

**PENGARUH PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PEMELIHARAAN MESIN KENDARAAN RINGAN KELAS XI TKR
(TEKNIK KENDARAAN RINGAN) DI SMK NEGERI 1 BUKITTINGGI**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program

Strata 1 Pendidikan Teknik Otomotif



Oleh :

RIZKI WAHYU HILLDI

NIM. 15073005/2015

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF

JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

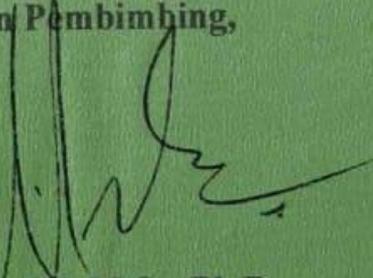
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMELIHARAAN MESIN KENDARAAN RINGAN KELAS XI TKR (TEKNIK KENDARAAN RINGAN) DI SMK NEGERI 1 BUKITTINGGI

Nama : Rizki Wahyu Hilddi
NIM : 15073005
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif
Jurusan : Teknik Otomotif
Fakultas : Teknik

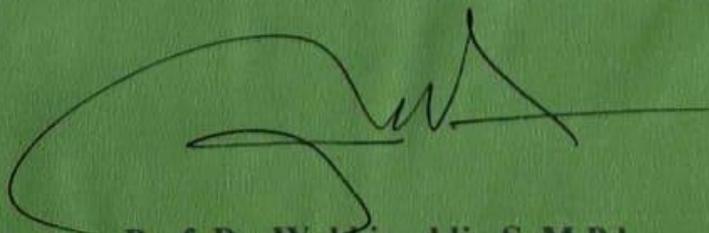
Padang, Agustus 2021

Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing,



Milang, ST, M.Sc, Ph.D
NIP. 19820511 200812 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Prof. Dr. Wakhinuddin S, M.Pd
NIP. 19600314 198503 1 003

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif
Jurusan Teknik Otomotif
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Nama : Rizki Wahyu Hilidi
NIM : 15073005
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif
Judul : Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap
Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan
Ringan Kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) Di
SMK Negeri 1 Bukittinggi.

Padang, Agustus 2021

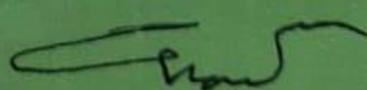
Nama

Tanda Tangan

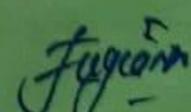
1. Ketua : Milana, ST, M.Sc, Ph.D

1.....


2. Sekretaris : Dr. R. Chandra, M.Pd

2.....


3. Anggota : Toto Sugiarto, S.Pd, M.Si

3.....


PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya berupa skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) Di SMK Negeri 1 Bukittinggi.**
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, Agustus 2021

Yang menyatakan,



Rizki Wahyu Hildi
NIM. 15073005/ 2015

ABSTRAK

Rizki Wahyu Hildi : Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) Di SMK Negeri 1 Bukittinggi.

Pada tahun 2019 masyarakat global dikejutkan dengan penularan wabah Covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*) yang berasal dari Kota Wuhan, China akhir Desember 2019. Dalam waktu singkat sudah terdapat ratusan ribu manusia terpapar virus ini di seluruh dunia. masih banyak kekurangan yang ada di dalam sistem pembelajaran di kelas sehingga motivasi belajar menjadi rendah.

Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan secara daring, mengakibatkan siswa kurang bisa bekerjasama dalam kelompok diskusi, sehingga kurang bisa menyelesaikan tugas yang diberikan pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan. Peneliti berkeinginan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *Google Classroom* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan yang dirasa sulit oleh siswa.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Variabel pembelajaran *Google Classroom* $t_{hitung} > t_{tabel} = 5.161 > 2,013$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya pembelajaran *Google Classroom* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Jika ditingkatkan variabel pembelajaran *Google Classroom* sebesar satu satuan maka motivasi belajar siswa kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) di SMK Negeri 1 Bukittinggi akan meningkat sebesar 0,504 satuan. *Google Classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan murid dalam dunia maya.

Kata Kunci : SMK, GOOGLE CLASSROOM, TEKNIK KENDARAAN RINGAN

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wa barakatuh

Alhamdulillahirrabbi'l'amin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun sebuah Skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) Di SMK Negeri 1 Bukittinggi**”. Penulisan Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Teknik Otomotif Jurusan Teknik Otomotif Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, para sahabat dan orang-orang yang memperjuangkan risalah beliau sampai akhir zaman. Selama penyelesaian Skripsi ini, penulis banyak mendapat masukan dari berbagai pihak, yang secara akademis membantu kelancaran peneliti dalam menyempurnakan Skripsi ini. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tinggi nya kepada :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Wakhinuddin S, M.Pd Selaku Ketua Jurusan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

3. Bapak Wagino, S.Pd., M.Pd.T Selaku sekretaris jurusan yang telah membantu dan memberikan masukan dan saran selama ini.
4. Ibu Milana, ST, M.Sc, Ph.D Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Wakhinuddin S, M.Pd Selaku Dosen Penasehat Akademis yang telah membimbing dan memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh Dosen, Teknisi dan Staf Administrasi Jurusan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
7. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moral dan materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya.
8. Rekan-rekan Mahasiswa Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga bantuan dan dukungan yang diberikan menjadi amal kebajikan dan mendapat balasan dari Allah SWT. Amin yaa rabbal ‘alamin. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Semoga nantinya skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin yaa robbal ‘alamin.

Padang, Agustus 2021
Penulis,

Rizki Wahyu Hilldi

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	10
1. Konsep Motivasi Belajar	10
a. Pengertian Motivasi Belajar	10
b. Indikator Motivasi Belajar	11
c. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar	13
d. Peran dan Fungsi Motivasi Belajar	14
e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	15

2. Konsep <i>Google Classroom</i>	18
a. E-Learning	18
1) Definisi <i>E-Learning</i>	18
2) Hambatan <i>E-Learning</i>	19
b. Definisi <i>Google Classroom</i>	21
c. Langkah-langkah pembelajaran <i>Google Classroom</i>	23
d. Fungsi <i>Google Classroom</i>	24
e. Manfaat <i>Google Classroom</i>	26
f. Peraturan <i>Google Classroom</i>	29
g. Tujuan Penggunaan <i>Google Classroom</i>	30
h. Fitur-fitur <i>Google Classroom</i>	31
B. Penelitian Terdahulu	34
C. Pengaruh Penggunaan <i>Google Classroom</i> Terhadap Motivasi Belajar	37
D. Kerangka Berpikir	38
E. Hipotesis Penelitian	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	40
B. Waktu dan Tempat Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel	41
1. Populasi	41
2. Sampel	42
D. Definisi Operasional dan Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	42
E. Jenis dan Sumber Data	44

