

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar tidaklah akan lepas dari sisi kehidupan manusia. Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan (Suprijono, 2010). Pada hakikatnya belajar ini dapat dipahami sebagai proses mengkonstruksi makna atau pemahaman mengenai suatu informasi dan/atau pengalaman. Proses membangun makna ini dapat dilakukan oleh sendiri atau bersama orang lain. Proses yang disaring oleh persepsi, pemikiran (pengetahuan awal) dan perasaan/emosi (Sidi, 2004).

Dalam Islam, belajar memiliki posisi yang sangat penting. Seperti yang tercantum dalam QS. Al-Alaq (90) ayat 1-5:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم ۝ ٥

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah, dan tuhanmu lah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahu.*”

Proses pembelajaran itu sendiri memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Agar dapat memberi makna dan mengimbangi perkembangan zaman yang semakin modern. Hal itu tak luput dari pemikiran para pendidik yang berusaha terus meng-*upgrade* Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang kian semakin canggih dengan adanya pemikiran-pemikiran yang baru tentang pembelajaran.

Berdasarkan keadaan yang sedang dialami saat ini, di dunia pendidikan sedang mengalami dampak dari adanya Pandemi Covid-19. Sehingga pemerintah berusaha untuk bisa tetap menjalankan proses pembelajaran meskipun tidak berlangsung secara tatap muka di sekolah. Segala aktivitas proses pembelajaran menjadi sangat terbatas karena untuk mencegah penyebaran Covid-19.

Oleh karena itu, proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh atau pembelajaran daring (dalam jaringan). Hal itu menjadi tuntutan bagi guru untuk mampu menerapkan metode dan media yang tepat dalam proses pembelajaran agar bisa berjalan lancar dan dapat diterima oleh masyarakat.

Dengan kondisi yang seperti ini juga, menuntut kesiapan semua pihak yang terlibat untuk bisa menguasai teknologi dalam proses pembelajaran termasuk orangtua yang akan menjadi pendamping siswa dalam belajar karena akan dilakukan di rumah secara masing-masing.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu produk manusia terdidik, dan masyarakat pada gilirannya harus memperdalam, mampu memanfaatkan dan tidak menjadi korban dari perbuatannya. Tidak mungkin seluruh umat manusia menemukan dan mengambil manfaat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada kecepatan dan waktu yang sama. Kendala manusia dan waktu membutuhkan spesialisasi yang meningkat (Miarso, 2005).

Pada zaman ini, sudah banyak peserta didik yang menggunakan berbagai macam trend *Smartphone* dan internet yang tentu saja hal itu bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Namun demikian, tetap akan membutuhkan bimbingan dan arahan yang tepat agar penggunaannya tidak disalahgunakan. Salah satu pemanfaatan *Smartphone* dalam pembelajaran dengan mengarahkan peserta didik dalam penggunaan media *Google Classroom*.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan di SMP Bakti Nusantara 666 Bandung adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran online yang dapat dilakukan dari jarak jauh, sehingga memudahkan guru untuk mendokumentasikan, membuat, mengelompokkan, dan membagikan tugas. Selain itu, guru dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar melalui kursus online kapan saja, dan siswa juga dapat belajar, mendengarkan, membaca, dan menyerahkan tugas dari jarak jauh (Ningrum, 2020).

Namun memang sejauh ini penggunaan *Google Classroom* baru digunakan selama setahun masa pandemi. Jadi masih dalam kategori percobaan. Karena di

sekolah lain banyak yang menggunakan media Aplikasi *WhatsApp Group* sebagai salah satu media pembelajaran karena sudah terbiasa (sudah familiar) digunakan sebagai media komunikasi setiap harinya sehingga lebih mudah dalam penggunaannya dan relatif stabil dalam kondisi jaringan yang lemah.

Penggunaan media pembelajaran ini, terutama pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti hendaknya lebih diperhatikan karena akan berpengaruh pada aktivitas ibadah sehari-hari sebagai bentuk pemahaman dan pengamalan dari materi yang diajarkan. Oleh karena itu, hendaknya dilakukan pengukuran terhadap media yang digunakan berdasarkan persepsi siswa dalam menggunakan media dengan minat belajar siswa tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "*Persepsi Siswa dalam Menggunakan Media Pembelajaran Google Classroom terhadap Minat Belajar dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, peneliti mengemukakan fokus permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas pelaksanaan pembelajaran daring di kelas IX SMP Bakti Nusantara 666 Bandung?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IX SMP Bakti Nusantara 666 Bandung?
3. Sejauh mana persepsi siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Google Classroom* terhadap minat belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam jangka waktu 1 semester?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditemukan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana realita pelaksanaan pembelajaran daring di kelas IX SMP Bakti Nusantara 666 Bandung secara umum.
2. Untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IX SMP Bakti Nusantara 666 Bandung.
3. Untuk mengetahui sejauh mana persepsi siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media *Google Classroom* terhadap minat belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam jangka waktu 1 semester.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari hasil penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, menambah ilmu pengetahuan serta wawasan bagi penulis dan para pembaca mengenai pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* di era pandemi Covid-19 ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu cara bagi instansi sekolah dalam mengatasi masalah pembelajaran di era pandemic Covid-19 secara daring atau jarak jauh.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan mengetahui bagaimana pendapat siswa tentang media yang digunakan.

