

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.<sup>1</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut maka dengan kata lain, pembelajaran merupakan suatu kegiatan proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar yang meliputi kegiatan bertukar informasi antara guru dengan siswa untuk mendukung proses belajar siswa yang dilakukan pada suatu lingkungan belajar.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari aspek-aspek proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud di sini mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web.<sup>2</sup> Demikian pula dalam Masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan situasi dan kondisi, serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat

---

<sup>1</sup> Republik Indonesia, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

<sup>2</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, ( Jakarta : Prenadamedia Group, 2018), h. 7.

daya pikir peserta didik, pendidik akan sulit diharapkan untuk mencapai sukses. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ... 

Ayat tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampaian pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik.

Pada Masa pandemi *covid-19* ini sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pada Masa pandemi *covid-19* ini ditiadakannya pembelajaran secara langsung atau tatap muka. Sebagaimana yang tercantum dalam Surat Edaran Dirjen Kementerian Agama RI Nomor 285.1 Tahun 2020 tentang Upaya Pencegahan Virus *Covid-19* maka kegiatan proses belajar dilaksanakan dari rumah. proses belajar dari rumah ini ada beberapa ketentuan, salah satunya yaitu ketentuan yang C atau yang ketiga, bahwa “Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan mentuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Madrasah dapat menyelenggarakan belajar dari rumah dengan memanfaatkan aplikasi *e-learning* madrasah atau aplikasi

daring lainnya”.<sup>3</sup> Dengan adanya surat edaran itu, maka kegiatan proses belajar pada Masa pandemi *covid-19* ini dilaksanakan secara daring atau proses belajar dari rumah. Untuk mempermudah kegiatan proses belajar dari rumah ini, maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar walaupun pembelajaran tidak secara langsung (*daring*). Sebagian siswa di zaman sekarang cenderung lebih cepat mengikuti perkembangan akan kecanggihan teknologi informasi.

Matematika merupakan salah satu materi yang diwajibkan ada pada setiap jenjang sekolah, karena matematika merupakan salah satu pelajaran yang masuk dalam kurikulum yang diajarkan di sekolah baik di tingkat dasar, menengah, atas, dan bahkan perguruan tinggi. pembelajaran matematika adalah membentuk logika berpikir bukan sekedar pandai berhitung. Berhitung dapat dilakukan dengan alat bantu, seperti kalkulator, dan komputer. Namun, menyelesaikan Masalah matematika perlu logika berpikir dan analisis. Oleh karena itu, anak-anak dalam belajar matematika harus memiliki pemahaman yang benar dan lengkap sesuai dengan tahapan.<sup>4</sup> Berdasarkan wawancara dengan 3 orang siswa kelas XII MAS Ni'matul Aziz, mereka mengatakan bahwa materi matematika yang dianggap sulit pada kelas XI ada beberapa materi yaitu logika matematika, program linear dan induksi matematika. Tapi dari ketiga materi yang dianggap mereka sulit itu, mereka mengatakan yang

---

<sup>3</sup>[https://covid19.hukumonline.com/wp-content/uploads/2020/04/surat\\_edaran\\_direktur\\_jenderal\\_pendidikan\\_Islam\\_nomor\\_285\\_1\\_tahun\\_2020-2](https://covid19.hukumonline.com/wp-content/uploads/2020/04/surat_edaran_direktur_jenderal_pendidikan_Islam_nomor_285_1_tahun_2020-2). Diakses hari senin, 28 Juni 2021, pukul 19.25 WITA.

<sup>4</sup> Fatimah, *Matematika Asyik dengan Metode Pemodelan*, (Bandung : Mizan Media Utama, Cet ke-1, 2009), h. 8.

paling sulit ialah materi program linear. Sehingga, pada penelitian ini peneliti memilih materi program linear sebagai bahan materi pada penelitian.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa kelas XI MAS Ni'Matul Aziz sebanyak 7 orang mereka merasa kesulitan ketika pembelajaran matematika hanya digunakan lewat aplikasi *whatsapp* saja, sehingga mereka kurang memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru melalui aplikasi *whatsapp* tersebut. Sedangkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas XI MAS Ni'Matul Aziz, beliau mengatakan bahwa hasil belajar matematika siswa menurun, banyak siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada saat kegiatan proses belajar mengajar dilakukan secara *daring*, dan bahkan banyak siswa yang kurang aktif dalam kegiatan proses belajar dilihat dari respon siswa ketika diberikannya soal latihan yang dikirimkan melalui *whatsapp*. Nilai KKM untuk mata pelajaran matematika di sekolah MAS Ni'Matul Aziz ini yaitu 70,00.

