaran yang diutarakan para ahli mengutamakan kata kunci perubahan atau pengalaman. Dua kata kunci tersebut sangat dipengaruhi oleh arus pemikiran kaum *Behavioral* dalam memberi batasan tentang belajar dan pembelajaran yang merupakan dua sisi yang tak terpisahkan. Perubahan dan pengalaman dimaknai sebagai hakekat pembelajaran.

Batasan sedikit berbeda adalah yang dirumuskan dengan menggunakan kata kunci upaya yang mengindikasikan adanya pihak lain atau mekanisme lain yang harus ada seiring terjadinya proses belajar siswa. Mekanisme tersebut adalah guru, media, serta berbagai sumber, baik cetak maupun elektronik yang kemudian menjadi prasyarat belajar dan pembelajaran, sehingga batasan pembelajaran menjadi lebih sistematis jika dibahas melalui istilah teknologi pembelajaran (Nai, 2017: 122).

Berdasarkan definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memungkinkan didalamnya terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga terjadi aktivitas belajar.

b. Manfaat media pembelajaran

Brown (1983:17) menyatakan bahwa “*educational media of all types incresaingly important roles in enabling students to reap benefits from 8 individualized learning*”, semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Menggunakan media pembelajarn secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat dari pendidik maupun peserta didik. Menurut Arsyad (2009: 25-27), media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya. Berdasarkan beberapa manfaat media yang diungkapkan ahli tersebut bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat diterima baik oleh siswa. Media pembelajaran juga mempunyai manfaat bagi proses pembelajaran menurut *Commission on Instructional Tegnology* (Sudjana, 2007:10-11) manfaat tersebut adalah :

- a) Membuat pendidikan lebih produktif.
- b) Menunjang pengajaran individual.
- c) Kegiatan pengajaran lebih ilmiah.

- d) Pengajaran lebih maksimal.
- e) Kegiatan belajar lebih menghubungkan dengan realita.
- f) Mempercepat pendidikan dengan memperkaya teknologi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah a) media pembelajaran dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa, b) media pembelajaran bermanfaat untuk membantu guru dalam mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar, c) manfaat media pembelajaran adalah membantu guru dalam meningkatkan stimulus kepada siswa sehingga respon siswa terhadap pelajaran menjadi baik.

c. Klasifikasi media pembelajaran.

Brown (1983:18) mengemukakan bahwa *“the media discussed have a variety of characteristics, produced to assits in achieving many different levels of complexity”*, arti dari pendapat ahli tersebut adalah media mempunyai berbagai macam karakter, yang dihasilkan untuk mencapai keberhasilan dari beberapa pengertian yang berbeda. Media pembelajaran mempunyai berbagai macam jenis dengan perbedaan karakteristik. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dijelaskan bahwa berbagai macam bentuk media mempunyai ciri masing-masing. Media yang baik adalah media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berikut ini akan diuraikan jenis-jenis media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2002: 801-101) sebagai berikut:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam pemantauan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa media berbasis manusia adalah media pembelajaran yang melibatkan secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Media yang digunakan adalah manusia. Pengguna media adalah peserta didik dan pendidik. Contoh media pembelajaran berbasis manusia adalah pembelajaran di sekolah dengan menggunakan metode ceramah.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis cetakan merupakan media pembelajaran yang dibuat melalui cetakan. Media berbasis cetakan melibatkan perusahaan tertentu. Seperti perusahaan buku dan perusahaan mainan. Menggunakan media pembelajaran ini siswa akan cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Contoh media

pembelajaran berbasis cetakan adalah menyusun kata bahasa Jawa dengan menggunakan permainan *scrabble*.

3) Media berbasis visual

Media berbasis bisual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Berdasarkan uraian mengenai media berbasis visual tersebut dapat dijabarkan bahwa media berbasis visual adalah suatu media pembelajaran yang dapat dilihat. Panca indera manusia yaitu mata merupakan alat yang diutamakan dalam penggunaan media berbasis visual. Contoh media berbasis visual adalah belajar di luar ruangan, belajar dengan menggunakan media gambar, dsb.

4) Media berbasis audio

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *audio visual* merupakan suatu media yang mementingkan pendengaran dan penglihatan. Salah satu contoh penggunaan media berbasis *audio visual* adalah menanggapi berita berbahasa Jawa melalui siaran berita bahasa Jawa TVRI Jogja. Penggunaan media ini membuat siswa untuk lebih disiplin karena menuntut konsentrasi yang baik.