- c. Bagi Siswa

Penelitian ini semoga bisa membantu para siswa dalam menyampaikan keluhan-kesah atau pandangan-pandangan terhadap proses pembelajaran yang sedang dilakukan dengan menggunakan media *Google*

Classroom. Sehingga ketika siswa mengalami kendala, akan dapat segera di atasi.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi pengalaman dan wawasan yang baru tentang penerapan media *Google Classroom* pada pembelajaran sistem online di sekolah dan dapat menjadikan referensi ketika akan mengajar nanti dikemudian hari.

E. Kerangka Berpikir

Persepsi adalah pengamatan individu terhadap dunia luar dengan menggunakan indera atau proses dimana individu menerima stimulus melalui penerima (Walgito, 2004). Dalam pendapat lain mengatakan bahwa persepsi adalah suatu pengalaman tentang objek peristiwa atau hubungan yang diperoleh dengan mengumpulkan informasi dan menafsirkan pesan (Rahmat, 2004).

Selanjutnya dalam buku belajar dan faktor-faktor Yang mempengaruhinya, menjelaskan bahwa persepsi merupakan suatu proses yang berkaitan dengan masuknya pesan atau informasi ke dalam otak. Melalui persepsi inilah manusia terus-menerus berinteraksi dengan lingkungan, hubungan ini dilakukan melalui indera penglihatan, pendengaran, peraba, perasa dan penciuman (Slameto, 2010).

Persepsi itu sendiri dapat diukur dengan menggunakan indikator-indikator, diantaranya:

1. Penyerapan terhadap stimulus atau objek yang didapatkan dari luar individu yang diserap dan diterima oleh panca indera sehingga mendapatkan gambaran dan kesan yang bermakna di dalam otak.
2. Pengertian/pemahaman dari gambaran dan kesan yang sudah ada di dalam otak diproses dengan cara diorganisir, diklasifikasi, dianalisis sehingga mendapatkan suatu pengertian/pemahaman.
3. Penilaian atau evaluasi. Setelah pengetahuan atau pemahaman diperoleh, ada proses evaluasi pribadi, yang melibatkan membandingkannya dengan kriteria atau standar yang dimiliki setiap individu secara subjektif (Walgito, 2004).

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa persepsi siswa merupakan suatu proses yang dilakukan oleh siswa dalam penyampaian informasi secara relevan, didapatkan melalui panca indera dari lingkungan yang kemudian dikumpulkan dalam pikirannya, menafsirkan, mengalami, dan mengolah segala sesuatu yang terjadi di lingkungan tersebut. Persepsi dapat dikatakan pula sebagai suatu kejadian pertama dalam rangkaian proses mengubah stimulus menjadi tindakan yang menghasilkan makna tertentu.

Selanjutnya media pembelajaran merupakan suatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain dari buku, *tape recorder*, kaset, film, *slide* (gambar bingkai), foto, video, aplikasi dan komputer (Arsyad, 2007). Dalam hal ini, media yang digunakan hendaknya memiliki nilai penting dan manfaat yang didapatkan oleh pengirim ataupun penerima pesan/informasi.

Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran diantaranya:

1. Relevansi atau kesesuaian antara media pembelajaran yang digunakan dengan bahan ajar,
2. Kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran,
3. Kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa,
4. Ketersediaan media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran di kelas, dan
5. Kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan oleh siswa sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran (Rivai, 2009).

Berdasarkan beberapa definisi media pembelajaran di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran dan memiliki kemampuan untuk mendorong siswa mencapai hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk membentuk interaksi sosial yang menarik rasa ingin tahu siswa untuk lebih meningkatkan hasil belajar. Selain itu, untuk meningkatkan efektifitas penggunaan bahan ajar perlu meningkatkan keterampilan guru dalam

menggunakan bahan ajar, guru mampu mengembangkan strategi untuk tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga mendorong siswa untuk belajar cara menggunakan media sehingga siswa mengalami efek positif dari penggunaan media.

Adapun yang dimaksud dengan media pembelajaran aplikasi *Google Classroom* dalam Wikipedia diartikan sebagai model pembelajaran terpadu untuk semua bidang pendidikan. Apalagi konsep *Google Classroom* adalah aplikasi berupa ruang kelas yang terhubung melalui koneksi internet dan muncul di dunia maya.