*Google* mengeluarkan *google meet* yang bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, bersosialisasi dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja dari dalam rumah.<sup>5</sup> *Google meet* merupakan suatu aplikasi *video conference* dari *google* yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan panggilan video dengan 25 pengguna lainnya yang memiliki akun *google* atau lebih dalam satu

---

<sup>5</sup> Dara Sawitri, "Penggunaan Google Meet Untuk Work From Home Di Era Pandemi *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*". *Jurnal Prioritas : Jurnal Pegabdian Masyarakat*, Vol 02 No. 01 April, 2020, h. 14.

pertemuan<sup>6</sup>. *Google meet* memiliki kelebihan seperti mudah diakses oleh guru dan siswa, tidak berbayar, selain itu *google meet* memiliki *Interface* atau antar muka yang sangat bermanfaat dengan ukuran yang tidak berat dan cepat, mengutamakan pengelolaan yang efisien, serta mudah digunakan (*user friendly*) sehingga dapat diaplikasikan oleh semua penggunanya dengan mudah<sup>7</sup>. Jadi *google meet* merupakan *platform* dari *google* yang dapat digunakan untuk melakukan panggilan video yang mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Munculnya aplikasi *google meet* ini sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran daring dengan tujuan agar siswa dapat memahami penjelasan guru yang dijelaskan secara langsung melalui aplikasi *google meet*. Di samping penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, pada kurikulum K-13 ini ada pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan *scientific*. Pada pendekatan *scientific* peserta didik menjadi subjek utama, peserta didik dapat aktif dalam belajar serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun konsep dalam pengetahuan secara mandiri.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2020). Penerapan Penggunaan Platform Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring. Rangkang: *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 17-27.

<sup>7</sup> Sawitri, D. (2020). Penggunaan *Google Meet* Untuk Work from Home Di Era Pandemi *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*. Prioritas: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(01), 13-21

<sup>8</sup> Rahma Diani, "Pengaruh Pendekatan Saintifik Berbentuk LKS Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Perintis 1 Bandar Lampung". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiruNi'*, Vol. 05 No. 1, 2016, h. 86.

Kehadiran media pembelajaran aplikasi *google meet* dengan pendekatan *scientific* ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar alternatif pada Masa pandemi *covid-19* ini yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Rahayu dan Triesninda Pahlevi dari Universitas Negeri Surabaya Program Studi Pendidikan Administrasi perkantoran yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* dengan *Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Siswa” yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* dengan *google meet* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kelas X OTKP.<sup>9</sup>

Permasalahan kelas XI MAS Ni'matul Aziz yang merasa kesulitan ketika pembelajaran matematika yang hanya digunakan lewat aplikasi *whatsapp* saja dan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Google Meet* dengan Pendekatan *Scientific* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Program Linear Kelas XI MAS Ni'Matu Aziz Tahun Pelajaran 2021/2022”**.

## **B. Rumusan Masalah**

---

<sup>9</sup> Siti Rahayu dan Triesninda Pahlevi, “Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* dengan *Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 5 No. 1 April, 2021.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan di atas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI MAS Ni'Matul Aziz pada materi program linear setelah digunakannya media pembelajaran aplikasi *google meet* dengan pendekatan *scientific*?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *google meet* dengan pendekatan *scientific* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAS Ni'Matul Aziz?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan Masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI MAS Ni'Matul Aziz pada materi program linear setelah digunakannya media pembelajaran aplikasi *google meet* dengan pendekatan *scientific*.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *google meet* dengan pendekatan *scientific* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAS Ni'Matul Aziz.