5) Media berbasis komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction (CMI)*. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction(CAI)*. *CAI* mendukung pembelajaran dan penelitian. Berdasarkan penjabaran media berbasis komputer tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran berbasis komputer adalah media pembelajaran dengan menggunakan bantuan komputer. Peserta didik dituntut untuk mandiri dalam menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Salah satu contoh media berbasis komputer adalah belajar aksara Jawa untuk kelas VII menggunakan *E-learning*. *E-learning* adalah suatu program pembelajaran yang dikemas dalam program komputer. Pendidik tidak harus melakukan tatap muka dengan peserta didik. Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat dikatakan bahwa pembuatan media pembelajaran harus didasarkan pada kebutuhan pembelajaran. Kebutuhan pembelajaran yang dimaksud adalah sesuai dengan kompetensi, sesuai dengan materi, dan sesuai dengan lingkungan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal

3. Pandemi COVID-19

Pandemi adalah wabah global, yang meruapakan terjangkitnya penyakit menular pada banyak orang dalam daerah geografis luas. Selain itu memenuhi syarat/kriteria *WHO*, yakni suatu penyakit baru pada suatu populasi, di mana agen penyebab penyakit itu dapat menyebar dengan mudah dan berkelanjutan serta menginfeksi dan menyebabkan sakit yang serius pada manusia.

Pandemi adalah kondisi dimana penyakit menular menyebar dengan cepat dari manusia ke manusia dibanyak tempat didunia. Menurut *WHO (World Health Organization)*, Organisasi Kesehatan Dunia, pandemik terjadi jika telah memenuhi tiga kondisi yakni, munculnya penyakit baru pada penduduk, menginfeksi manusia, menyebabkan penyakit berbahaya, dan penyakit dapat menyebar dengan mudah hingga berkelanjutan diantara manusia. Sejak Jumat (28/2/2020) *WHO* telah menaikkan status resiko dari *virus corona* ini ke level tertinggi karena penyebarannya yang cepat ke sejumlah negara (Ibadurrahman, 2020: 25).

Covid-19 adalah akronim untuk kata-kata bahasa Inggris *Corona Virus Disease-2019*. Pandemi ini mulai dikenal oleh otoritas ilmiah pada tahun 2020, pandemi ini berasal dari kota besar Wuhan di Cina, ibu kota provinsi Hubei.

Infeksi ini awalnya ditemukan pada sekelompok orang yang memiliki gejala *pneumonia* yang tidak diketahui. Sebagian besar dari mereka adalah bekerja dipasar ikan Wuhan. Pasar ini memiliki sekitar seribu kios yang menjual ikan, ayam, kelinci, kelelawar, musang, marmut, ular, rusa tutul, dan banyak binatang lainnya. Akibatnya langsung diasumsikan bahwa *pneumonia* disebabkan oleh *virus corona* baru dari hewan.

Faktanya, para ilmuwan telah mengisolasi tipe baru *Coronavirus* pada orang sakit. *WHO* telah memberikan *Coronavirus* ini nama *Covid-19* (Meldico, 2020: 34-35). *Coronavirus Disease (Covid-19)* merupakan virus yang terkait dengan infeksi pernapasan, merujuk pada virus yang menyerang dan berkembang biak di sel epitel saluran pernapasan yang dapat menyebabkan

gejala pernapasan dan sistemik. *Virus corona* adalah *virus RNA positif* yang berantai tunggal yang tidak tersegmentasi.

Virus-virus corona termasuk dalam *ordo Nidovirales*, keluarga *Coronaviridae*, dan sub keluarga *Orthocoronavirinae*. *Virus corona* termasuk dalam *genus Coronavirus* ini dinamai sesuai dengan tonjolan berbentuk karangan bunga di selubung *virus*. (Zhu et al, 2020: 18).

Penerapan *lockdown* bukan berarti menutup akses seluruh masyarakat. mereka masih diperbolehkan keluar rumah, namun hanya membeli kebutuhan pokok dan berkunjung ke dokter. Kebijakan pembatasan yang lebih lunak tercatat diberlakukan di 5 negara atau wilayah yang berdampak pada 266 juta penduduk dunia. Hal serupa juga diberlakukan di Indonesia lewat imbauan kerja dirumah, belajar dirumah, dan ibadah dirumah. Disisi lain, sejumlah negara menerapkan aturan jam malam membuat penduduk dibatasi waktu beraktivitasnya diluar rumah. (Ibadurrahman, 2020: 24).