F. Metode Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisa Data	45
1. Pengujian Instrumen Penelitian	45
a. Uji Validitas	46
b. Uji Reliabilitas	47
2. Uji Deskriptif.....	48
3. Pemeriksaan Persyaratan Analisis	50
a. Uji Normalitas	50
b. Uji Linearitas	52
4. Pengujian Hipotesis	52
a. Analisis Regresi Linier Sederhana.....	52
b. Uji T	53
c. Uji Koefisien Determinasi.....	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi data penelitian	56
1. Deskripsi data variabel <i>Google Classroom</i>	56
2. Deskripsi data variabel motivasi belajar	60
B. Hasil Uji Instrument	65
1. Uji Validitas.....	65
2. Uji Reliabilitas.....	68
C. Uji Prasyarat Analisis.....	68
1. Uji Normalitas.....	68
2. Uji Linearitas.....	69

3. Uji Multiklinearitas.....	70
4. Uji Heterokedastisitas.....	71
D. Pengujian Hipotesis.....	72
1. Uji Regresi Sederhana.....	72
2. Uji Pertial (Uji T).....	73
3. Uji Koefisien Determinasi.....	74
E. Pembahasan.....	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA.....	80
----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ringkasan Kajian Pustaka Beserta Hasi Penelitian	34
Tabel 3.1 Daftar Jumlah Siswa TKR di SMK Negeri 1 Bukittinggi	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	43
Tabel 3.3 Klasifikasi TCR	50
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Statistik Tentang Pembelajaran Menggunakan <i>Google Classroom</i>	57
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Skor Tentang Pembelajaran Dengan Menggunakan Google Classroom.....	57
Tabel 4.3 Tingkat Capaian Responden Pembelajaran Dengan Menggunakan Google Classroom.....	58
Tabel 4.4 Rata-rata Tingkat Capaian Responden Pembelajaran Dengan Menggunakan <i>Google Classroom</i>	59
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Statistik Tentang Motivasi Belajar Siswa	61
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Skor Tentang Motivasi Belajar.....	61
Tabel 4.7 Tingkat Capaian Responden Motivasi Belajar Siswa.....	62
Tabel 4.8 Rata-Rata Tingkat Capaian Responden Motivasi Belajar Siswa.....	64
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Tentang Pembelajaran Menggunakan <i>Google Classroom</i>	65
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar	67

Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas tentang pembelajaran menggunakan <i>Google Classroom</i> dan motivasi belajar siswa	68
Tabel 4.12 Uji Normalitas.....	69
Tabel 4.13 Tabel Uji Validitas Variabel <i>Google Classroom</i>	70
Tabel 4.14 Uji Multikolinieritas.....	71
Tabel 4.15 Uji Regresi Sederhana.....	72
Tabel 4.16 Uji Koefisien Determinasi.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	39
Gambar 4.1 Histogram Skor Tentang Pembelajaran Dengan Menggunakan <i>Google Classroom</i>	58
Gambar 4.2 Histogram Skor Tentang Motivasi Belajar Siswa.....	62
Gambar 4.3 Uji Heterokedastisitas.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	83
Lampiran 1 Cara-cara Pembuatan Google Classroom	84
Lampiran 2. Kuesioner	88
Lampiran 3. Jawaban Responden	92
Lampiran 4. Uji validitas dan reliabilitas	98
Lampiran 5. Hasil Uji Regresi	105
Lampiran 6. Dokumentasi	107
Lampiran 7. Surat Izin Melakukan Penelitian Dari Fakultas	109
Lampiran 8. Surat Permohonan Penelitian Dari Dinas Pendidikan	110



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tahun 2019 masyarakat global dikejutkan dengan penularan wabah Covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*) yang berasal dari Kota Wuhan, China akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan cepat di seluruh negara dalam waktu hanya beberapa bulan, termasuk di Indonesia. Dalam waktu singkat sudah terdapat ratusan ribu manusia terpapar virus ini di seluruh dunia. Bahkan sebagian besar yang menjadi korban dinyatakan meninggal dunia. Wabah Virus Corona ini masih terus berlangsung dan belum ada tanda-tanda akan mereda, seluruh aktivitas umumnya dilakukan di rumah melalui sistem dalam jaringan (daring), bekerja, belajar, sekolah dan seterusnya (Choerotunnisa, 2020).

Penularan yang terjadi lewat kontak antar manusia sulit untuk diprediksi, karena kegiatan sosial yang tidak bisa dihindari menjadi penyebab terbesar untuk Covid-19. Belum adanya vaksin yang ditemukan dan banyaknya jumlah pasien yang terpapar oleh Covid-19 menjadi penyebab kematian tertinggi. Rumah sakit dan tenaga medis kesulitan dalam menangani pandemi ini sehingga banyak pasien yang tidak mendapat penanganan dengan baik. Keadaan yang rumit dalam penanganan Covid-19 ini membuat para pemimpin dunia membuat kebijakan yang sangat ketat untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, melakukan pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik

(*physical distancing*), serta memakai masker dan selalu mencuci tangan untuk mengatasi penyebaran Covid-19.

Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), Indonesia memberlakukan kebijakan belajar dari rumah dengan sistem pembelajaran jarak jauh melalui metode sekolah *online*. Sekolah *online* ini diberlakukan bagi setiap kalangan pelajar di seluruh wilayah Indonesia. Di mana pembelajaran secara langsung melalui tatap muka diganti dengan pola pembelajaran dalam jaringan (*daring*) atau *online*. Sekolah *online* ini bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Adanya pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara *daring*, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Perubahan cara mengajar ini tentunya membuat guru dan siswa beradaptasi dari pembelajaran secara tatap muka dikelas menjadi pembelajaran *daring* (Mastuti, dkk, 2020). Sekolah secara keseluruhan adalah media interaksi antar siswa dan guru untuk meningkatkan kemampuan inteligensi, *skill* dan rasa kasih sayang diantara mereka. Saat ini, kegiatan yang bernama sekolah berhenti dengan tiba-tiba karena adanya pandemi Covid-19. Sejauh mana dampaknya bagi proses belajar-mengajar di sekolah. Khusus untuk Indonesia, banyak bukti yang menyatakan bahwa sekolah sangat mempengaruhi produktivitas dan pertumbuhan ekonomi (Baharin, 2020).

Pada pembelajaran *online*, peserta didik dapat menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang siswa yang merasa

jenuh dalam belajar akan mengalami ketidak majuan dalam hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar yang baik (Rimbarizki, 2017). Penggunaan media *online* atau media berbasis *Google Classroom* atau *E-Learning* merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ibrahim & Suardiman (2014) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan *E-Learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Hammi, 2017). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan murid dalam melaksanakan proses belajar-mengajar lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik murid maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Azhar dan Iqbal (2018) melalui penelitiannya mengungkapkan bahwa mayoritas guru beranggapan bahwa *Google Classroom* merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat efektif apabila diterapkan pada proses pembelajaran. *Google Classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan murid dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan

keilmuan yang dimilikinya kepada murid. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada murid. Selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para murid secara *online*. Namun, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *Google Classroom*, yaitu membutuhkan akses internet yang cukup memadai.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nirfayanti (2019), bahwa terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran *Google Classroom*. Motivasi belajar adalah dorongan yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran yang timbul dari dalam ataupun dari luar diri siswa, tercermin dari kebutuhan, usaha dan ketekunan untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin. Seseorang yang belajar dengan motivasi tinggi akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat. Sebaliknya, siswa yang belajar dengan motivasi rendah akan menjadi malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran (Dai and Sternberg, 2004).

