

**PERSEPSI SISWA TERHADAP MEDIA *GOOGLE CLASSROOM* DALAM
PEMBELAJARAN DARING BAHASA JEPANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan*



**ANNISA ARFALIJANI
17180023/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

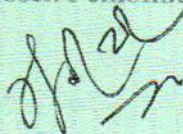
PERSEPSI SISWA TERHADAP MEDIA *GOOGLE CLASSROOM* DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA JEPANG

Nama : Annisa Arfalijani
NIM : 2017/17180023
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Juni 2022

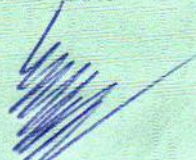
Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing,



Hendri Zalmam, S.Hum., M.Pd.
NIP. 19810408 200604 1 004 *

Mengetahui
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS UNP



Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D.
NIP. 19710525 199802 2 002

PENGESAHAN

nyatakan telah lulus mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji Skripsi
ogram Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Seni
dengan judul

RESPEKSI SISWA TERHADAP MEDIA *GOOGLE CLASSROOM* DALAM PEMBELAJARAN DARING BAHASA JEPANG

Nama : Annisa Arfalijani
NIM : 2017/17180023
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Juni 2022

Tim Penguji,

Tanda Tangan

Ketua : Reny Rahmalina, S.S., M.Pd.

1. 

Sekretaris : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.

2. 

Anggota : Hendri Zalmam, S.Hum., M.Pd.

3. 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
Jln. Belibis Air Tawar, Kampus Selatan FBS UNP, Padang

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Arfalijani
NIM/TM : 2017/17180023
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan, bahwa Tuags Akhir saya dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Media *Google Classroom* dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang”, adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan Negara.

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

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris,

Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D.
NIP. 19710525 199802 2 002

Saya yang menyatakan,



Annisa Arfalijani
NIM. 17180023

ABSTRAK

Arfalijani, Annisa. 2021. “Persepsi Siswa terhadap Media *Google Classroom* dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Universitas Negeri Padang.

Akibat dari pandemi *COVID-19* mengakibatkan semua kegiatan dilakukan secara WFH (*Work From Home*) termasuk juga dengan belajar di rumah. Dengan adanya kebijakan tersebut membuat semua pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring. salah satu media pembelajaran daring yaitu *Google Classroom*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media *google classroom* dalam pembelajaran daring Bahasa Jepang SMA Negeri 6 Padang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 35 siswa. Instrumen penelitian ini adalah angket jenis tertutup.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap media *google classroom* dalam pembelajaran daring Bahasa Jepang dengan nilai sebesar 77 dan termasuk dalam kategori persepsi “tinggi”.

Kata Kunci : Pembelajaran Daring Bahasa Jepang, Media *Google Classroom*, Persepsi Siswa

ABSTRACT

Arfalijani, Annisa. 2021. “Persepsi Siswa terhadap Media *Google Classroom* dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Universitas Negeri Padang.

As a result of the COVID-19 pandemic, all activities are carried out at WFH (Work From Home) including studying at home. With this policy, all learning activities are carried out online. One of the online learning media is Google Classroom. The purpose of this study was to determine students' perceptions of the google classroom media in online learning Japanese at SMA Negeri 6 Padang.

The method used in this research is descriptive quantitative. The sampling technique used is random sampling. The subjects of this study were students of class X SMA Negeri 6 Padang for the academic year 2020/2021, totaling 35 students. The research instrument is a closed type questionnaire.

The results of this study indicate that students' perceptions of the google classroom media in Japanese online learning with a value of 77 and included in the category of "high" perception.

Keywords : Japanese Language Online Learning, *Google Classroom* Media, Students Perception

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Persepsi Siswa Terhadap Media *Google Classroom* dalam Pembelajaran *Draing Bahasa Jepang*”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan dorongan, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsin ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yaitu, Bapak (Suardi) dan Ibu (Elifitrianis) yang telah berjasa dalam hidup penulis sampai penulis mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.
2. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak nasihat dan bantuan selama masa perkuliahan serta telah membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd dan Ibu Reny Rahmalina, S.S., M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulis skripsi ini.
4. Ibu Nova Yulia S.Hum., M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah memberi bantuan selama masa perkuliahan saya.

5. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang serta Ibu Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D dan Bapak Dr. Mhd.

Al Hafizh. S.S., M.A., selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris UNP.

6. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
7. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah membantu kelancaran urusan administrasi berkenaan dengan skripsi ini.
8. Guru Bahasa Jepang SMA Negeri 6 Padang Yessy Novita. S.Hum serta siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang tahun ajaran 2020/2021.
9. Teman-teman HIBIKE Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
11. For My Self, terima kasih sudah bertahan sejauh ini.

