

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING*  
BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* BERNUANSA ESQ PADA  
MATERI SISTEM GERAK KELAS XI SMA/MA**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**AFMI RANDI MALTIKA  
NIM. 18031120**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
DEPARTEMEN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING*  
BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* BERNUANSA ESQ PADA  
MATERI SISTEM GERAK KELAS XI SMA/MA**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan*



**Oleh:**

**AFMI RANDI MALTIKA  
NIM. 18031120**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
DEPARTEMEN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

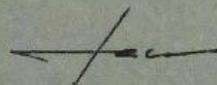
**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS  
*GOOGLE CLASSROOM* BERNUANSA ESQ MATERI SISTEM GERAK  
KELAS XI SMA/MA**

Nama : Afmi Randi Maltika  
NIM : 18031120  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Departemen : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

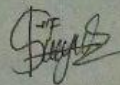
Padang, 22 Agustus 2022

Mengetahui:  
Ketua Departemen Biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si., M. Biomed  
NIP. 19750815 200604 2 001

Disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing



Sa'diatul Fuadiyah, S.Pd., M. Pd  
NIP. 19930623 201903 2 026

**PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Nama : Afmi Randi Maltika  
NIM/TM : 18031120/2018  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Departemen : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS  
*GOOGLE CLASSROOM* BERNUANSA ESQ MATERI SISTEM GERAK  
KELAS XI SMA/MA**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Biologi Departemen Biologi  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Padang

Padang, 22 Agustus 2022

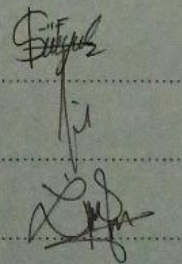
Tim Penguji

Nama Tanda Tangan

Ketua : Sa'diatul Fuadiyah, S.Pd., M.Pd.

Anggota : Dr. Fitri Arsih, S.Si., M.Pd.

Anggota : Yosi Laila Rahmi, M.Pd.



## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

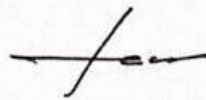
Nama : Afmi Randi Maltika  
NIM/TM : 18031120/2018  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Departemen : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa, skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Google Classroom* Bermuansa ESQ Materi Sistem Gerak Kelas XI SMA/MA” adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 28 November 2022

Diketahui oleh,  
Ketua Departemen Biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S. Si, M. Biomed  
NIP. 197508152006042001

Saya yang menyatakan,



Afmi Randi Maltika  
NIM. 18031120

## ABSTRAK

### **Afmi Randi Maltika: Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* bernuansa ESQ pada Materi Sistem Gerak untuk Peserta Didik kelas XI SMA/MA**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang saat ini merupakan solusi terkini dalam membantu proses belajar mengajar.. Salah satu contoh pemanfaatan TI dalam proses pembelajaran yang sering digunakan adalah pemanfaatan *e-learning*. *E-learning* merupakan suatu sistem operasi yang menggunakan jaringan komputer atau internet dan sebagai media pembantu dalam pembelajaran. Salah satu media *e-learning* adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan *platform* pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukkan untuk guru dan peserta didik. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan Media Pembelajaran *e-learning* berbasis *Google Classroom* bernuansa ESQ tentang materi Sistem gerak untuk peserta didik kelas XI SMA/MA yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D) dengan menggunakan model *4-D*. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis *Google Classroom* bernuansa ESQ tentang materi Sistem gerak untuk Peserta didik kelas XI. Subjek uji coba penelitian ini 1 orang guru biologi dan 30 orang peserta didik Kelas XII SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang sebagai praktikalitas penggunaan *e-learning* serta divalidasi oleh 2 orang dosen Jurusan Biologi FMIPA UNP dan 1 orang guru biologi SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 90.15% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis *Google Classroom* bernuansa ESQ dikembangkan sangat valid baik dari segi aspek kelayakan isi, kebahasaan, sajian, maupun aspek media *Google Classroom*. Hasil praktikalitas menunjukkan nilai rata-rata 91.38% untuk guru dengan kategori sangat praktis dan 87,66% untuk peserta didik dengan kategori praktis. Maka dari itu, *e-learning* berbasis *Google Classroom* bernuansa ESQ pada materi Sistem gerak kelas XI SMA/MA sudah valid dan praktis untuk membantu proses pembelajaran.