Pembelajaran daring menggunakan media *online* telah diterapkan di SMK Negeri 1 Bukittinggi sejak mulai diberlakukannya *work from home* pada 16 maret 2020 selama pandemi Covid-19. Penggunaan teknologi *mobile* mempunyai peran besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu dan Alkan,2011). Media *online* yang dapat digunakan seperti :*Youtube, Whatsapp Group, Google Classroom*, dan *Quizzes*. Materi yang diberikan dalam bentuk *powerpoint*,

video singkat, dan bahan bacaan. Dalam pemanfaatan suatu media belajar, seorang pendidik harus mampu memilih media yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik, seperti halnya dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom* apakah sudah sesuai jika dipakai pada pembelajaran jenjang SMK.

Pada dasarnya, proses pembelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan lebih bersifat konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui aktifitas berpikir dan pengalaman bersentuhan langsung dengan objek Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan, memperlihatkan keseimbangan antara aspek, teori, praktik, dan personal sosial. Berdasarkan observasi di kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) di SMK Negeri 1 Bukittinggi, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan secara daring menyebabkan guru tidak bisa mengawasi secara langsung kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran. Terlihat adanya siswa yang tidak fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Bukittinggi kepada guru dan siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom*, didapatkan hasil bahwa siswa kurang terampil dalam menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep dan materi yang diajarkan. Siswa cenderung mengabaikan tugas jika kurang mendapat pengawasan dari guru. Selanjutnya, siswa juga menyatakan bahwa kurangnya peranan dan perhatian orang tua pada saat pembelajaran dengan penggunaan *Google Classroom*. Siswa sering merasa bosan karena waktu pembelajaran yang lama dan terasa kurang efektif yang mengakibatkan kurangnya motivasi belajar.

Selain itu, ada faktor keterbatasan orang tua murid berpenghasilan rendah untuk membeli paket internet yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan *Google Classroom*. Hal ini juga menunjukkan kurangnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa.

Teknik Kendaraan Ringan (TKR) merupakan kompetensi keahlian bidang teknik otomotif yang menekankan keahlian pada bidang penguasaan perbaikan dan pemeliharaan kendaraan ringan. Kompetensi keahlian teknik kendaraan ringan menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang jasa pemeliharaan dan perbaikan kendaraan ringan di dunia usaha/industri. Kemendikbud (2013:3) Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan merupakan salah satu mata pelajaran dari paket keahlian teknik kendaraan ringan yang meliputi pemeliharaan, perawatan atau servis berkala mesin kendaraan ringan. Melalui penghayatan dalam program praktik kerja industri, siswa akan memperoleh pengalaman bernilai yang akan berpengaruh secara positif terhadap motivasi belajar. Pada akhirnya akan membantu meningkatkan kompetensi sesuai bidang keahliannya.

Berdasarkan uraian tersebut, masih banyak kekurangan yang ada di dalam sistem pembelajaran di kelas sehingga motivasi belajar menjadi rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan secara daring, mengakibatkan siswa kurang bisa bekerjasama dalam kelompok diskusi, sehingga kurang bisa menyelesaikan tugas yang diberikan pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan. Peneliti berkeinginan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *Google Classroom* untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa pada materi Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan yang dirasa sulit oleh siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) di SMK Negeri 1 Bukittinggi".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang terampil dalam menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep dan materi yang diajarkan
2. Siswa cenderung mengabaikan tugas jika kurang mendapat pengawasan dari guru.
3. Kurangnya peranan dan perhatian orang tua pada saat pembelajaran dengan penggunaan *Google Classroom*.
4. Keterbatasan orang tua murid yang berpenghasilan rendah untuk membeli paket internet yang digunakan untuk pembelajaran menggunakan *Google Classroom*.
5. Siswa kurang bisa bekerjasama dalam kelompok diskusi sehingga kurang bisa menyelesaikan tugas yang diberikan pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada: pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) di SMK Negeri 1 Bukittinggi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka yang dijadikan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) di SMK Negeri 1 Bukittinggi.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan penggunaan *Google Classroom* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) di SMK Negeri 1 Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teori penelitian ini sebagai pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang media pembelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan. Serta untuk memperkaya pengetahuan tentang media belajar yang tepat digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat secara praktis

Hasil penelitian ini telah memberikan pengalaman belajar berbantu teknologi yang kontekstual terhadap partisipan penelitian dilokasi. Hasil penelitian ini juga telah mendorong partisipasi sekolah untuk mengembangkan media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar serta memberikan pengetahuan bagi peserta didik tentang manfaat teknologi sebagai alternatif lain dalam media pembelajaran, mencari literatur pembelajaran yang lebih luas dengan media *online*, dan memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang manfaat teknologi sebagai media belajar peserta didik.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Uno (2011: 23) “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.”

Santrock (2007) mendefinisikan motivasi sebagai proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Sejalan dengan pernyataan Santrock di atas, Brophy (2004) menyatakan bahwa motivasi belajar lebih mengutamakan respon kognitif, yaitu kecenderungan peserta didik untuk mencapai aktivitas

akademis yang bermakna dan bermanfaat sertamencoba untuk mendapatkan keuntungan dari aktivitas tersebut. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan memperhatikan pelajaran yang disampaikan, membaca materi sehingga bisa memahaminya, dan menggunakan strategi-strategi belajar tertentu yang mendukung. Selain itu, peserta didik juga memiliki keterlibatan yang intens dalam aktivitas belajar tersebut, rasa ingin tahu yang tinggi, mencari bahan-bahan yang berkaitan untuk memahami suatu topik, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Selain itu, Winkel (2005: 160), menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajaritu demi mencapai suatu tujuan. Sejalan dengan pendapat diatas, Sardiman (2007: 75) menjelaskan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.”

b. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2007) indikator motivasi belajar yang ada dalam diri peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas, artinya peserta didik dapat bekerja secara terus menerus dala waktu yang lama (tidak berhenti sebelum selesai).

Seperti peserta didik mulai mengerjakan tugas tepat waktu, mencari sumber lain, tidak mudah putus asa, dan memeriksa kelengkapan tugas.

- 2) Ulet menghadapi kesulitan, peserta didik tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Dalam hal ini peserta didik bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yang terdiri dari berani menghadapi masalah, mencari jalan keluar terhadap masalah yang sedang dihadapi dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi masalah.
- 4) Mandiri dalam belajar, artinya tanpa harus disuruh ia mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
- 5) Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin dan juga hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin dengan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya atau teguh pendirian.