4. Google Classroom

a. Pengertian Google Classroom

Google Classroom adalah aplikasi belajar dan mengajar. Semua orang yang berusia di atas 13 tahun dan memiliki akun *Google* dapat langsung menggunakannya. Untuk menggunakannya, *download* aplikasi *Google Classroom* untuk laptop di *Google Chrome* maupun di *Handphone*, seperti *Apple iOS* dan *Android*. Biaya yang dipungut adalah Rp 0 alias gratis.

b. Langkah-langkah mengakses Google Classroom

Menggunakan aplikasi *Google Classroom* memerlukan akses internet agar dapat masuk dan langsung terkoneksi. Berikut adalah langkah-langkah untuk mengakses *Google Classroom*:

- 1) Sebelum membuka laman, pastikan perangkat anda telah terhubung pada koneksi internet.
- 2) Buka situs *classroom.google.com*, kemudian klik buka *Classroom*.
- 3) Masukkan alamat *Email* yang telah terhubung pada akun *Classroom* Anda, lalu pilih Berikutnya.
- 4) Masukkan kata sandi atau *password*, lalu klik berikutnya.
- 5) Jika Anda mendapatkan pesan selamat datang, tinjaulah pesan tersebut, dan klik terima.
- 6) Saat Anda menggunakan akun *G Suite for Education*, klik Saya Seorang Siswa (jika anda seorang siswa) dan Saya Seorang Pengajar (jika Anda seorang pengajar).
- 7) Klik mulai.

5. Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Sudjana, 2010:136). Pelaksanaan pembelajaran seharusnya dilakukan dengan cara tatap muka, berinteraksi langsung dengan peserta didik. Disaat pandemi *covid-19* seperti saat ini maka tidak memungkinkan untuk pembelajaran secara tatap muka atau langsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dilakukan pembelajaran secara daring dengan menggunakan

Google Classrom, Whatsapp, Zoom dan aplikasi penunjang pembelajaran *daring* lainnya.

Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan masih banyak sekali kendala dalam melakukan pembelajaran *daring* seperti susahnya sinyal, koneksi internet yang lambat, terbatasnya kuota, kurangnya pemahaman dalam menggunakan media pembelajaran *daring*. Pembelajaran seperti *Zoom* atau bertatap muka secara *daring* sangat sulit dilakukan di wilayah yang terkendala sinyal.

Pelaksanaan pembelajaran secara *daring* banyak mahasiswa atau peserta didik yang mengalami stres akibat banyaknya tugas dan kurang pahamnya materi yang diberikan karena minimnya interaksi peserta didik dan pengajar. Peran orang tua dalam melakukan pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam membimbing anak selama proses pembelajaran secara *daring*.

Menurut Abu Ahmadi (2004: 43) menyatakan peran orang tua adalah suatu hal kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap yang mempunyai tanggung jawab dalam keluarga. Hal ini memiliki arti bahwa peran orang tua terhadap anak memiliki banyak sekali kewajiban dan tanggung jawab, yang salah satunya adalah bidang pendidikan, baik *formal* maupun *non-formal*. Dimana dengan pendidikan, anak mendapatkan suatu pencapaian atau bahkan menjadi manusia yang siap menghadapi tantangan dimasa depan. Karena dengan melalui pendidikan, seseorang dapat menjadi pribadi yang lebih baik, dan bijaksana.

6. Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran

Kendala yang dihadapi dalam melakukan pembelajaran *online* yaitu kurangnya akses sinyal, kurangnya pemahaman mahasiswa dalam

menggunakan media pembelajaran *daring*. Kemudian masalah kurangnya pemahaman terhadap materi yang diberikan pengajar kepada peserta didik dan banyaknya tugas menjadi kendala lain yang harus dihadapi peserta didik.

Pembelajaran tatap muka secara *daring* banyak sekali kendala seperti membutuhkan akses internet yang stabil dan banyaknya kuota internet yang digunakan. Peserta didik juga sering menunda-nunda dalam mengerjakan tugas yang diberikan pengajar dan pemahaman peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *daring*.