Semoga dengan bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal bagi Bapak dan Ibu serta mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa didalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dna belum sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Batasan Masalah.....	5
E. Tujuan Masalah.....	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Defenisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Persepsi	8
2. Media Pembelajaran.....	13
3. Pembelajaran Daring.....	19
4. <i>Google Classroom</i>	24
5. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 6 Padang.....	27
B. Penelitian Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual	31
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Metode Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel	32
C. Variabel Penelitian	33
D. Instrument Penelitian	33
E. Validitas dan Reliabilitas Data.....	35

F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	39
B. Analisis Data	41
1. Persepsi Siswa Terdapat Media <i>Google Classroom</i> dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang Berdasarkan Komponen Kualitas Teknis	41
2. Persepsi Siswa Terdapat Media <i>Google Classroom</i> dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang Berdasarkan Komponen Kualitas Instruksional.....	51
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kisi-kisi Angket Persepsi Siswa Terhadap Media <i>Google Classroom</i>	34
Tabel 2	Kisi-kisi Angket Persepsi Siswa Terhadap Media <i>Google Classroom</i>	34
Tabel 3	Skala Likert.....	35
Tabel 4	Penafsiran Angka Korelasi	36
Tabel 5	Nilai Persepsi Siswa Terhadap Media <i>Google Classroom</i> dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang.....	39
Tabel 6	Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa Terhadap Media <i>Google Classroom</i> dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang.....	39
Tabel 7	Prediket Persepsi Siswa Terhadap Media <i>Google Classroom</i> dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang	40
Tabel 8	Nilai Indikator 1 Keterbacaan.....	41
Tabel 9	Sampel 1 Indikator 1 Keterbacaan (Nilai Tertinggi)	42
Tabel 10	Sampel 29 Indikator 1 Keterbacaan (Nilai Terendah).....	42
Tabel 11	Nilai Indikator 2 Mudah Digunakan.....	43
Tabel 12	Sampel 2 Indikator 2 Mudah Digunakan (Nilai Tertinggi)	43
Tabel 13	Sampel 21 Indikator 2 Mudah Digunakan (Nilai Terendah).....	44
Tabel 14	Nilai Indikator 3 Kualitas Tampilan/Tayangan	44
Tabel 15	Sampel 17 Indikator 3 Kualitas Tampilan/Tayangan (Nilai Tertinggi).....	45
Tabel 16	Sampel 21 Indikator 2 Kualitas Tampilan/Tayangan (Nilai Terendah).....	45
Tabel 17	Nilai Indikator 4 Kualitas Penanyangan Jawaban	46
Tabel 18	Sampel 23 Indikator 4 Kualitas Penyangan Jawaban (Nilai Tertinggi).....	46
Tabel 19	Sampel 4 Indikator 4 Kualitas Penanyangan Jawaban (Nilai Terendah).....	47
Tabel 20	Nilai Indikator 5 Kualitas Pengelolaan Programnya	47
Tabel 21	Sampel 28 Indikator 5 Kualitas Pengelolaan Programnya (Nilai Tertinggi).....	48
Tabel 22	Sampel 29 Indikator 5 Kualitas Pengelolaan Programnya (Nilai Terendah).....	48
Tabel 23	Nilai Indikator 6 Kualitas Pendokumentasiannya	49
Tabel 24	Sampel 26 Indikator 6 Kualitas Pendokumentasiannya (Nilai Tertinggi).....	50
Tabel 25	Sampel 6 Indikator 6 Kualitas Pendokumentasiannya (Nilai Terendah).....	50