Kata Kunci: *E-learning*, *Google Classroom*, ESQ, Sistem Gerak

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : “Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* bernuansa ESQ tentang Materi Sistem Gerak untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA”. Shalawat beserta salam untuk Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang ikut serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini baik berupa bimbingan, ide, saran dan motivasi yang sangat berarti, terutama diajukan kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Ibu Sa'diatul Fuadiyah, S.Pd, M.Pd., sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan bantuan, motivasi, bimbingan dan saran maupun masukan yang disampaikan dengan penuh kesabaran untuk kesempurnaan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Ristiono, M.Pd., sebagai penasehat akademik yang telah memberikan banyak ilmu serta nasehat akademik selama masa kuliah berlangsung.
3. Ibu Dr. Fitri Arsih, S.Si, M.Pd., dan Ibu Yosi Laila Rahmi, M.Pd., dosen jurusan biologi FMIPA sebagai penguji dan validator serta Ibu Dean Roslaini, S.Pd, MM., guru biologi SMA Pembangunan Laboratorium UNP selaku validator yang telah memberikan kritikan dan saran untuk perbaikan produk pada penulisan skripsi ini.
4. Pimpinan beserta staf pengajar, karyawan, dan laboran Jurusan Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan perhatian dalam setiap tahapan yang penulis tempuh untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

5. Kepala SMA Pembangunan Laboratorium UNP, Wakil Kepala SMA Pembangunan Laboratorium UNP dan Majelis Guru SMA Pembangunan Laboratorium UNP yang telah banyak memberi bantuan, ilmu, didikan dan motivasi serta kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
6. Rekan-rekan Tim CT, UI, Karadestik serta Satgas Covid-19 yang telah memberikan motivasi dan semangat selama penelitian dan perkuliahan.
7. Kakanda Agus Maryanto yang menjadi kakak terbaik yang banyak membantu dalam hal kuliah sampai menyelesaikan skripsi ini
8. Rekan-rekan mahasiswa dan pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan bernilai ibadah di sisi Allah SWT dan mendapat balasan yang berlipat ganda. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun jika terdapat kesalahan-kesalahan yang masih luput dari koreksi penulis, penulis mohon maaf dan mengharapkan kritik serta saran yang konstruktif untuk kesempurnaan skripsi ini.

Padang, 12 Agustus 2022

Penulis





## UCAPAN TERIMA KASIH

تَكْفُرُونَ وَلَا لِي وَاشْكُرُوا أَذْكُرْكُمْ فَادْكُرُونِي

*“Maka ingatlah kepada-Ku, Aku pun akan ingat kepadamu. Bersyukurlah kepada-Ku, dan janganlah kamu ingkar kepada-Ku.”*

(Q.S. Al-Baqarah: 152)

Hari ini satu mimpi telah kuraih, dengan rasa syukur Kupersembahkan Karya kecil ini kepada insan yang selalu kucintai sepanjang masa Bapanda Afrizal dan Ibunda Nofia Ashara.

**“Terima kasih atas segala cinta, perhatian, pengorbanan dan kasih sayang dengan do’a yang selalu mengiringi langkahku dalam meraih mimpi dan harapan”**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Definisi Istilah.....	8
<b>BAB II. KERANGKA TEORITIS</b>	
A. Kajian Teori.....	11
1. Belajar dan Pembelajaran.....	11
2. Media Pembelajaran.....	13
3. ESQ.....	18
4. <i>E-learning</i> .....	18
5. <i>Google Classroom</i> .....	23
6. Materi Sistem Gerak.....	24
7. Kualitas Hasil Pengembangan Berdasarkan Validitas dan Praktikalitas.....	27

B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual.....	29
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Spesifikasi Produk.....	30
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	31
E. Data Penelitian.....	32
F. Prosedur Penelitian.....	32
G. Instrumen Penelitian.....	38
H. Teknik Analisis Data.....	38
 <b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan .....	55
 <b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Rata-rata Nilai Ujian Harian Biologi Peserta Didik kelas XI IPA di SMA Pembangunan Laboratorium.....	5
2. Kompetensi Dasar Sistem Gerak.....	25
3. Daftar Vaidator untuk Validasi Produk.....	49
4. Hasil Validasi Produk.....	50
5. Saran Validator terhadap Produk.....	51
6. Hasil Uji Praktikalitas.....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Peta Konsep Sistem Gerak.....	27
2. Kerangka Konseptual.....	29
3. Langkah Pengembangan Media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>Google Classroom</i> tentang materi sistem gerak menggunakan 3 tahapan dari 4-D <i>models</i> .....	37
4. Tampilan Kelas pada <i>Google Classroom</i> .....	46
5. Tampilan Bahan ajar berupa kelas animasi virtual.....	46
6. Tampilan soal evaluasi materi sistem gerak.....	47
7. Tampilan Power Point interaktif.....	48
8. Tampilan Video pembelajaran.....	48
9. Tampilan Game edukasi.....	49
10. Perbandingan Tampilan PPT interaktif sebelum dan sesudah revisi.....	52
11. Perbandingan Tampilan PPT interaktif dengan penambahan unsur ESQ.....	53
12. Perbandingan template game edukasi sesudah dan sebelum revisi.....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Angket observasi peserta didik.....	67
2. Hasil analisis angket observasi peserta didik.....	71
3. Angket Validitas untuk validator.....	73
4. Hasil analisis angket validitas.....	85
5. Daftar nama peserta praktikalitas.....	86
6. Angket Praktikalitas guru.....	87
7. Hasil analisis angket praktikalitas guru.....	90
8. Angket praktikalitas peserta didik.....	91
9. Hasil analisis angket praktikalitas peserta didik.....	97
10. Tampilan Media <i>Google Classroom</i> bernuansa ESQ.....	98
11. Surat izin penelitian dari Universitas Negeri Padang.....	101
12. Surat izin penelitian dari dinas pendidikan sumatera barat.....	102
13. Dokumentasi Penelitian.....	103