Sedangkan Hamzah B. Uno (2011:23) menyatakan indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

- 3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya keinginan yang menarik dalam belajar

Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

c. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Mulyasa (2017: 114-115), menyebutkan bahwa prinsip yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik akan lebih giat apabila topik yang akan dipelajari menarik dan berguna bagi dirinya.
- 2) Tujuan pembelajaran disusun secara jelas dan diinformasikan kepada peserta didik agar mereka mengetahui tujuan belajar tersebut.
- 3) Peserta didik selalu diberi tahu tentang hasil belajarnya.
- 4) Pemberian pujian dan reward lebih baik daripada hukuman, tapi sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan.
- 5) Memanfaatkan sikap, cita-cita dan rasa ingin tahu peserta didik.
- 6) Usahakan untuk memperhatikan perbedaan setiap peserta didik, misalnya perbedaan kemauan, latar belakang dan sikap terhadap sekolah atau subjek tertentu.
- 7) Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan selalu memperhatikan mereka dan mengatur pengalaman belajar yang baik

agar peserta didik memiliki kepuasan dan penghargaan serta mengarahkan pengalaman belajarnya ke arah keberhasilan, sehingga memiliki kepercayaan diri dan tercapainya prestasi belajar.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa prinsip-prinsip untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu jika topik yang akan dipelajari menarik dan berguna, tujuan pembelajaran pun disusun secara jelas, hasil belajar peserta didik harus diberitahukan, pemberian reward bagi yang berprestasi, memanfaatkan sikap-sikap, cita-cita dan rasa ingin tahu peserta didik, memperhatikan perbedaan mereka, dan berusaha memenuhi kebutuhan peserta didik dengan memperhatikannya.

d. Peran dan Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Uno (2011: 27-29), peran penting motivasi belajar dan pembelajaran, antara lain:

- 1) Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar. Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang menentukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui.
- 2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari

itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.

- 3) Motivasi menentukan ketekunan belajar. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu berusaha mempelajari dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

Selain itu, Oemar Hamalik (2011: 108), menyebutkan fungsi motivasi itu meliputi:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan/ suatu perbuatan.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarah pada perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya sebagai motor penggerak dalam kegiatan belajar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa peran dan fungsi motivasi belajar adalah sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi sehingga untuk mencapai prestasi tersebut peserta didik dituntut untuk menentukan sendiri perbuatan-perbuatan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan belajarnya.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Slameto (2010: 26), motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga komponen, yaitu:

- 1) Dorongan kognitif, yaitu kebutuhan untuk mengetahui, mengerti, dan memecahkan masalah. Dorongan ini timbul di dalam proses interaksi antara peserta didik dengan tugas/ masalah.
- 2) Harga diri, yaitu ada peserta didik tertentu yang tekun belajardan melaksanakan tugas-tugas bukan terutama untuk memperoleh pengetahuan atau kecakapan, tetapi untuk memperoleh status dan harga diri.
- 3) Kebutuhan berafiliasi, yaitu kebutuhan untuk menguasai bahan pelajaran/ belajar dengan niat guna mendapatkan pembenaran dari orang lain/ teman-teman. Kebutuhan ini sukar dipisahkan dengan harga diri.

Selain itu, Sumardi Suryabrata (2011: 236-237) menyebutkan ada beberapa hal yang mendorong motivasi belajar, yaitu:

- 1) Adanya sifat ingin tahu untuk belajar dan menyelidiki dunia yang lebih luas.
- 2) Adanya sifat yang kreatif pada manusia dan berkeinginan untuk terus maju.
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman.
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baik melalui kooperasi maupun dengan kompetisi.
- 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan kenyamanan bila menguasai pelajaran.

6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, Syamsu Yusuf (2009: 23), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internet meliputi :

a) Faktor Fisik

Faktor fisik meliputi nutrisi (gisi), kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik (terutama panca indera).

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada peserta didik.

2) Faktor Eksternal (yang berasal dari lingkungan)

a) Faktor Non-Sosial

Faktor non-sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, malam), tempat (sepi, bising, atau kualitas sekolah tempat belajar), sarana dan prasarana atau fasilitas belajar.

b) Faktor Sosial

Faktor sosial adalah faktor manusia (guru, konselor, dan orang tua), baik yang hadir secara langsung maupun tidak langsung (foto atau suara). Proses belajar akan berlangsung dengan baik, apabila guru mengajar dengan cara menyenangkan, seperti bersikap ramah, memberi perhatian pada semua peserta didik, serta selalu

membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Pada saat di rumah peserta didik tetap mendapat perhatian orang tua, baik material dengan menyediakan sarana dan prasarana belajar guna membantu dan mempermudah peserta didik belajar di rumah.

2. Konsep Google Classroom

a. E-Learning

1) Definisi E-Learning

Paradigma sistem pendidikan yang semula berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pendidikan yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu dengan sentuhan dunia teknologi informasi khususnya dunia *cyber* (maya). Sistem pendidikan yang berbasis dunia *cyber* yang dimaksudkan disebut dikenal dengan istilah *E-learning* (Munir : 2010).

Berdasarkan artikel yang diperoleh dari *The University of Edinburgh* (2017), *E-learning* merupakan cara melakukan pembelajaran tanpa harus hadir langsung ke kampus (kelas). Menurut Smaldino yang dikutip Dewi Salma Prawiradilaga, *E-learning* adalah proses belajar yang memanfaatkan sumber belajar bersifat elektronik, dan berbantuan komputer, namun tidak selalu harus berhubungan dengan internet. (Salma : 2013)

Cisco menjelaskan Filosofi *E-learning* sebagai berikut. Pertama, *E-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan,

pelatihan secara online. Kedua, *E-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Ketiga, *E-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan. Keempat, kapasitas siswa amat tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik (Rusman : 2012).

Dari beragamnya definisi *E-learning* dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi elektronik yang digunakan sebagai sarana dalam penyajian dan distribusi informasi dan dengan penggunaan teknologi yang dapat mengakses jaringan atau internet. Sehingga dengan sebutan lain, terdapat beberapa elemen dalam pembentukan *E-learning*.