### **D. Signifikansi Penelitian**

Penelitian ini berusaha mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Google Meet* dengan Pendekatan *Scientific* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Program Linear Kelas XI MAS Ni'Matu Aziz Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penelitian diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis (keilmuan) maupun secara praktis (empirik) di lapangan. Manfaat secara teoritis, penelitian diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran atau bahan kajian tentang Media pembelajaran *google meet* dengan Pendekatan *Scientific* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Manfaat secara praktis, penelitian diharapkan mampu :

1. Meningkatkan kompetensi Guru Matematika terhadap Penggunaan Media Pembelajaran aplikasi *google meet*.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan Penggunaan Media Pembelajaran *google meet*.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Pengaruh**

Pengaruh adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, atau dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan.<sup>10</sup>

Jadi, pengaruh dalam penelitian ini yaitu adanya perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran aplikasi *google meet* dengan pendekatan *scientific*.

### **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik/guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswa sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan

---

<sup>10</sup> Desiani Natalina M, dan Gilar Gandana, *Komunikasi dalam PAUD*, (Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi, Cet ke-4, 2019), h. 156.

pembelajaran. Dapat dikatakan pula media pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk menerima pembelajaran yang disampaikan pendidik/guru.<sup>11</sup> Jadi, media pembelajaran matematika yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah suatu perantara untuk mempermudah guru/pendidik dalam mengajarkan materi matematika kepada siswa serta dapat mempermudah siswa dalam menerima materi ketika digunakannya media pembelajaran.

### 3. *Google Meet*

*Google meet* merupakan aplikasi video *conference* atau juga bisa disebut *meeting online*. Aplikasi ini merupakan bagian dari *Google Hangouts* yang dirancang secara khusus dengan tujuan untuk digunakan oleh sebuah perusahaan atau lembaga atau organisasi.<sup>12</sup> Jadi, *google meet* dalam penelitian di sini berfungsi sebagai wadah/perantara dalam kegiatan proses belajar mengajar.

### 4. Pendekatan *Scientific*

Pendekatan *scientific* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengikuti kegiatan ilmiah, dengan alur urutan kegiatan atau pengalaman belajar sebagai berikut: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.<sup>13</sup> Jadi, pendekatan *scientific* yang dimaksudkan pada peneliti adalah

---

<sup>11</sup> Ummysalam, *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*, (Yogyakarta: Deepublish, Cet ke-1, 2017), h. 9.

<sup>12</sup> <https://www.jojonomic.com/blog/google-meet/>. Diakses hari jum'at 18 September 2020. Waktu 21.26 WITA.

<sup>13</sup> Adnan M. Baralemba, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 32.

melakukan urutan kegiatan pada pendekatan *scientific* tersebut ketika proses pembelajaran menggunakan aplikasi *google meet* pada materi program linear.

## 5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.<sup>14</sup> Jadi, hasil belajar yang dimaksudkan peneliti di sini adalah nilai-nilai yang didapatkan dari tes siswa kelas XI MA Ni'Matul Aziz pada *pretest* dan *posttest* pada materi program linear.

## 6. Program Linear

Program linear merupakan bagian matematika terapan, dengan model matematika yang terdiri atas persamaan-persamaan atau pertidaksamaan-pertidaksamaan linear, yang memuat pembuatan program untuk memecahkan berbagai persoalan.<sup>15</sup> Program linear merupakan materi matematika pada kelas XI semester ganjil. Adapun yang dibahas peneliti mengenai materi program linear di sini yaitu memodelkan kalimat matematika, menentukan nilai optimum dengan titik pojok dan menentukan nilai optimum dengan garis selidik.

## F. Penelitian terdahulu

---

<sup>14</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Cet Ke-6, 2011), h. 5

<sup>15</sup> Rahmi dan Mulia Suryani, *Buku Ajar Program Linier*, (Yogyakarta: Deepublish, Cet ke-I, 2018), h. 32.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rahayu dan Triesninda Pahlevi dari Universitas Negeri Surabaya Program Studi Pendidikan Administrasi perkantoran yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* dengan *Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan analisis data melalui statistik deskriptif, uji homogenitas, uji normalitas, uji-t (hipotesis) dan analisis *gain score*, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 86,72 lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 73,75. Peningkatan nilai pada kelas eksperimen (28,13) lebih tinggi dari nilai kelas kontrol (18,59). Pada pengujian hipotesis melalui uji-t diperoleh t-hitung 3,518 yang mana lebih besar dari t-tabel 1,998. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-learning* dengan *google meet* terhadap hasil belajar siswa pada kelas X OTKP.<sup>16</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh M. Arifky Pratama dan Yetri Pitriani dari Universitas Negeri Bengkulu dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google Meet* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah”. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *one-*

---

<sup>16</sup> Siti Rahayu dan Triesninda Pahlevi, “Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* dengan *Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 5 No. 1 April, 2021.