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan elemen terpenting dalam kehidupan bernegara. Pendidikan yang terlaksana dengan baik dapat menciptakan generasi yang berkualitas, cerdas dan bermoral yang berorientasi kepada peserta didik (*student center*), dimana peserta didik terlibat langsung dalam materi kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan sistem *student center* dapat efektif apabila ditunjang dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang saat ini merupakan solusi terkini dalam membantu proses belajar mengajar. Peserta didik dituntut harus mampu memahami suatu materi dengan tepat dan sesuai dengan waktu yang ditentukan, karena guru dan peserta didik pada zaman sekarang dihadapi oleh pendidikan yang semakin meningkat karena tuntutan terhadap kualitas sumber daya manusia yang semakin meningkat.

Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada kecerdasan intelektual (IQ) saja, tetapi mencakup pada kecerdasan emosi (EQ) serta kecerdasan spiritual (SQ) didalam kesatuan yang terintegrasi sehingga akan tercapai keseimbangan antara IQ, EQ, dan SQ. Pembelajaran seperti ini dinamakan pembelajaran bernuansa ESQ, sesuai dengan pernyataan Sulaiman dkk (2018 : 4) Pembelajaran yang berorientasi pengetahuan tentang kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual akan menciptakan pembelajaran dan peserta didik yang baik di sekolahnya.

Sejalan dengan itu Anis (2021: 54) juga menyatakan bahwa pendidikan di



sekolah tidak hanya mengembangkan IQ yaitu model pemahaman yang biasanya dipahami sebagai pengetahuan peserta didik saja, tetapi juga mengembangkan EQ peserta didik.

*Emotional Spiritual Quotient* (ESQ) adalah perpaduan dari IQ, EQ, dan SQ. ESQ juga merupakan konsep yang berkembang didalam pemikiran manusia, dimana seluruh manusia memiliki hal tersebut dalam dirinya, sesuai dengan Anggraini (2020: 85) bahwa konsep ESQ merupakan tolak ukur dari kecerdasan intelektual, meskipun masih banyak kecerdasan lain seperti kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual. Sejalan dengan itu Asyhari dan Silvia (2016: 113) menyatakan pembelajaran ESQ adalah sebuah sinergi dari berbagai macam kecerdasan manusia yang memang terdapat dalam setiap diri manusia. ESQ tidak hanya mengetahui potensi manusia saja namun juga mengarahkan dan mengoptimalkan potensi yang ada didalam diri manusia.

Pembelajaran dengan pembentukan karakter sangat penting sesuai dengan Nurlaili (2014: 9) juga menyatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan ESQ akan membentuk karakter (*character building*) yang selama ini disosialisasikan pemerintah dengan berbagai pelatihan, penataran, maupun seminar. Berdasarkan hasil observasi, guru mengalami kesulitan menerapkan konsep karakter didalam proses pembelajaran serta pembelajaran disekolah yang diobservasi juga belum menerapkan pembelajaran ESQ. Alasan mengapa ESQ dijadikan pendekatan pembelajaran, karena ESQ merupakan konsep filsafat dasar-dasar yang harus dipunyai oleh setiap manusia terutama peserta didik. Konsep yang telah terbentuk akan memudahkan guru untuk mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan.

Lemahnya proses pembelajaran serta terjadinya perubahan pada kurikulum pendidikan di Indonesia menyebabkan guru dan tenaga pendidik membenahi dan memperbaiki setiap perangkat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kurikulum terkini. Oleh karena itu perlu adanya suatu inovasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran Wiruta (2018).