2) Hambatan *E-Learning*

Implementasi sistem *E-learning* dalam penerapannya, memiliki berbagai hambatan. Agustin, Paulus dan Ridi (2016) dalam tulisannya mengemukakan beberapa tantangan dalam menerapkan *E-learning* yaitu :

- 1) Manajemen, adopsi *E-learning* memang butuh biaya yang tidak sedikit. Dibutuhkan fasilitas penunjang seperti laboratorium, internet yang mendukung, dan pelatihan-pelatihan bagi tenaga pendidik. Biaya yang tidak sedikit tersebut memungkinkan untuk pihak manajemen tidak mendukung tenaga pendidik dalam adopsi *E-learning*.
- 2) Tenaga pendidik, ketidakmampuan tenaga pendidik dalam menggunakan teknologi baik itu komputer maupun internet membuat para pendidik enggan dalam mengaplikasikan *E-learning*.
- 3) Peserta didik, peserta didik diharapkan mampu dalam menggunakan komputer dan internet. Tetapi hal yang terjadi, tidak semua peserta didik mampu menggunakan komputer. Ketidak mampuan mereka dalam menggunakan teknologi membuat proses pembelajaran *E-learning* menjadi tidak maksimal.
- 4) Teknologi, dalam menggunakan metode *E-learning* dalam proses pembelajaran, teknologi merupakan hal vital yang harus dikuasai oleh semua pihak yang terkait. Tetapi tidak diimbangi dengan kemampuan oleh beberapa pihak dalam menggunakan teknologi tersebut. Serta biaya yang cukup besar diperlukan dalam menggunakan teknologi tersebut juga menjadi tantangan tersendiri.
- 5) Psikologi pengguna, motivasi, disiplin diri dan emosi dalam menggunakan teknologi bagi pihak yang terkait menjadi kunci utama dalam proses pembelajaran *E-learning*. Kesiapan pengguna baik tenaga pendidik dan peserta didik menjadi faktor penting,

6) Kultur / Bahasa, dalam pembelajaran jarak jauh, perbedaan bahasa menjadi kendala yang harus dihadapi oleh berbagai pihak. Dimana perbedaan bahasa itu dapat menghasilkan pendapat yang berbeda. Selain bahasa, budaya atau kebiasaan setiap daerah berbeda, sehingga menjadi tantangan tersendiri untuk proses pembelajaran jarak jauh.

b. Definisi *Google Classroom*

Google Classroom atau ruang kelas *Google* merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). Software tersebut telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari *Google Apps for Education* yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 (Corbyn, 2019: 13).

Menurut website resmi dari Google, aplikasi *Google Classroom* merupakan alat produktivitas gratis meliputi *Email*, dokumen dan penyimpanan. *Classroom* di desain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Dengan *Google Classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan diluar sekolah (Class, 2018: 16).

Dalam penerapan kelas maya, berbagai pilihan aplikasi sudah tersedia dan dapat dimanfaatkan guru. Salah satu aplikasi yang dengan mudah dapat digunakan serta tidak berbayar adalah *Google Classroom*.

Pembelajaran dengan menggunakan media *Google Classroom* membantu proses belajar peserta didik. Kelebihan *Google Classroom* adalah peserta didik dapat mengulang materi dan materi dapat dibuka setiap saat (Mustaniroh: 2015).

Namun *Google Classroom* baru banyak digunakan pada pertengahan tahun 2015. Pada situs *Google Classroom* juga tertulis bahwa *Google Classroom* terhubung dengan semua layanan *Google For Education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *Google Mail*, *Google Drive*, *Google Calendar*, *Google Docs*, *Google Sheets*, *Google Slides*, dan *Google Sites* dalam proses pembelajarannya (Pradana : 2017).

Google Classroom adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas. *Google Classroom* dianggap sebagai salah satu *platform* terbaik untuk meningkatkan alur kerja guru. Aplikasi ini menyediakan satu set fitur canggih yang menjadikannya tools yang ideal untuk digunakan bersama siswa. Aplikasi ini membantu guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa. Aplikasi ini tersedia untuk semua orang dengan *Google Apps For Education*, rangkaian *tools* produktivitas gratis termasuk *gmail*, *Drive* dan Dokumen (Asnawi : 2018).

c. Langkah-Langkah Pembelajaran *Google Classroom*

Langkah-langkah pembelajaran daring melalui *Google Classroom* pada pelajaran ekonomi bisnis, yaitu:

- 1) Pilih *Google Classroom* pada penelusuran *Google*. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah masuk ke penelusuran *Google*, lalu pilih *Google Classroom*
- 2) Pastikan anda sudah memiliki akun *Gmail*: Selanjutnya agar dapat mendaftar di *Google Classroom*, pastikan anda sudah memiliki akun *Gmail*.
- 3) Pilih buat kelas: Setelah mendaftar pada *Google Classroom*. Ada dua pilihan gabung kelas dan buat kelas, karena akan membuka kelas maya maka pilihlah buat kelas.
- 4) Centang dan lanjutkan. Setelah memilih buat kelas, maka akan muncul lembar ketentuan yang harus dicentang agar pembuatan kelas bisa dilanjutkan.
- 5) Tulis identitas kelas: Seterusnya silahkan buat nama kelas sesuai kebutuhan. Sebagai contoh untuk pembelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) bisa memberi nama kelasnya Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan).
- 6) Pilih tema kelas sesuai keinginan. Langkah selanjutnya kita pilih tema untuk kelas yang dibuat, pada *Google Classroom* tersedia galeri yang bisa dimanfaatkan untuk memilih salah satu tema.

- 7) Masukkan materi pada fitur postingan, dapat berupa file, gambar, *video*, dll: Sebagai kelengkapan kelas maya tentu guru akan memasukkan beberapa postingan, postingan dapat dimasukkan dalam bentuk file dokumen, gambar maupun *video*.
- 8) Buat tugas pada fitur tugas kelas: Salah satu keunggulan menggunakan kelas maya, guru dapat melakukan ujian secara *online*. Langkah yang harus dilakukan adalah guru membuat soal ujian pada fitur tugas kelas yang tersedia pada *Google Classroom*. Dalam fitur tugas kelas ini guru dapat membuat soal dengan berbagai bentuk, bisa pilihan ganda, benar salah, isian singkat, dan uraian.
- 9) Tambah anggota kelas pada fitur orang: Untuk memasukkan peserta didik sebagai anggota di kelas maya *Google Classroom* guru pilih fitur tambah anggota kelas. (Sulasmianti: 2020).

d. Fungsi *Google Classroom*

Menurut Abdul Barir Hakim (2016), *Google Classroom* adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah sistem *E-learning*. Service ini di desain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara paperless. Pengguna *service* ini harus mempunyai akun di *Google*. Selain itu *Google Classroom* hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai *Google Apps for Education*.

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman, 2014).

Rosemarie DeLoro, seorang guru asal New York, menyatakan selama 60 tahun dia mengajar tidak pernah sekalipun menggunakan komputer. Namun, sejak memiliki *Chromebook* dan *Google Classroom* di dalamnya, dia bisa dengan mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada murid-muridnya dan memberikan tanggapan secara langsung, kapan pun dan di manapun (Biantoro, 2014).

Google Classroom adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas. *Google Classroom* dianggap sebagai salah satu platform terbaik untuk meningkatkan alur kerja guru. Aplikasi ini menyediakan satu set fitur canggih yang menjadikannya tools yang ideal untuk digunakan bersama siswa. Aplikasi ini membantu guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa. Aplikasi ini tersedia untuk semua orang dengan *Google Apps For Education*, rangkaian *tools* produktivitas gratis termasuk *Gmail, Drive* dan *Dokumen*. (Asnawi : 2018)

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang disediakan oleh *Google For Education* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam.

e. Manfaat *Google Classroom*

Menurut Brock (2015: 25) *Google classroom* ini memberikan beberapa manfaat seperti:

- 1) Kelas dapat disiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Kemudian di dalam aliran kelas, mereka dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan.
- 2) Menghemat waktu dan kertas, pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat.
- 3) Pengelolaan yang lebih baik dalam hal ini siswa dapat melihat tugas di halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam folder *Google Drive*.
- 4) Penyempurnaan komunikasi dan masukan, pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas melalui *Email*. Pengajar juga dapat

melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan *real-time*.