Aplikasi *Google Classroom* memiliki fitur yang mendukung pembelajaran online. Dalam Wikipedia, *Google Classroom* menyediakan beberapa fitur antara lain fungsi tugas, proses penilaian dengan skema penilaian yang berbeda, komunikasi dua arah antara guru dan siswa yang didukung oleh *Google Drive*, penyimpanan program dan fitur aplikasi *Google Classroom* dapat diakses di perangkat Android dan iOS. Semua fitur ini tersedia di *Google Classroom* dan dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran (Iskandar etc, 2020).

Dengan demikian, pembelajaran *Google Classroom* dapat diartikan sebagai suatu interaksi atau kegiatan yang dilakukan secara online jarak jauh melalui aplikasi *Google Classroom* yang di dalamnya guru dapat menyampaikan materi dan siswa dapat belajar, menyimak dan pengorganisasian tugas dengan jarak jauh.

Selanjutnya, minat adalah perasaan suka dan merasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya perintah dari orang lain. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri (Slameto, 2010). Pengertian minat dalam buku Psikologi Pengajaran, Winkel mendefinisikannya sebagai kecenderungan subjek yang menetap untuk merasa tertarik pada suatu bidang studi atau topik bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi (Winkel, 1996).

Minat dapat dilihat sebagai sumber motivasi bagi seseorang untuk melakukan apa yang diinginkannya tanpa paksaan dari pihak lain. Menurut Alisuf Sabri dalam bukunya Psikologi Pendidikan, minat belajar adalah minat siswa

terhadap kegiatan belajar yang dilakukan karena menganggapnya menyenangkan dan penuh perhatian untuk menyerap pengetahuan dan memperoleh pemahaman melalui latihan dan pengalaman (Sabri, 1996).

Minat belajar berperan sebagai motivator, khususnya kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Ketika siswa belajar dengan penuh minat, ketika mempelajari materi akan lebih mudah untuk fokus dan mengkonsolidasikan ingatannya, siswa tidak akan mudah bosan. Misalnya, seorang siswa yang tertarik menulis dan mengarang kemudian akan termotivasi untuk menjadi seorang penulis. Hal inilah yang membedakan minat dan motivasi, yaitu minat merupakan salah satu faktor intrinsik motivasi, sedangkan motivasi adalah dorongan yang timbul dalam diri seseorang baik secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dalam suatu tujuan tertentu (Setiawan, 2017).

Tinggi rendahnya minat dapat dilihat dari beberapa indikator yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Perasaan senang. Memiliki perasaan senang ketika melaksanakan proses belajar, sehingga tidak akan merasa bosan karena atas dasar kehendak sendiri tanpa paksaan dari orang lain.
2. Perhatian dalam belajar. Memperhatikan penjelasan guru sepenuhnya tanpa terpengaruh oleh sesuatu yang ada disekitarnya.
3. Keterlibatan ketika belajar. Memiliki daya tarik terhadap suatu pelajaran sehingga akan berusaha terlibat dan berperan aktif.
4. Konsentrasi dalam belajar. Memfokuskan perhatian terhadap informasi dalam waktu tertentu (Meilani, 2017).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dipahami bahwa minat belajar merupakan suatu kecenderungan sikap dalam melakukan suatu kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan serta pemahaman mengenai suatu hal tanpa adanya paksaan atau perintah dari orang lain sehingga menimbulkan perasaan senang dan menikmati setiap prosesnya.

Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan seseorang kepada seseorang agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan ajaran Islam. Jika disingkat,

pendidikan agama Islam merupakan orientasi seseorang untuk menjadi muslim yang semaksimal mungkin (Tafsir, 1992).

Mempelajari Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan siswa di sekolah, di keluarga dan di masyarakat. Dampak yang terkandung di dalamnya berupa nilai-nilai yang mendarah daging yang akan menjadi landasan, landasan hidup dalam mencapai gaya hidup dan sikap zaman yang berkembang pesat dari waktu ke waktu. Istilah belajar dapat dipahami sebagai usaha yang disengaja untuk mengelola lingkungan agar seseorang berkembang dalam kondisi lingkungan tertentu (Miarso, 2004).

Dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, minat siswa sangat penting untuk diketahui berlandaskan pada persepsinya terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika mengajar. Apakah media tersebut efektif digunakan, cocok dan memudahkan siswa dalam belajar atau mungkin malah mempersulit sehingga menimbulkan rasa bosan, malas mengikuti pembelajaran ataupun tidak mampu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan sehingga berpengaruh pada hasil penilaian kognitif siswa.

Ketika media pembelajaran yang digunakan sudah dirasa efektif jika dilihat dari minat siswa ketika belajar, maka hal itu menjadi salah satu nilai penting, harus dipertahankan dan dikembangkan lagi sehingga terciptanya proses Pendidikan yang selaras dengan tujuan Pendidikan itu sendiri. Namun Ketika media tersebut kurang efektif, diharapkan segera diperbaiki dengan mengubah media pembelajaran atau mungkin dapat dengan lebih mendalami penggunaan media tersebut agar mampu tersampaikan dengan baik, dapat diterima dan digunakan dengan mudah sehingga mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

Dengan mengkaji persepsi siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* ini penting untuk bisa mengetahui tingkat keefektifan belajar dengan menggunakan media tersebut dan juga mengetahui minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dimana akan mempengaruhi sikap ketika proses belajar itu berlangsung. Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini secara sederhana:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari penggalan kata, “*hypo*” yang artinya “di bawah” dan “*thesa*” yang artinya “kebenaran”. Jadi hipotesis yang kemudian cara penulisnya disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa, dan berkembang menjadi hipotesis (Arikunto, 2006: 71). Dalam sumber yang sama terdapat

keterangan hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Adapun hipotesis pada penelitian ini memuat komponen H0 dan H1 yang mana keduanya akan dijelaskan sebagai berikut:

H0 : Persepsi siswa dalam menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* tidak ada hubungannya dengan minat belajar dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

H1 : Persepsi siswa dalam menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* terdapat hubungannya dengan minat belajar dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Untuk menguji hipotesis di atas, dilakukan dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Bila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka hipotesis Nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Sebaliknya t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka hipotesis Nol (H0) diterima dan hipotesis alternatif (H1) ditolak.

Dari kajian hipotesis di atas, penulis mengemukakan hipotesis penelitian ini yaitu penulis menduga dengan statmen sementara bahwa semakin tinggi persepsi siswa menggunakan media *Google Classroom* akan semakin tinggi pula minat belajar siswa yang bersangkutan. Hal ini didasari bahwa persepsi siswa menggunakan media *Google Classroom* sangat berpengaruh terhadap pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas karena pada dasarnya keluarga adalah madrasah pertama bagi siswa maka dari itu sangatlah penting adanya persepsi siswa menggunakan media *Google Classroom* terhadap minat belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan dengan tema ini sebelumnya sudah ada, diantaranya:

1. Anita Ningrum (2020) dalam penelitiannya mengenai “Analisis Pelaksanaan Pembelajaran *Google Classroom* Era Pandemic Covid-19 Materi Tata Surya Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020”. Dari skripsi ini, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* masih proses adaptasi karena siswa belum

terbiasa dengan pembelajaran berbasis online sehingga hasilnya pun belum maksimal.

Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pembahasan yang sama, yaitu mengenai persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Google Classroom*. Adapun perbedaannya adalah pada pembahasannya yang lebih luas, dengan pembahasan tentang persepsi guru dan materi pokok yang diajarkan di *Google Classroom*. Selain itu, metode yang digunakannya pun berbeda, yaitu deskriptif kualitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Andira Permata dan Yoga Budi Bhakti dengan judul “Keefektifan Virtual Class dengan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Fisika Dimasa Pandemi Covid-19”. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran Fisika belum efektif karena pembahasan materi yang memang dibutuhkan penyampaian secara langsung oleh guru. Namun terlepas dari itu, penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa karena mudah untuk dipelajari, digunakan dan diakses.

Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai penggunaan media *Google Classroom* dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaannya pada variabel yang digunakan.

3. Penelitian Sugama Maskar dan Endah Wulantina dengan judul “Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan *Google Classroom*”. Kesimpulan dari penelitian tersebut mendapatkan 2 penilaian, yaitu penilaian yang positif dan negatif. Penilaian positif dari penggunaan *Google Classroom* diantaranya dapat meningkatkan interaksi pada proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman tentang materi pembelajaran karena peserta didik memiliki waktu yang relatif lama untuk memahami materi. Adapun penilaian negatifnya adalah mengenai efisiensi, pembelajaran yang dilakukan menjadi tidak efisien karena peserta didik diharuskan mempunyai paket data dan internet.

Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai pembelajaran menggunakan media *Google Classroom*. Adapun perbedaannya adalah pada metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Idad Suhada, dkk dengan judul “Pembelajaran Daring Berbasis *Google Classroom* Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19”. Hasil dari penelitian tersebut adalah penggunaan media *Google Classroom* membantu dalam perkuliahan dan pemahaman materi biologi, sedangkan dalam kegiatan praktikum dirasakan kurang efektif. Secara umum pembelajaran lebih baik jika dipadukan dengan platform aplikasi lain untuk memperjelas materi perkuliahan.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai penggunaan media *Google Classroom*. Sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel dan metode penelitian yang digunakan.