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi merupakan hal yang harus diperhatikan oleh guru. Pada saat melaksanakan observasi disekolah yang dituju, diketahui bahwa SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang telah menggunakan *Google Classroom* sebagai *platform* media pembelajaran yang berisikan materi bahan utama yang disajikan agar mempermudah peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran serta pemahaman materi, namun pada penerapannya sendiri belum optimal.

Penerapan pembelajaran berkaitan erat dengan media pembelajaran sesuai dengan Asyhari dan Silvia (2016: 111) menyatakan bahwa media pembelajaran pada dasarnya merupakan komponen di dalam sistem pembelajaran. Sehingga komponen media yang diharapkan memiliki bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran media yang digunakan dinilai masih monoton dan cenderung membosankan. Rasyid dan Gaffar (2019: 223) menyatakan akhir dari pemilihan media adalah penerapan penggunaan media tersebut dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran yang dipilih., hal ini juga

sesuai dengan data observasi yang mencerminkan bahwa 59% peserta didik merasa tidak termotivasi dalam proses pelaksanaan pembelajaran serta kesulitan peserta didik memahami materi pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru biologi SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang, salah satu media pembelajaran yang menarik dan praktis dan dapat digunakan oleh peserta didik adalah *e-learning*.

*E-learning* adalah suatu sistem operasi yang menggunakan jaringan komputer atau internet dan sebagai media pembantu dalam pembelajaran secara virtual. Menurut Andrizal dan Arif (2017: 2), Secara umum *e-learning* diartikan suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi. Salah satu media *e-learning* yang dapat digunakan dan akan peneliti kembangkan adalah *e-learning* dengan menggunakan *platform* belajar *Google Classroom*.

*Google Classroom* juga menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam mengakses media pembelajaran serta informasi , dimanapun kapanpun dan dalam kondisi apapun. Menurut pendapat Latif (2016: 2) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan *Google Classroom* guru dan peserta didik lebih mudah dalam mengatur serta melaksanakan pembelajaran dengan cepat dan mudah.

Penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Google Classroom* ini juga dinilai praktis serta efisien , namun SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang belum menggunakan *Google Classroom* ini secara optimal. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rani (2021 : 8) bahwa *Google Classroom* bersifat fleksibel dan tidak memerlukan instalasi yang rumit dibandingkan *platform* media pembelajaran lainnya, hal ini dikarenakan sifat

*Google Classroom* yang dikembangkan oleh *Google* ini berbentuk *website* dan juga tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh dengan *smartphone* yang sistemnya *android* atau *ios*, serta dalam penyajian materi dengan menggunakan *Google Classroom* dapat dikemas dengan menarik, simpel, serta tidak sulit dalam penggunaannya.

Berdasarkan hasil angket dan wawancara penulis dengan salah seorang guru mata pelajaran biologi yaitu Ibu Dean Roslaini, S.Pd., MM. pada tanggal 09 November 2021 di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang, didapatkan informasi bahwa materi sistem gerak merupakan materi yang termasuk sulit dipahami peserta didik.

Hal ini juga tercermin dari hasil Ujian Harian peserta didik sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ujian Harian Peserta Didik kelas XI MIA di SMA Pembangunan Laboratorium.

No.	Materi	Rata-rata Kelas			KKM
		XI MIA 1	XI MIA 2	XI MIA 3	
1.	Sel	62,83	65,02	73,01	75
2.	Sistem Gerak	63,00	66,67	64,05	
3.	Struktur & Fungsi Jaringan Hewan	72,00	69,00	62,09	

Selain sulitnya peserta didik menguasai materi sistem gerak, materi ini juga cukup padat dengan waktu yang terbatas, serta konsep pada materi sistem gerak masih dianggap abstrak sehingga peserta didik sulit untuk memvisualisasikan materi tersebut. Hal ini tercermin pada hasil analisis observasi peserta didik didapatkan data bahwa 85% peserta didik masih kesulitan memvisualisasikan konsep pada materi sistem gerak. Akibatnya informasi yang disampaikan kepada peserta didik tidak mencapai tujuan dari pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan paparan yang telah diungkapkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan tentang media pembelajaran *e-learning* berbasis *Google Classroom* bernuansa ESQ tentang materi sistem gerak untuk peserta didik di SMA Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang tersedia kurang menarik, kurang bervariasi, dan monoton serta belum bersifat interaktif.
2. Kurangnya pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) sebagai akomodasi media pembelajaran berbasis *e-learning* untuk pembelajaran biologi.
3. *Google Classroom* digunakan hanya untuk mengambil absensi serta belum ada unsur pendekatan lainnya.
4. Materi sistem gerak yang sulit dipahami oleh peserta didik.
5. Dibutuhkannya media pembelajaran yang lebih nyata seperti video dan animasi penunjang pembelajaran tentang materi sistem gerak.

6. Belum adanya Media Pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* Bernuansa ESQ Pada Materi Sistem Gerak Untuk Peserta didik Kelas XI SMA/MA yang valid dan praktis.

### **C. Batasan Masalah**

Penulis membatasi permasalahan pada belum tersedianya media pembelajaran *e-learning* berbasis *Google Classroom* pada materi sistem gerak untuk peserta didik kelas XI SMA/MA yang valid dan praktis.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana proses dan hasil media pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* Bernuansa ESQ Pada Materi Sistem Gerak Untuk Peserta didik Kelas XI SMA/MA yang valid dan praktis?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Google Classroom* pada materi sistem gerak yang dikembangkan untuk peserta didik kelas XI SMA/MA yang valid dan praktis.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pihak-pihak sebagai berikut.

1. Bagi guru, sebagai alternatif media pembelajaran dan upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peserta didik, dapat dijadikan sarana belajar yang efektif dalam

memahami dan menguasai materi pembelajaran.

3. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengembangkan *e-learning* berbasis *Google Classroom*.
4. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan masukan, informasi, dan rujukan untuk dilakukan penelitian lebih luas

### **G. Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* bernuansa ESQ pada materi sistem gerak ini adalah :

1. *Platform* media pembelajaran yang nantinya akan berisikan video pembuka pembelajaran yang akan berisi pembukaan serta pesan moral bernuansa ESQ yang diharapkan peserta didik tidak hanya fokus pada pembelajaran tetapi juga menyerap nilai-nilai ESQ dalam tiap pembelajaran nantinya.
2. *Platform* media pembelajaran *Google Classroom* ini dapat diunduh di *Playstore* atau *Appstore*, serta dapat juga diakses melalui alamat situs <https://classroom.google.com/> pada *Personal Computer (PC)*.
3. *Google Classroom* menyediakan 2 jenis akun yakni akun untuk peserta didik dan juga akun untuk guru dimana untuk masuk pada akun terlebih dahulu harus *sign in* pada *Google Account*, dan baru bisa menggunakan *Google Classroom*.
4. *Google Classroom* memiliki tampilan berlatar putih dan juga memiliki gambar tema seperti beranda *facebook*, dimana *Google Classroom* memiliki menu pilihan berupa forum yang digunakan untuk diskusi antara guru dan peserta didik kapanpun dan dimanapun , kemudian tugas kelas yang berisikan

instruksi tugas yang diberikan oleh guru, serta anggota yang berisikan siapa saja mengakses media pembelajaran *Google Classroom*.

5. Pada media pembelajaran *Google Classroom* ini di fitur tugas kelas, peserta didik dapat mengakses menu ini untuk beralih kepada tampilan materi per-bab, pada menu ini peserta didik nantinya akan ditampilkan tampilan berupa kelas virtual yang berisikan materi, video animasi pembelajaran, permainan edukasi, dan terdapat evaluasi yang bisa dikerjakan peserta didik untuk mengukur kemampuan pengetahuannya.
6. Pada bagian beranda *Google Classroom* peserta didik akan diberikan konsep ESQ pada setiap bab materi nya, agar peserta didik dapat mengaitkan materi yang telah didapatkan dengan konsep ESQ nantinya.
7. Materi yang diisikan pada media pembelajaran *Google Classroom* Power Point interaktif yang dirancang dengan menggunakan *Microsoft power point 2010*, sebelum diisikan pada media pembelajaran *Google Classroom*. Video pembelajaran yang diunggah pada *Google Classroom* merupakan video animasi tentang materi sistem gerak yang didapatkan dengan cara mengunduh video yang diinginkan pada situs pencarian ataupun *Gdrive*. Proses pengeditan video menggunakan aplikasi *Inshot* dengan cara menjelaskan konten materi secara *dubbing* dari suara penulis bersumber dari beberapa referensi yang merujuk dari buku Campbell dan Sherwood. Durasi video pembelajaran berkisar dari 3-12 menit. Gambar pada produk didapatkan dari buku online, media sosial, dan pencarian gambar pada situs pembelajaran yang sumber nya dicantumkan pada masing masing gambar.
8. Pada media pembelajaran *Google Classroom* juga diisikan permainan edukasi