- 5) Dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan, kelas berfungsi dengan *Google Document, Calender, Gmail, Drive* dan *Formulir*.
- 6) Aman dan terjangkau, kelas disediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.

Menurut (Bender & Waller, 2014: 37) *Google Classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada siswa selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para siswa secara online. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *Google Classroom* yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni.

Berdasarkan website resmi *Google* dalam penelitian Afrianti (2018), ada beberapa manfaat dari *Google Classroom*:

- 1) Proses setting yang mudah dan cepat. Set up pada *Google Classroom* sangat mudah dan cepat. Penggunaan dimulai dari dosen menambahkan daftar mahasiswa atau berbagi kode unik yang dapat memungkinkan mahasiswa masuk ke kelas *online*. Dosen yang telah mengakses aplikasi *Google Classroom* sudah bisa memulai

membagikan tugas-tugas dan materi belajar. Aplikasi ini lebih mudah dan sederhana untuk digunakan. Cocok sekali bagi dosen dan mahasiswa dengan tingkat pengalaman *E-learning* yang beragam.

- 2) Hemat waktu dan paperless. Dosen hanya perlu mendistribusikan *Softfile* tugas untuk mahasiswa secara online. Semuanya dilakukan secara *Paperless*. Dosen dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian menggunakan *Google Classroom*. Sehingga ada potensi untuk menghemat waktu bagi kedua pihak.
- 3) Pengelolaan yang lebih baik. Mahasiswa dapat melihat tugas di halaman tugas, dosen juga dapat membuat alur kelas melalui *Google Calender*, dan semua materi tersimpan secara otomatis dalam folder *Google Drive*.
- 4) Meningkatkan komunikasi. Dosen dapat memberikan pemberitahuan informasi kepada mahasiswa tanpa harus bertatap muka. Sebaliknya mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen jika menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran.
- 5) Dapat digunakan dengan aplikasi yang sering dipakai. (contoh: *Google Apps for Education*)
- 6) Aman dan terjangkau. *Google Classroom* dapat di gunakan oleh orang yang hanya memiliki akses masuk dan dapat di gunakan secara gratis.

f. Peraturan *Google Classroom*

Penyelenggaraan pembelajaran berbasis *E-learning* syarat standar pendidikan, yaitu standar isi, standar proses, standar kompetensi dan penilaian mahasiswa, standar pendidik, standar sarana dan prasarana standar pengelolaan dan standar pembiayaan. Untuk dapat memenuhi standar tersebut prinsip dalam penyelenggaraan *E-learning* yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

- 1) Mata kuliah harus tercantum dalam kurikulum dimasing-masing program studi dan ditawarkan pada semester berjalan.
- 2) Proses pembelajaran yang ditawarkan adalah *blended system*, yaitu pengkombinasian pembelajaran konvensional melalui tatap muka langsung di kelas (*face to face*) dan sistem online dengan memanfaatkan LMS.
- 3) Mata kuliah memiliki bahan ajar yang memenuhi kriteria minimal yang ditetapkan
- 4) Proses pembelajaran dan penilaian mahasiswa dalam mata kuliah harus dapat menjamin pencapaian kompetensi mahasiswa sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pembelajaran masing-masing mata kuliah.
- 5) Pendidik mata kuliah adalah dosen tetap berdasarkan pada penugasan Dekan fakultas dan memiliki kemampuan menyampaikan materi dan proses pembelajaran berbasis *E-learning*

- 6) Peserta didik mata kuliah harus terdaftar sebagai mahasiswa aktif dan terdaftar secara sah pada mata kuliah tersebut.
- 7) Tersedia sarana dan prasarana pendukung (*hardware* dan *software*) yang dikelola secara terpusat.

g. Tujuan Penggunaan *Google Classroom*

Ada beberapa tujuan diciptakannya aplikasi *Google Classroom* yaitu:

- 1) *Google Classroom* adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *Google* untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas (Lawson, 2014: 6).
- 2) Tujuan dari pengenalan *Google Classroom* adalah agar siswa paham cara penggunaan *Google Classroom*. Selain itu, siswa dapat mengetahui bahwa bukan hanya modul saja yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tetapi siswa juga dapat belajar mandiri dan termotivasi dengan menggunakan media *Google Classroom* yang merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless* (Dicicco, 2016: 26).
- 3) *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas *online* atau kelas secara virtual, menghemat waktu, pengajar dapat

memberikan pengumuman maupun tugas ke siswa yang diterima secara langsung (*real time*), agar semuanya tetap teratur oleh siswa tersebut (Abid Azhar & Iqbal, 2018: 15).

h. Fitur-fitur *Google Classroom*

Penelitian yang dilakukan oleh Shampa Iftakhar (2016: 4–5) dengan judul *Google Classroom: What Works and How?* berisi mengenai bahwa *Google Classroom* membantu untuk memonitoring siswa untuk belajar. Guru dapat melihat seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran di *Google Classroom*. Interaksi antara guru dan siswa terekam dengan baik. Adapun fitur yang dimiliki oleh *Google Classroom*:

1) *Assignments* (tugas)

Penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas *Google* yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa kepada siswa. Dokumen yang ada di *Google Drive* siswa dengan guru, file di *drive* siswa dan kemudian diserahkan untuk penilaian.

Guru dapat memilih file yang kemudian dapat diperlakukan sebagai template sehingga setiap siswa dapat mengedit salinannya sendiri dan kemudian kembali ke nilai kelas alih-alih membiarkan semua siswa melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari *drive* mereka ke tugas.

2) *Grading* (pengukuran)

Google Classroom mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki pilihan untuk melampirkan *file* tugas sehingga siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individu. Siswa dapat membuat *file* dan kemudian menempelkannya ke tugas jika salinan *file* tidak dibuat oleh guru. Guru memiliki pilihan untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas di mana mereka dapat memberi komentar dan edit. Mengembalikan tugas dapat dinilai oleh guru dan dikembalikan dengan komentar agar siswa dapat merevisi tugas dan masuk kembali. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh guru kecuali jika guru mengembalikan tugas masuk.

3) *Communication* (komunikasi)

Pengumuman dapat diposkan oleh guru ke arus kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting ke aliran kelas tapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh seorang guru dan dapat dimoderasi. Beberapa jenis media dari produk Google seperti *file* video YouTube dan *Google Drive* dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk berbagi konten. Gmail juga menyediakan opsi email bagi guru untuk mengirim email ke satu atau lebih siswa di antarmuka *Google Classroom*. Kelas dapat diakses di website atau melalui aplikasi seluler *Android* dan *IOS Classroom*.