*sample kolmogorov smirnov*, uji homogenitas *levene statistic* dan uji hipotestis uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 74,97, sedangkan pada kelas kontrol adalah 69,7 dan nilai p-value yang diperoleh adalah sebesar 0,000. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran google meet secara signifikan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dari pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran *whatsapp*.<sup>17</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yoga Prasetya dari Universitas Bengkulu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Geometri Kelas X SMA Negeri 2 Kota Bengkulu”. Berdasarkan hasil penelitiannya, hasil belajar siswa yang diperoleh pada setiap siklus mengalami peningkatan ketika diterapkannya pendekatan saintifik pada proses pembelajaran matematika pada materi geometri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, penerapan pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran matematika pada materi geometri dapat meningkatkan hasil belajar siswa .<sup>18</sup>

Kaitan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah :

---

<sup>17</sup> M. Arifky Pratama dan Yetri Pitriani, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google Meet* Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* Vol. 5 No. 2 November, 2021.

<sup>18</sup> Yoga Prasetya, skripsi : “*Penerapan Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Geometri Kelas X SMA Negeri 2 Kota Bengkulu*” (Bengkulu : Universitas Bengkulu, 2016), h. 109-110.

1. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Rahayu dan Triesninda Pahlevi dari Universitas Negeri Surabaya Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran berkaitan dengan penelitian ini yaitu sama-sama ingin mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *google meet* terhadap hasil belajar dalam kegiatan proses belajar mengajar. Namun, pada penelitian ini penggunaan media pembelajaran *google meet* dilakukan pada kelas XI IPS pada pembelajaran matematika, dan juga pada penelitian ini hanya 1 kelas saja yang menggunakan aplikasi *google meet* yaitu kelas yang dijadikan sampel penelitian dan hasil belajarnya pun tidak dibandingkan dengan kelas lain. Sedangkan pada penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran *google meet* dilakukan pada kelas X SMK dan dilakukan pada kelas eksperimen saja, dan hasil belajarnya dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan aplikasi *whatsapp*.
2. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh M. Arifky Pratama dan Yetri Pitriani berkaitan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar. Namun, pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran aplikasi *google meet* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa MA, sedangkan pada penelitian terdahulu digunakan untuk mengetahui motivasi siswa MTS.
3. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yoga Prasetya berkaitan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan pendekatan

*scientific* dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, pada penelitian terdahulu kegiatan belajar mengajar menggunakan pendekatan *scientific* dilakukan secara *offline* atau pembelajaran secara tatap muka. Sedangkan pada penelitian ini, kegiatan belajar mengajar menggunakan pendekatan *scientific* dilakukan secara *online* atau pembelajaran *daring* dengan bantuan media pembelajaran *mobile learning* dengan aplikasi *google meet*.

### G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan atau jawaban terhadap Masalah yang diteliti untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian dan harus diuji melalui penelitian. Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>19</sup>

Terdapat dua jenis hipotesis yang digunakan, yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Hipotesis nol ( $H_0$ ) adalah hipotesis yang akan dinyatakan dengan kalimat negatif, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah hipotesis yang dinyatakan dalam kalimat positif.

Berdasarkan penjelasan di atas, hipotesis yang diambil pada penelitian ini, yaitu :

---

<sup>19</sup> Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h. 67.

- a. Hipotesis Nol ( $H_0$ ) : Tidak terdapat pengaruh ketika digunakannya media pembelajaran aplikasi *Google Meet* dengan pendekatan *scientific* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAS Ni'Matul Aziz.
- b. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) : Terdapat pengaruh ketika digunakannya media pembelajaran aplikasi *Google Meet* dengan pendekatan *scientific* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAS Ni'Matul Aziz.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah isi pembahasan penelitian ini, maka penulis membuat sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, dan sistematikan penulisan.

BAB II Pembahasan yang berisi tentang definisi dan tinjauan teoritik, dan kerangka pikir.

BAB III Metodologi Penelitian yang berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, desain pengukuran, pengujian instrumen, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup yang berisi tentang simpulan dan rekomendasi.