Tabel 26	Nilai Indikator 1 Memberikan Kesempatan Belajar.....	51
Tabel 27	Sampel 17 Indikator 1 Memberikan Kesempatan Belajar (Nilai Tertinggi).....	52
Tabel 28	Sampel 30 Indikator 1 Memberikan Kesempatan Belajar (Nilai Terendah).....	52
Tabel 29	Nilai Indikator 2 Memberikan Bantuan untuk Belajar	53
Tabel 30	Sampel 28 Indikator 2 Memberikan Bantuan untuk Belajar (Nilai Tertinggi).....	53
Tabel 31	Sampel 19 Indikator 2 Memberikan Bantuan untuk Belajar (Nilai Terendah).....	54
Tabel 32	Nilai Indikator 3 Kualitas Memotivasi	55
Tabel 33	Sampel 28 Indikator 3 Kualitas Memotivasi (Nilai Tertinggi).....	55
Tabel 34	Sampel 29 Indikator 3 Kualitas Memotivasi (Nilai Terendah)	56
Tabel 35	Nilai Indikator 4 Fleksibilitas Instruksionalnya	56
Tabel 36	Sampel 23 Indikator 4 Fleksibilitas Instruksionalnya (Nilai Tertinggi).....	57
Tabel 37	Sampel 4 Indikator 4 Fleksibilitas Instruksionalnya (Nilai Terendah).....	57
Tabel 38	Nilai Indikator 5 Hubungan dengan Program Pembelajaran Lainnya	58
Tabel 39	Sampel 23 Indikator 5 Hubungan dengan Program Lain (Nilai Tertinggi).....	59
Tabel 40	Sampel 4 Indikator 5 Hubungan dengan Program Lain (Nilai Terendah).....	59
Tabel 41	Nilai Indikator Kualitas Sosial Interaksi Instruksionalnya.....	60
Tabel 42	Sampel 28 Indikator 6 Kualitas Sosial Interaksi Instruksionalnya (Nilai Tertinggi).....	61
Tabel 43	Sampel 19 Indikator 6 Kualitas Sosial Interaksi Instruksionalnya (Nilai Terendah)	61
Tabel 44	Nilai Indikator 7 Kualitas Tes dan Penilaiannya	62
Tabel 45	Sampel 2 Indikator 7 Kualitas Tes dan Penilaiannya (Nilai Tertinggi).....	62
Tabel 46	Sampel 29 Indikator 7 Kualitas Tes dan Penilaiannya (Nilai Terendah).....	63
Tabel 47	Nilai Indikator 8 Dapat Memberi Dampak bagi Siswa	64
Tabel 48	Sampel 2 Indikator 8 Dapat Memberi Dampak bagi Siswa (Nilai Tertinggi).....	64
Tabel 49	Sampel 1 Indikator 8 Dapat Memberi Dampak bagi Siswa (Nilai Terendah).....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Bagan Kerangka konseptual.....	31
Gambar 2	Grafik Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa Terhadap Media <i>Google Classroom</i> dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang ..	40

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebutuhan hidup manusia selalu berkembang dan mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Manusia tidak dapat mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhannya jika tidak mampu mengembangkan pengetahuan. Untuk mengembangkan pengetahuannya, manusia memerlukan suatu wadah yaitu pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang hanya dapat dilakukan oleh manusia. Ruang lingkup pendidikan mencakup semua pengalaman dan pemikiran manusia tentang pendidikan. Melalui pendidikan, pengetahuan dapat dikembangkan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia serta dapat mensejahterakan suatu bangsa. Untuk mencapai itu semua, maka pendidikan memerlukan sebuah proses yang dijamin oleh aturan perundang-undangan disemua jenjang pendidikan. Sehubungan dengan itu, pemerintah Republik Indonesia melalui Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menetapkan Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah berikut ini:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.”

Permendikbud di atas memberikan perhatian yang kuat terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut melibatkan interaksi antara guru dengan siswa, serta kegiatan belajar-mengajar yang ada di dalam kelas. Aprida & Dasopang, (2017: 337) mengatakan bahwa pada dasarnya, proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Sejak pertengahan Maret 2020, proses pembelajaran di Indonesia mengalami perubahan. Hal tersebut terjadi karena sebuah wabah yang menyerang seluruh dunia termasuk Indonesia. Wabah ini disebut dengan *corona virus disease (COVID-19)*, muncul pada akhir tahun 2019 yang berasal dari Wuhan, China. Virus ini telah melanda lebih dari 200 negara di dunia sehingga banyak negara-negara yang menetapkan status *lockdown* untuk memutuskan rantai penyebaran *COVID-19* tersebut. Akibatnya, banyak sektor yang lumpuh, seperti sektor ekonomi yang paling besar dampaknya. Tidak hanya itu, pendidikan juga mengalami perubahan selama pandemi *COVID-19*.

Pemerintah Indonesia melalui Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan suatu kebijakan yaitu belajar dan bekerja dari rumah (*Work from Home*). Adanya kebijakan tersebut membuat semua pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring. Nadiem Makarim dalam Putra (2020), dalam peringatan Hari Guru Sedunia pada tahun 2020 digelar secara virtual, mengatakan bahwa UNESCO melaporkan hampir 1,6 miliar peserta didik terdampak dari penutupan sekolah. Guru-guru tidak dapat melakukan kegiatan

belajar-mengajar dengan maksimal. Semua kegiatan belajar-mengajar dialihkan secara daring.

Riyana (2019: 14) mengatakan bahwa pembelajaran daring merupakan bentuk pembelajaran yang lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*. Pembelajaran daring sendiri menjadi solusi dalam penyelenggaraan pembelajaran kelas pada masa pandemi, baik dari tingkat sekolah dasar sampai ke tingkat perguruan tinggi.

Pada prinsipnya, pembelajaran daring ini sama dengan *e-learning*. Ardiansyah (2013) mengatakan bahwa *e-learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana belajar-mengajar yang dilaksanakn tanpa harus bertatap muka langsung antara guru dengan siswa. Senada dengan itu, Yaumi (2007: 197) mengatakan bahwa *e-learning* bisa digunakan dalam kondisi seperti ini karena berbasis internet dan tidak perlu datang ke kelas.

Meskipun ada *e-learning*, bukan berarti pembelajaran daring dapat berjalan dengan lancar. Adapun hasil pengamatan pada saat PL di SMA N 6 Padang masalah yang ditemukan, di antaranya: (1) adanya siswa yang terkendala dengan jaringan, (2) adanya siswa yang kurang menguasai platform/media yang digunakan, (3) aplikasi yang tidak familiar bagi siswa, dan (4) kemampuan siswa yang terbatas dengan teknologi. Untuk mengatasi masalah tersebut, Azhar dan Iqbal (2018: 53) merekomendasikan media *google classroom*, karena mayoritas guru beranggapan *google classroom*

merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat efektif diterapkan pada proses pembelajaran.

Adapun kelebihan yang ada pada *google classroom* ini menurut Janzem (dalam Iftakhar, 2016: 13) adalah: mudah digunakan, menghemat waktu, kapan saja dan di mana saja bisa digunakan, dan tidak berbayar. Sementara itu, Pappas (2015) mengatakan bahwa kelemahan dari *google classroom* ini adalah tidak adanya layanan eksternal seperti fasilitas bank soal otomatis dan obrolan pribadi antara guru dan siswa untuk mendapat umpan balik

Salah satu sekolah yang menggunakan *google classroom* adalah SMAN 6 Padang. Guru Bahasa Jepang SMAN 6 Padang mengatakan bahwa *google classroom* dianggap mudah untuk diakses oleh siswa sehingga menjadi pilihan utama untuk mengajar pada masa pandemi ini. Pembelajaran dilakukan dengan memasukkan materi yang telah dibuat dengan *Power Point* ke *google classroom*. Di samping itu, juga digunakan video sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Selanjutnya, baik Azhar dan Iqbal (2018: 63) maupun guru SMAN 6 Padang mengatakan bahwa *google classroom* bisa digunakan untuk mengunggah materi, tugas, dan memiliki fasilitas komunikasi dengan siswa sehingga sangat baik untuk pembelajaran masa pandemi. Akan tetapi, asumsi keduanya berangkat dari persepsi guru saja. Padahal, Arsyad (2013: 218) mengatakan bahwa persepsi/sikap siswa juga perlu dipertimbangkan. Untuk mengetahui bagaimana persepsi/sikap siswa terhadap *google classroom* perlu dilakukan penelitian. Dalam hal ini penulis mengetengahkan judul “**Persepsi**

Siswa Terhadap Media *Google Classroom* dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah belum diketahuinya persepsi siswa Kelas X SMA Negeri 6 Padang terhadap media *google classroom* selama pembelajaran daring bahasa Jepang Tahun Ajaran 2020/2021.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini hanya membahas Persepsi Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Padang Terhadap Media *Google Classroom* dalam Pembelajaran Daring Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2020/2021 dengan jumlah sampel sebanyak 35 siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana persepsi siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang terhadap media *google classroom* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang Tahun Ajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi siswa SMA Negeri 6 Padang terhadap media *google classroom* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang Tahun Ajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai salah satu sumber informasi dan referensi mengenai persepsi siswa terhadap media *google classroom* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang. Selain itu juga dapat memberi masukan terhadap evaluasi media *google classroom*, khususnya pembelajaran bahasa Jepang

2. Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media untuk mengembangkan pembelajaran dan diharapkan dapat lebih cermat dalam memilih media pembelajaran, yaitu dengan mempertimbangkan persepsi/sikap siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman baru dalam menggunakan media *google classroom* pembelajaran daring, agar dapat memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

c. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dan perbandingan dalam melakukan penelitian pembelajaran daring dengan media *google classroom*.

G. Defenisi Operasional

Defenisi operasional yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Persepsi

Fadila dan Ridho (2013: 45) mengatakan bahwa persepsi adalah segala proses pemilihan, pengorganisasian dan penginterpretasian masukan informasi, sensasi yang diterima melalui penglihatan, perasaan, pendengaran, penciuman dan sentuhan untuk menghasilkan makna. Persepsi di dalam penelitian ini adalah persepsi/sikap siswa terhadap media pembelajaran *google classroom*.

2. Media Pembelajaran

Arsyad (2013: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, TV, dan komputer. Sebuah media dapat dikatakan jika memiliki *hardware* (komponen) dan *software* (metode/teknis). Media pembelajaran disusun/dilihat dari sisi *hardware* dan *software*.

3. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan jaringan internet sebagai tempat untuk menyalurkan ilmu seorang guru kepada siswa. Pembelajaran daring pada penelitian ini adalah pembelajaran daring dengan media *google classroom*.

4. *Google Classroom*

Suatu *learning management system* pembelajaran secara *online* yang digunakan untuk menyediakan materi dan pemberian tugas.