4) *Time-Cost* (hemat waktu)

Guru dapat menambahkan siswa dengan memberi siswa kode untuk mengikuti kelas. Guru yang mengelola beberapa kelas dapat menggunakan kembali pengumuman, tugas, atau pertanyaan yang ada dari kelas lain. Guru juga dapat berbagi tulisan di beberapa kelas dan arsip kelas untuk kelas masa depan. Pekerjaan siswa, tugas, pertanyaan, nilai, komentar semua dapat diatur oleh satu atau semua kelas, atau diurutkan menurut apa yang perlu dikaji.

5) *Archive Course* (arsip program)

Kelas memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir masa jabatan atau tahun. Saat kursus diarsipkan, situs tersebut dihapus dari beranda dan ditempatkan di arsip kelas untuk membantu guru mempertahankan kelas mereka saat ini. Ketika kursus diarsipkan, guru dan siswa dapat melihatnya, namun tidak dapat melakukan perubahan apapun sampai dipulihkan.

6) *Mobile Application* (aplikasi dalam telepon genggam)

Aplikasi seluler *Google* kelas, yang diperkenalkan pada bulan Januari 2015, tersedia untuk perangkat IOS dan android. Aplikasi membiarkan pengguna mengambil foto dan menempelkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain, dan mendukung akses *offline*.

7) *Privacy* (privasi)

Berbeda dengan layanan konsumen *Google*, *Google Classroom*, sebagai bagian dari *Google Suite For Education*, tidak menampilkan iklan apa pun dalam antar muka untuk siswa, fakultas,

dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

Semua fitur tersebut dapat digunakan oleh guru selama pembelajaran. Guru dapat dengan mudah mempelajari penggunaan dengan belajar secara mandiri dengan melihat di *Google support* pada *Google Classroom*. Cara akses dan penggunaan dibedakan berdasarkan *Platform* yang digunakan seperti komputer, telepon genggam berbasis android dan IOS. Selain melalui *Google support* dapat melalui channel di youtube mengenai *Google Classroom*. Pada dasarnya tahap awal yang dilakukan yakni dengan melakukan login dengan menggunakan akun *Google Suite for Education* atau *Google pribadi/email Google*.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu seperti ditampilkan pada tabel 2.1:

Tabel 2.1 Ringkasan Kajian Pustaka Beserta Hasil Penelitian.

No.	Nama Peneliti / Tahun	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Nirfayanti (2019)	Pengaruh media pembelajaran <i>google classroom</i> dalam pembelajaran analisis real terhadap motivasi belajar mahasiswa	Untuk mendeskripsikan pengaruh pembelajaran <i>google classroom</i> terhadap motivasi belajar Mahasiswa Semester V Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muslim Maros.	Terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran <i>google classroom</i> . Hal ini ditunjukkan dengan nilai thitung = 43,116 dengan nilai-p = 0,000 < α = 0,05. Selain itu, nilai skor rata-rata hasil belajar mahasiswa dan persentase

				nilai respon mahasiswa masing-masing sebesar 78,31 yang berada pada kategori tinggi dan 83,72% yang berada pada kategori sangat baik.
2.	Rikizaputra (2020)	Pengaruh <i>E-Learning</i> dengan <i>Google Classroom</i> terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa	Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis <i>e-Learning</i> terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi sistem pencernaan.	Menunjukkan bahwa rerata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,612 dan rerata pada kelas control adalah 0,486 sedangkan rerata N-Gain motivasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,39 dan pada kelas control hanya 0,27.
3.	Wahyu Nuning Budiarti (2019)	Meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia SD menggunakan <i>Google Classroom</i>	Bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia SD menggunakan <i>google classroom</i>	Penggunaan <i>Google Classroom</i> terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa meningkat dengan pengawasan orang tua dalam mengerjakan tugas.
4.	Putri Umairah (2020)	Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan <i>Google Classroom</i> Ditengah Pandemi Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 4 SMAN 1 Bangkinang Kota	Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan Metode Daring menggunakan <i>Google Classroom</i> pada peserta didik kelas XI SMAN 1 Bangkinang Kota tahun ajaran 2019/2020, pada kelas XI IPS 4 yang mengikuti kelas Daring via <i>Google Classroom</i> .	Diperoleh jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 17 orang, dan 1 orang peserta didik memiliki motivasi belajar matematika sedang setelah dilaksanakannya pembelajaran daring melalui <i>google classroom</i> ini.
5.	Annisa Swastika (2020)	Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Daring Berbasis <i>Learning Management System (LMS) Schoology</i> Pada Mata Kuliah Probabilitas	Untuk mengetahui motivasi belajar dalam pembelajaran daring berbasis <i>learning management system (LMS) schoology</i> pada mata kuliah probabilitas	Hasil analisis menunjukkan sebanyak 5 mahasiswa atau 9,26% mahasiswa masih memiliki motivasi belajar rendah. Angka yang relatif kecil jika dibandingkan dengan persentase mahasiswa dengan motivasi belajar tinggi, tetapi hasil tersebut perlu menjadi perhatian dalam proses pembelajaran daring supaya semua mahasiswa memiliki motivasi belajar tinggi. Berdasarkan angket diperoleh hasil yang menyatakan sebagian besar kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring adalah sinyal yang kurang kuat.
6.	Fatwa Aji Kurniawan (2017)	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA	Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis web terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika pokok bahasan suhu dan kalor.	Hasil uji t menunjukan peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 24,58 lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya sebesar 15,34. Rerata nilai posttest untuk kelas eksperimen 74,03 dengan

		Negeri Paguyangan pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor		87,5% siswa mencapai KKM sedangkan rerata nilai posttest untuk kelas kontrol 71,25 dan jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 75%. Hasil uji t menunjukkan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 26,66 lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya 20,10.
7.	Adhetya Cahyani (2020)	Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19	Untuk mengetahui motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi Mann Whitney U sebesar 0,000 yang artinya motivasi belajar pada siswa yang mengikuti pembelajaran daring atau online di tengah situasi pandemik virus Covid-19 ini menurun, karena nilai signifikansi yaitu 0,000 adalah kurang dari 0,05 ($p < 0,05$).
8.	Pipit Puspitasari (2018)	Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa IKIP Siliwangi	Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa IKIP Siliwangi.	Hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi pada mahasiswa IKIP Siliwangi.
9.	Rita Widiasih (2018)	Pengaruh penggunaan media bervariasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2016/2017	Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media bervariasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2016/2017	Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media bervariasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar yaitu sebesar 0,055%, sedangkan sisanya yaitu 0,045% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini yaitu fasilitas belajar, pemahaman siswa dan minat belajar.
10.	Ervan Johan Wicaksana (2020)	Efektifitas pembelajaran menggunakan moodle terhadap motivasi dan minat bakat peserta didik di tengah pandemi covid -19	Untuk mengetahui motivasi dan minat bakat siswa dengan menggunakan moodle ditengah pandemi Covid-19.	Hasil penelitian ini mendapatkan data tentang beberapa kelebihan moodle dalam pembelajaran daring. Mayoritas mahasiswa berbakat dan terampil dalam menggunakan aplikasi <i>e-learning</i> moodle.
11.	Nabila Hilmy Zhafira (2020)	Persepsi mahasiswa terhadap perkuliahan daring sebagai sarana pembelajaran selama	Untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap perkuliahan daring sebagai sarana pembelajaran selama	Hasilnya didapatkan bahwa media pembelajaran daring yang paling digemari ialah whatsapp dan <i>Google Classroom</i> . Sebesar 53%