B. Kajian penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh:

Tabel 2. 1 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

Analisis Minat Belajar Mahasiswa Menggunakan Media *Google Classroom* Dimasa Pandemi *Covid 19* Pada Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan Prodi Pendidikan Informatika

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
1	ANALISIS SITUASI PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM PADA PEMBELAJARAN DARING FISIKA	<ul style="list-style-type: none">• Peneliti: Maya Mahitsa Agung Mahardini• Tahun: 2020• Oleh: Universitas muhammadiyah metro	<ul style="list-style-type: none">• Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Google Classroom sebagai media pembelajaran mata pelajaran fisika di SMAN 1 pedes• Kendala apa yang di hadapi siswa dan guru dalam	<ul style="list-style-type: none">• Penggunaan media pembelajaran Google Classroom di nilai sangat efektif• Dalam menghadapi kendala dalam melakukan pembelajaran menggunakan media Google Classrom di SMAN 1 pedes di lakukan pelatihan dalam	Peneliti selanjutnya dapat membandingkan penggunaan media Google Classroom dengan media pembelajaran lain, sehingga informasi yang diperoleh juga lebih banyak dan baru.	<ul style="list-style-type: none">• Peneliti Sebelumnya: Menggunakan metode penelitian kuantitatif• Penelitian yang akan dilakukan: menggunakan metode penelitian kualitatif

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
			<p>melakukan pembelajaran menggunakan media Google Classroom</p>	<p>menggunakan Google Classroom dan pembatasan dalam pemberian materi</p>		
2	<p>Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti: Dwi ismawati, Iis prasetyo • Tahun: 2020 • Oleh: Universitas Negeri Yogyakarta 	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Zoom meeting sebagai media pembelajaran pada anak usia dini di kala pandemi covid 19 • Kendala apa yang dihadapi guru dalam menghadapi pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan media pembelajaran Zoom di nilai sangat efektif • Media pembelajaran menggunakan video sangat membantu dalam proses belajar baik dalam pendidikan formal maupun pendidikan non formal 	<p>Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran daring yang lebih efektif</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti Sebelumnya: Meneliti media pembelajaran Zoom. • Penelitian yang akan dilakukan: meneliti mengenai media pembelajaran Google Classroom

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
			<p>daring menggunakan media zoom pada anak usia dini di kala pandemi covid 19</p>			
3	<p>Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti: Junita monica, Dini fitriawati • Tahun: 2020 • Oleh: Prodi. Ilmu Komunikasi dan Desain, Universitas ARS Bandung, Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis video conference sebagai media pembelajaran online pada mahasiswa saat pandemi Covid-19. 	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh, mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen kapan saja. Demikian juga sebaliknya. • Sifat komunikasinya bisa tertutup antara satu mahasiswa dengan dosen atau bahkan secara bersama-sama 	<p>Diharapkan penggunaan aplikasi daring seperti Zoom dapat digunakan semaksimal mungkin sebagai media pembelajaran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti Sebelumnya: Meneliti media pembelajaran Zoom. • Penelitian yang akan dilakukan: meneliti mengenai media pembelajaran Google Classroom

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
				melalui papan pengumuman.		
4	PEMANFAATAN ZOOM MEETING UNTUK PROSES PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Danin haqien, Aqiilah afiifadiyah rahman • Tahun: 2020 • Oleh: Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA Jakarta 	<ul style="list-style-type: none"> • untuk mengetahui seberapa besar pemanfaatan Zoom Meeting sebagai media pembelajaran di masa social distancing terhadap mahasiswa yang sedang menjalani pendidikan di Universitas willayah Jakarta dan Depok. 	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom Meeting dinilai efisien, jadi ketika dosen tidak dapat hadir dikelas Zoom Meeting menjadi pilihan yang digunakan mahasiswa dan dosen untuk tetap bisa menjalankan pembelajaran apalagi aplikasi ini gratis dan sebelum adanya social distancing 	Diharapkan pemanfaatan penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran perlu diterapkan dan di sambut baik oleh siswa maupun pengajar.	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti Sebelumnya: Meneliti media pembelajaran Zoom. • Penelitian yang akan dilakukan: meneliti mengenai media pembelajaran Google Classroom

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
5.	Analisis Penerapan Media Google Form Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Program Multimedia SMK Islam Perti Jakarta	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti: M. Ardiansyah • Tahun: 2020 • Oleh: Universitas Indraprasta PGRI 	<ul style="list-style-type: none"> • difokuskan dalam menganalisis minat dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas X Multimedia SMK Islam Perti Jakarta tahun ajaran 2019/2020 melalui media pembelajaran google form. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil penelitian minat belajar matematika dengan media google form menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan rasa tertarik untuk lebih memahami pelajaran matematika. 	Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan aplikasi Google Form sebagai media pembelajaran daring yang lebih efektif	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti sebelumnya: meneliti tentang media pembelajaran Google Form • Penelitian yang akan dilakukan: meneliti tentang media pembelajaran Google Form

C. Kerangka berpikir

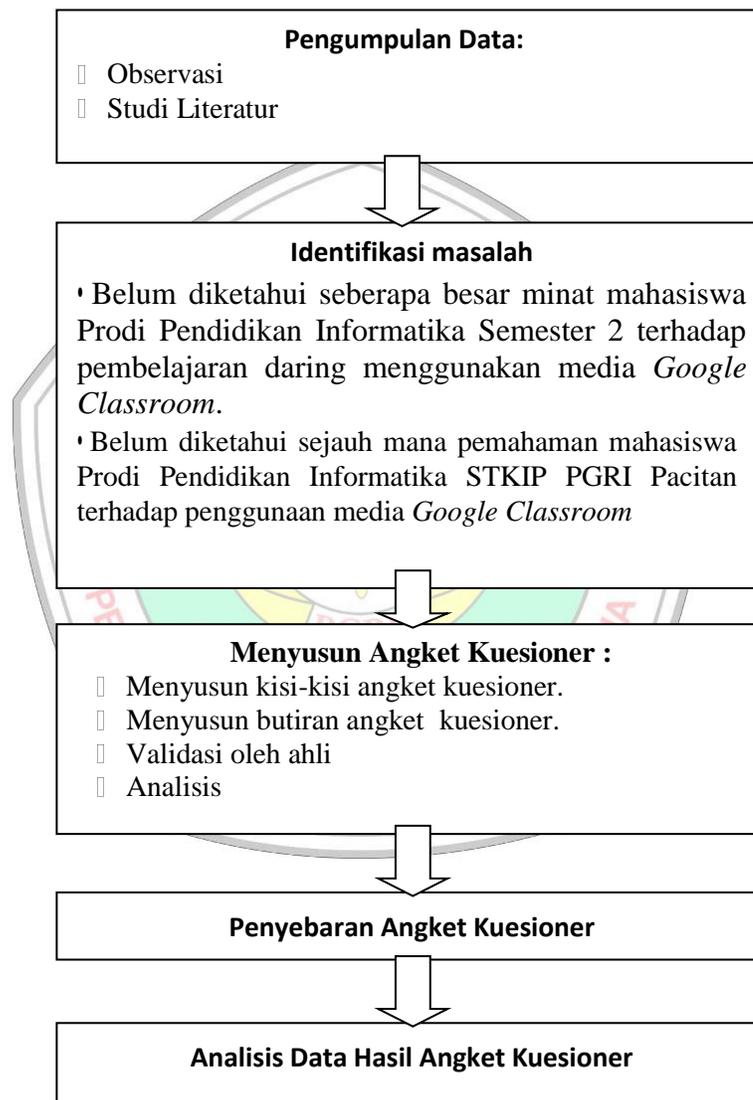
Pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* pada mahasiswa STKIP PGRI Pacitan Prodi Pendidikan Informatika merupakan suatu pembelajaran yang baru karena adanya pandemi *Covid-19* seperti saat ini yang dilaksanakan secara *daring*. Sehingga memerlukan media pembelajaran interaktif untuk menarik perhatian peserta didik agar dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya pandemi *Covid-19* pembelajaran dilakukan dengan media *Google Classroom*. Dalam pembelajaran pendidik memerlukan *variasi* pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. *Variasi* penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mengatasi kebosanan bagi peserta didik dan tidak memberatkan peserta didik dari segi kuota paket data.

Media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Perkembangan media elektronik khususnya komputer yang sangat pesat, baik dari sisi *hardware* maupun *software* merupakan lautan potensi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dan mudah dalam segi akses. *Google Classroom* merupakan media pembelajaran daring yang dapat diakses oleh guru dalam pembelajaran *daring*.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui minat belajar mahasiswa menggunakan media *Google Classroom* dimasa pandemi *Covid-19*. Penelitian difokuskan pada minat dan pemahaman dalam penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dimasa pandemi *Covid-19*.

Dalam rangka untuk mengetahui minat belajar dalam melakukan pembelajaran secara daring. Dapat di gambarkan dalam bentuk kerangka berpikir sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Alur Penelitian



D. Pertanyaan penelitian

1. Bagaimanakah minat belajar mahasiswa dimasa pandemi *Covid-19* pada Prodi Pendidikan Informatika semester 2 menggunakan media *Google Classroom*?
2. Bagaimanakah pemahaman dalam penggunaan media *Google Classroom* sebagai media evaluasi pembelajaran dimasa pandemi *covid-19* ?