		masa karantina Covid-19	masa karantina COVID-19	dari mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Teuku Umar sudah mengenal berbagai media pembelajaran daring tersebut sebelum perkuliahan daring dimulai.
12.	Mustakim (2020)	Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi Covid-19 pada mata pelajaran matematika	Untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi Covid-19 pada mata pelajaran matematika.	Peserta didik menilai pembelajaran matematika menggunakan media online sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%), dan sama sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif.

C. Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar

Dengan adanya pandemi covid-19 yang mengharuskan sekolah melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring. Seperti yang dikemukakan Dogmen pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang menekankan pada cara belajar mandiri (*self study*). Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, maka proses belajar mengajar diharapkan lebih memanfaatkan teknologi yang ada. Salah satunya adalah e-Learning menggunakan *google classroom*. Menurut Abdul Bahir Hakim (2016), *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan google sebagai sebuah system e-learning. *Google Classroom* memudahkan siswa dan guru agar tetap terhubung baik di dalam maupun di luar kelas.

Google classroom bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penerapan tugas dengan cara tanpa kertas. Salah satu mafaat penggunaan media pembelajaran adalah “media dapat menumbuhkan

motivasi belajar, sikap, dan cara belajar yang lebih efektif serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap hal yang dipelajari (Hamalik, 1994).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nirfayanti (2019) yang menyimpulkan bahwa bahwa terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran google classroom terhadap motivasi belajar mahasiswa Semester V Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muslim Maros. Hal ini ditunjukkan dengan nilai statistik uji hipotesis yang diperoleh bahwa H_0 ditolak.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Afdhal Baser (2021) yang menyimpulkan bahwa adanya interaksi antara penggunaan *Google Classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian yang di dapat dapat disimpulkan bahwa media *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar TIK siswa.

Seorang guru dalam menggunakan media secara baik maka siswa dalam proses pembelajaran akan termotivasi dalam menerima materi pembelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal. Selain itu penggunaan media yang sesuai juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam menerima materi baru dengan mudah (Retnowati, 2017)

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori dan penelitian terdahulu maka disusun suatu kerangka pemikiran mengenai penelitian yang akan dilakukan. Kerangka pemikiran tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti dibawah dan *thesa* yang berarti kebenaran (Arikunto, 2010). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan kerangka berpikir diatas, maka peneliti mencoba merumuskan hipotesis yang merupakan kesimpulan sementara dari peneliti sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh pembelajaran *Google Classroom* signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Jika ditingkatkan variabel pembelajaran *Google Classroom*, maka motivasi belajar siswa kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) SMK Negeri 1 Bukittinggi akan meningkat sebesar 0,504 satuan.

H_o : Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan *Google Classroom* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) di SMK Negeri 1 Bukittinggi.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat Capaian Responden (TCR) motivasi adalah 79.25% yang berada pada 70%-79,99% dengan kriteria cukup yang berarti bahwa responden memberi penilaian cukup terhadap motivasi.
2. Tingkat Capaian Responden (TCR) *Google Classroom* adalah 78.68% yang berada pada 80%-89,99% dengan kriteria baik yang berarti bahwa responden memberi penilaian baik terhadap *Google Classroom*.
3. Variabel pembelajaran *Google Classroom* $t_{hitung} > t_{tabel} = 5.161 > 2,013$ dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya pembelajaran *Google Classroom* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Jika ditingkatkan variabel pembelajaran *Google Classroom* sebesar satu satuan maka motivasi belajar siswa kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) di SMK Negeri 1 Bukittinggi akan meningkat sebesar 0,504 satuan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan mengetahui penggunaan *Google Classroom* memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran dan hasil belajar pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan, siswa

diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi dan memotivasi siswa untuk memperoleh kualitas belajar hasil belajar yang lebih baik.

2. Dengan mengetahui penggunaan *Google Classroom* memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran dan hasil belajar pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan, guru diharapkan dapat meningkatkan profesionalisme yaitu dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan metode pengajaran yang lebih baik.
3. Dengan mengetahui penggunaan *Google Classroom* memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran dan hasil belajar pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan, diharapkan sekolah dapat meningkatkan fasilitas media pembelajaran, tata ruang kelas dan kondisi belajar yang nyaman bagi guru dan siswa agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien.
4. Dengan mengetahui penggunaan *Google Classroom* memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran dan hasil belajar pada mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan, diharapkan dapat melanjutkan penelitian mengenai penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran dengan menggunakan indikator lain yang mempengaruhi kualitas dan hasil belajar serta menggunakan nilai hasil penilaian tengah Semester atau hasil penilaian akhir

semester agar penelitian selanjutnya memiliki pengaruh lebih besar, sehingga bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung : Rajawali Pers.
- A.Muri Yusuf. 2014. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan". Jakarta : Prenadamedia group.
- Abid Azhar, K., & Iqbal, N. (2018). *Effectiveness of Google Classroom: Teachers' Perceptions*. Prizren Social Science Journal.
- Adi Nugroho. 2009. *Rakayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Afrianti, Wahyuni Eka. 2018. "Penerapan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Akuntansi." Skripsi, Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*.(7), 5, 395-402.
- Anto Dajan, 2000, *Pengantar Metode Statistik*, Jilid I, II, LP3ES, Jakarta
- Arikunto, Suhardjono dan Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asnawi, N. (2018). Pengukuran *Usability* Aplikasi *Google Classroom* Sebagai E-learning Menggunakan *USE Questionnaire* (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA). *RESEARCH: Computer, Information System & Technology Management*, 1(1), 17-21.
- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). *Effectiveness of Google classroom: Teachers' perceptions*. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 52-66.
- B. Uno Hamzah dan Nurdin Mohammad. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bender, W., & Waller, L. (2014). *Google Apps. In Cool Tech Tools for Lower Tech Teachers: 20 Tactics for Every Classroom*.
- Biantoro, B. (2014). *Using scientific approach to improve the speaking performance and Participation of the Tenth Grade Students at SMK Negeri 12 Malang*. SKRIPSI Jurusan Sastra Inggris-Fakultas Sastra UM, 2014(2014).
- Brock Annie. (2015). *Introduction To Google Classroom: An Easy-To-Use Guide To Taking Your Classroom Digital*. Createspace Independent Publishing Platform
- Brophy, J., 2004, *Motivating Students to Learning*, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey.