



Contents lists available at [Journal IICET](http://Journal IICET)

**Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)**

ISSN: 2502-8103 (Print) ISSN: 2477-8524 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



## Penggunaan teknologi media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi minat belajar siswa di SMP pada masa pandemi covid-19

Rekolina Siahaan<sup>1</sup>, Holmes Rajagukguk<sup>1</sup>, Boy M Sianturi<sup>1</sup>, Sisri Y Sihombing<sup>1</sup>, Andika J Gultom<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sisingamangaraja XII Tapanuli, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received Jun 12<sup>th</sup>, 2022

Revised Jul 17<sup>th</sup>, 2022

Accepted Aug 26<sup>th</sup>, 2022

#### Keyword:

Pandemi covid-19  
Media pembelajaran  
Motivasi dan minat belajar  
Aplikasi *google classroom*

### ABSTRACT

Pandemi covid-19 memberikan dampak yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan terutama aspek pendidikan, dismana pembelajaran sebelumnya dilakukan secara tatap muka harus dialihkan sepenuhnya pada pembelajaran daring (online). Untuk menunjang dan mendukung proses pembelajaran tersebut, dibutuhkan komponen pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring (online) di masa pandemi covid-19 adalah penggunaan teknologi aplikasi google classroom, dengan harapan dapat memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan materi secara tepat dan akurat, sehingga pembelajaran akan lebih mudah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan serta menjelaskan proses dan implikasi penggunaan teknologi google classroom sebagai media pembelajaran terhadap motivasi dan minat belajar siswa di masa Pandemi covid-19. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siborongborong dengan jumlah sampel sebanyak 26 orang siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan pendekatan kuantitatif dengan prosedur pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket (kuesioner) dan menggunakan one pretest posttest design. Hasil penelitian menunjukkan adanya manfaat penggunaan aplikasi google classroom sebagai media pembelajaran terhadap motivasi dan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siborongborong di masa pandemi covid-19, yaitu berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru menunjukkan bahwa adanya tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi yg dilakukan oleh guru serta adanya peningkatan penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik siswa; adanya peningkatan pada hasil analisis deskriptif nilai rata-rata siswa, dengan perolehan nilai pretest 70,08 dan nilai posttest 75,77. Pembelajaran daring (online) dimasa pandemi covid-19 dengan menggunakan google classroom sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 2 Siborongborong sudah terbilang cukup efektif.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

### Corresponding Author:

Siahaan, R.,  
Universitas Sisingamangaraja XII Tapanuli, Indonesia  
Email: [siahaanlina85@gmail.com](mailto:siahaanlina85@gmail.com)

### Pendahuluan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pandemi diartikan sebagai wabah yang berjangkit serempak di mana-mana, meliputi daerah geografis yang luas. Pada Maret 2020, Covid-19 telah resmi dideklarasikan oleh WHO

(World Health Organization atau Badan Kesehatan Dunia) sebagai sebuah pandemi. Pandemi merupakan wabah penyakit yang telah menyebar di seluruh dunia. Covid-19 merupakan Corona Virus jenis baru yang ditemukan di Wuhan, Hubei, China pada tahun 2019. Virus ini merupakan virus yang termasuk dalam kelompok Corona Virus yang dapat menyerang hewan. Covid-19 merupakan sebuah penyakit menular, yang berarti dapat menyebar baik secara langsung maupun tidak langsung, yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut Corona Virus 2 (severe acute respiratory syndrome Corona Virus 2 atau SARSCoV -2), (Briliannur Dwi C. dkk, 2020).

Terjadinya pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia bahkan hampir di seluruh negeri di belahan dunia ini memberi dampak yang sangat signifikan di berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Yang menjadi salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di masa pandemi covid-19 adalah perubahan sistem kegiatan belajar mengajar. Pemerintah membatasi aktivitas manusia diluar rumah untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19, sehingga pemerintah berupaya untuk meliburkan seluruh lembaga Pendidikan. Hal ini berdasarkan pada surat edaran dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) yaitu pelaksanaan proses belajar dari rumah (Work From Home), (Nuriansyah, 2020). Dengan adanya kebijakan tersebut sekolah menerapkan kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara pembelajaran tatap muka dialihkan menjadi pembelajaran daring (online). Kebijakan tersebut memberikan tantangan baru bagi dunia pendidikan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada di dalam kelas, harus beralih pada pembelajaran daring (online) dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Pembelajaran daring ini memiliki keunggulan yang bisa dimanfaatkan oleh guru, diantaranya yaitu pelaksanaannya tidak terikat waktu dan bisa dilakukan tanpa harus bertatap muka. Selain itu pembelajaran tetap bisa berjalan dengan baik hanya dengan memanfaatkan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung antara siswa dan guru, (Nova Irawati Simatupang, 2020). Namun, bagi sebagian siswa hal ini menjadi dampak negatif, mereka merasa “dipaksa” untuk melakukan pembelajaran dari rumah. Terlebih lagi, banyak siswa yang tidak biasa belajar secara online atau bahkan tidak pernah merasakan belajar secara online, sehingga pembelajaran online ini akan mempengaruhi minat belajar mereka yang berakibat pada terhambatnya proses belajar mengajar. Hal ini menjadi tantangan baru bagi guru untuk membuat pembelajaran berjalan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Guru dituntut untuk bisa berfikir kreatif, profesional dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Salah satu upaya guru dalam mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, bersifat dinamis, mampu menjelaskan materi konsep, dan mengaplikasikan pada fakta. Karena hakikatnya proses pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi yaitu penyampaian informasi dari satu sumber ke sumber lainnya melalui saluran atau media tertentu. Sehingga agar pembelajaran tersebut dapat tersampaikan secara maksimal kepada siswa diperlukan media pembelajaran yang sesuai.

Menurut (Thome dalam Kuntarto, 2017), “Pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung melalui internet dan tidak ada komunikasi secara langsung antar guru dan siswa. Adapun salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan penggunaan teknologi salah satunya adalah online learning (E-learning). “Online learning adalah belajar dengan bantuan sistem pembelajaran jarak jauh, kolaborasi online antara peserta didik dan guru” (Simarmata, 2019). E-learning merupakan metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis web yang dapat di akses dari jarak jauh sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan tidak hanya berlangsung di dalam ruang kelas dan dalam jam tertentu saja namun dapat tetap dilakukan kapanpun dan dimanapun (Nadziroh, 2017). Salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan adalah aplikasi teknologi google classroom. Menurut Hakim (2016), “Google classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh google sebagai sebuah system e-learning service, didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara paperless “. Dengan demikian penggunaan aplikasi teknologi google classroom diharapkan mampu dalam menumbuhkan kemampuan, pengetahuan serta sebuah potensi dari siswa seperti pembelajaran yang dilakukan di kelas (offline). Untuk mendukung hal tersebut maka dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang dapat bersifat dinamis serta mampu dalam menjelaskan materi dan mengaplikasikannya. Dalam pemilihan media pembelajaran harus dapat dilakukan secara tepat agar materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa (Utami, 2019).

Menurut (Yaumi, 2018), “Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar dan untuk membangun interaksi antara guru dan peserta didik”. Peralatan fisik yang dimaksud disini berupa benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan website, yang kemudian akan dirancang agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat grafis, photographers, atau elektronik, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali formasi baik secara visual atau verbal (Sutirman, 2013). Menurut (I Gede Wawan Sudatha, 2015), “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan

---

untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar atau siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”. Dengan menggunakan media seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi dan dengan media pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi motivasi belajar, ketika siswa menilai bahwa apa yang di tampilkan oleh guru itu menarik maka siswa akan terdorong atau merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan di sampaikan oleh guru sehingga menimbulkan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari sumber pembelajaran baik itu guru, penulis buku atau bahkan orang lain kepada siswa (Jalinus, 2016). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu bagi seorang guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah dimengerti oleh siswa dan juga dapat menghilangkan kesalahpahaman akan materi yang disampaikan. Media pembelajaran dapat juga merangsang pemikiran, minat, perasaan dan perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif.

Menurut (Thomas L. Good dan Jere B. Braphy, 1986), “ Motivasi merupakan suatu energi penggerak dan pengarah, yang dapat memperkuat serta mendorong seseorang untuk bertindak laku”. Oleh karena itu, dapat di katakan bahwa motivasi merupakan daya penggerak di dalam diri siswa untuk dapat belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari proses belajar mengajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang akan di capai dalam proses belajar dapat terwujud. Motivasi merupakan sebuah dorongan yang timbul secara alamiah atau sadar dalam diri individu yang menyebabkan adanya sebuah tindakan tertentu dalam melakukan sesuatu agar dapat mencapai sebuah kepuasan dalam diri individu (Aunurrahman, 2013). Dengan adanya sebuah motivasi maka individu tersebut akan semakin terdorong untuk mencapai sebuah tujuan yang hendak dicapainya dan individu tersebut juga sadar akan kebaikan, manfaat serta kepentingannya. Jika motivasi dikaitkan dengan belajar, maka motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang ada dalam diri seorang siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar agar mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan. Dalam proses belajar memang membutuhkan sebuah motivasi. Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu berasal dari dalam diri siswa (Intrinsik) maupun lingkungan luarnya (Ekstrinsik), (Sadiman, 1996). Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswa. Beberapa cara dalam menumbuhkan motivasi dalam belajar, yaitu: Memberi angka, Hadiah, Kompetisi, Ego-involvement, Memberi ulangan, Mengetahui hasil, Pujian, dan Hukuman (Faturrahman Pupuh, dkk, 2011). Permasalahan motivasi belajar sering terjadi pada siswa terutama jika siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas. Dimasa pandemi Covid-19, motivasi sangat penting terutama bagi siswa. Motivasi sangat dibutuhkan, karena lingkungan belajar tergantung pada motivasi serta karakteristik dari masing-masing siswa terkait rasa ingin tahu dalam pembelajaran. Terdapat manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Sofa, 2020).

Penggunaan media dalam proses belajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Media merupakan salah hal mutlak yang ada dalam proses belajar. Pembelajaran saat ini juga lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu siswa dalam mencerna materi pembelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Media yang menarik dapat mempengaruhi motivasi belajar, ketika siswa menilai bahwa apa yang di tampilkan oleh guru itu menarik maka siswa akan terdorong atau merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan di sampaikan oleh guru, sehingga proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Sebaliknya jika siswa menilai apa yang di tampilkan guru tidak menarik maka siswa akan datar saja dalam mengikuti proses belajar. Pemilihan media pembelajaran sangat penting guna membantu proses belajar di sekolah. Mata pelajaran Bahasa Inggris adalah suatu mata pelajaran yang berisi pengetahuan tentang berkomunikasi dalam bahasa asing (Bahasa Inggris). Pada KTSP di tingkat sekolah menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa di tingkat sekolah diharapkan agar siswa memiliki kemampuan mengenal bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi internasional dan memiliki kesadaran tentang hakikat serta pentingnya bahasa inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Pada dasarnya yang perlu diingat sebagai salah satu tujuan penting dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah menumbuhkan minat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu memahami karakteristik siswa sehingga bisa memilih metode dan bahan pembelajaran serta media pembelajaran yang tepat bagi mereka (Kasihani, 2017). Dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris sangat dibutuhkan motivasi yang tinggi dengan bantuan berupa media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran secara daring yang memanfaatkan jaringan internet yaitu Google Classroom. Penggunaan Google Classroom diharapkan dapat mempermudah pendidik saat memberikan informasi dan pembelajaran secara tepat kepada siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi aplikasi google classroom sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid-19 memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya dan hal tersebut juga mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa. Apabila dalam menggunakan media pembelajaran google classroom mampu menarik minat belajar siswa maka siswa akan memahami dan lebih termotivasi dalam belajar. Motivasi juga dapat

timbul apabila terdapat dorongan ataupun ketertarikan dalam suatu pembelajaran. Apabila hal tersebut berhasil maka akan menyebabkan hasil belajar siswa semakin baik dan begitu pula sebaliknya.

## Metode

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan sebagai pengolahan data, maka diperlukan populasi sebagai sasaran dalam penelitian ini. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Riduwan, 2014). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siborongborong dengan jumlah 256 siswa. Sampel merupakan bagian terkecil dari populasi yang akan diteliti. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik di ambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, tetapi jika subjeknya besar dapat diambil antara 10% - 15% atau 20 – 25 % atau lebih (Arikunto, S. 2013). Dalam penelitian ini peneliti mengambil 10% dari jumlah populasi siswa kelas VII. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 26 siswa.

Penelitian ini menggabungkan antara metode kualitatif dan kuantitatif atau yang sering disebut sebagai Mix Method Research (MMR) yang akan dianalisis secara kualitatif. Berdasarkan karakteristiknya, MMR didefinisikan sebagai penerapan dua metode (kualitatif dan kuantitatif) dalam satu penelitian yang dilaksanakan secara berurutan maupun bersamaan guna memahami lebih mendalam mengenai masalah yang akan dikaji (Putra, 2017). Sedangkan menurut (Sugiyono, 2008), “Mixed Method adalah metode penelitian dengan mengkombinasikan dua metode penelitian sekaligus, yaitu metode kualitatif dan kuantitatif, sehingga data yang diperoleh akan lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif”. MMR juga diartikan sebagai penelitian yang dilakukan jika peneliti memiliki pertanyaan yang perlu diuji dari segi outcomes dan prosesnya, serta yang menyangkut kombinasi antara metode kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian. Penelitian ini menggunakan One Group Pretest dan Posttest Design, dengan memberikan angket kuesioner untuk membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran. Peneliti memilih metode ini karena bertujuan untuk menggali data yang lebih valid sesuai dengan fenomena atau fakta yang terjadi di lapangan terkait penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid-19 pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Siborongborong melalui observasi, wawancara, pemberian kuesioner, dokumentasi. Penggunaan metode ini juga disesuaikan dengan tujuan dari penelitian yang dilakukan, dimana hasil dari penelitian ini akan menjadi bahan evaluasi terkait pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom*, sehingga peneliti perlu menggali data terkait proses pembelajarannya dengan menggunakan metode kualitatif dan menggali data terkait hasil dari penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid-19 dengan menggunakan metode kuantitatif.

Peneliti menggunakan skala Likert untuk mengukur respon, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item soal yang menggunakan skala Likert. Skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial (Ridwan dan Sunarto, 2009). Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk kata verbal. Yang termasuk data kualitatif pada penelitian ini adalah gambaran umum obyek penelitian yang meliputi: sejarah singkat berdirinya, letak geografis obyek, Visi dan Misi, struktur organisasi, keadaan guru, siswa, dan sarana prasarana, dan lain-lain. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk angka dan dapat diukur atau dihitung secara langsung.

## Hasil dan Pembahasan

SMP Negeri 2 Siborongborong terletak di jalan siswa no 10 Siborongborong Kabupaten Tapanuli Utara. Jumlah Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMP Negeri 2 Siborongborong adalah 40 orang dengan tingkat Pendidikan para pengajar D'III/A'III 3 orang, S1/AIV 33 orang, S2 2 orang, SMA/SMU 2 orang. Jumlah siswa pada SMP Negeri 2 siborongborong adalah 733 orang. Visi dan Misi sekolah adalah “berakhlak mulia, beriman, terampil, berprestasi dan berwawasan lingkungan”. Dengan tujuannya adalah melaksanakan kegiatan pembiasaan berjabat tangan dan berbicara dengan Bahasa yg santun antar warga sekolah, melaksanakan pembelajaran agama sesuai dengan agama dan keyakinan yg dianut siswa, melaksanakan pendidikan dan pelatihan yang mampu mendorong upaya peningkatan prestasi akademik dalam rangka menumbuhkan budaya lingkungan dan menyelenggarakan kegiatan budaya membaca dan menulis dalam upaya meningkatkan prestasi unggulan sekolah berwawasan lingkungan.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII mengenai penggunaan teknologi *google classroom* sebagai media pembelajaran di masa Pandemi covid-19, terlihat adanya hasil yang baik bagi siswa dalam proses kegiatan pembelajaran daring(online) tersebut. Seperti awalnya siswa belum bisa menggunakan *google classroom* sekarang siswa menjadi dapat menggunakan aplikasi E-Learning

tersebut. Siswa juga sudah mulai terbiasa dengan mengerjakan tugas secara online, baik itu diperintahkan oleh guru mata pelajaran ataupun dilaksanakan dengan sendirinya oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, guru melakukan penilaian mulai dari penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari penilaian kognitif pada penelitian ini, hasil belajar siswa dapat diperoleh dari hasil ulangan harian siswa, ulangan tengah semester dan nanti akan dilihat juga dari penilaian akhir semester yang diberikan oleh guru. Dengan manfaat yang diberikan google classroom membuat siswa akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran atau materi ajar yang diberikan guru, sehingga dengan pemahaman baik yang dimiliki oleh siswa terhadap pembelajaran akan memperoleh hasil yang bagus pula. Dari penilaian afektif terlihat dari sikap tanggung jawab dan disiplin siswa seperti sikap siswa dalam mengumpulkan tugas, mengerjakan tugas yang diberikan guru. terlihat juga adanya sikap siswa yang masih terlambat dalam ataupun tidak mengerjakan tugas dengan tepat waktu. Dari penilaian psikomotor, terlihat bahwa dalam penilaian hasil belajar yang telah dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan mengukur kemampuan siswa dalam memahami suatu materi yang telah diberikan, dalam pembelajaran dengan menggunakan google classroom. Selain itu kegiatan pembelajaran daring juga dapat dilihat dari absen keseharian siswa yang ada di google classroom dan juga bisa melihat keseharian pengumpulan tugas siswa yang dikirim melalui google classroom.

Tabel 1 &lt;Distribusi frekuensi hasil nilai Pretest&gt;

		Nilai Pretest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	63	5	19.2	19.2	19.2
	67	6	23.1	23.1	42.3
	70	7	26.9	26.9	69.2
	75	5	19.2	19.2	88.5
	80	3	11.5	11.5	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat diketahui frekuensi nilai eksperimen sebelum dilakukan google classroom sebagai media pembelajaran antara lain yang mendapatkan nilai 63 sebanyak 5 siswa, nilai 67 sebanyak 6 siswa, nilai 70 sebanyak 7 siswa,, nilai 75 sebanyak 5 siswa, nilai 80 sebanyak 3 siswa. Nilai tertinggi yaitu 80 sedangkan nilai terendah yaitu 63. Dilihat dari pernyataan tersebut dapat diketahui 70% siswa mendapat nilai dibawah KKM (KKM=75) atau terdapat 18 siswa yang tidak berhasil mencapai nilai KKM, sedangkan 30% siswa atau 8 siswa mendapat nilai KKM.

Tabel 2 &lt;Distribusi frekuensi hasil nilai Posttest&gt;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	4	15.4	15.4	15.4
	72	4	15.4	15.4	30.8
	75	10	38.5	38.5	69.2
	80	4	15.4	15.4	84.6
	83	4	15.4	15.4	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat diketahui frekuensi nilai eksperimen setelah dilakukan google classroom sebagai media pembelajaran antara lain yang mendapatkan nilai 70 sebanyak 4 siswa, nilai 72 sebanyak 4 siswa, nilai 75 sebanyak 10 siswa, nilai 80 sebanyak 4 siswa, nilai 83 sebanyak 4 siswa. Nilai tertinggi yaitu 83 sedangkan nilai terendah yaitu 70. Dilihat dari pernyataan tersebut dapat diketahui 30% siswa mendapat nilai dibawah KKM (KKM=75) atau terdapat 8 siswa yang tidak berhasil mencapai nilai KKM, sedangkan 70% siswa atau 18 siswa mendapat nilai KKM.

Tabel 3 &lt;Analisis statistik deskriptif nilai pretest dan posttest&gt;

		Descriptive Statistics							
		N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest		26	17	63	80	1822	70.08	5.381	28.954
Posttest		26	13	70	83	1970	75.77	4.366	19.065
Valid N (listwise)		26							

Berdasarkan pengolahan data pada table 3 tersebut, diperoleh pada hasil analisis deskriptif nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media pembelajaran google classroom (Pretest) yaitu 70,08 dengan skor maksimum siswa yang dicapai 80 dan skor minimum 63. Sedangkan nilai rata-rata siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran google classroom (Posttest) yaitu 75,77 dengan perolehan skor maksimum

83 dan skor minimum 70. Hasil ini dapat dilihat bahwa nilai pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa yang diajar dengan menggunakan *google classroom* sebagai media pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media *google classroom* di masa pandemi covid-19 ada perbedaan. Hal tersebut dikarenakan, dengan menggunakan *google classroom* sebagai media pembelajaran siswa lebih mudah dalam menerima materi dan pengumpulan tugas di masa pandemi covid-19 sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama.

Tabel 4 &lt;Paired Sample Test&gt;

Paired Samples Statistics							
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean		
Pair 1	Nilai Pretest	70.08	26	5.381	1.055		
	Nilai Posttest	75.77	26	4.366	.856		

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Nilai Pretest & Nilai Posttest	26	.416	.034

Paired Samples Test										
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				Lower	Upper
Pair 1	Nilai Pretest - Nilai Posttest	-5.692	5.335	1.046	-7.847	-3.537	-5.441	25	.000	

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, pengujian hipotesis menggunakan statistik inferensial yakni dengan uji t dua pihak yang sebelumnya dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan ini berhasil atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan One Sample Kolmogorov-Smirnov Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$  dengan demikian perolehan data berdistribusi normal. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan uji Test of Homogeneity of Variances di peroleh Levene Statistik diketahui nilai signifikansi  $0,419 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa nilai varian data berdistribusi homogen. Pada uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test. Pada kolom nilai pretest dan posttest diperoleh  $t = -5,4$ ,  $df = 25$ , dan  $\text{sig. (2-tailed)} = 0,000$ . Jika  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Sedangkan Jika  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Pada uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test  $t\text{-hitung} = -1$  sedangkan  $t\text{-tabel} = -5,4$  maka hipotesis diterima. Dengan demikian penggunaan teknologi *google classroom* sebagai media pembelajaran efektif terhadap motivasi minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siborongborong dimasa pandemi covid-19.

## Simpulan

Pelaksanaan pembelajaran daring (online) di SMP Negeri 2 Siborongborong didasarkan pada Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19. Alasan penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring ini adalah: (1) Dapat digunakan secara gratis, tanpa harus didownload; (2) Mudah digunakan dalam proses pembelajaran; (3) Memiliki fitur yang memadai untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran daring ini mencakup tiga tahapan, yaitu: tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan upaya yang dilakukan guru adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan sumber dan media pembelajaran. dalam pelaksanaannya, pembelajaran daring (online) berjalan sesuai dengan RPP yang telah dibuat dan telah memenuhi tiga aspek dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Sedangkan pada tahap evaluasi, guru menilai hasil belajar siswa dari tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dan dalam proses pelaksanaannya, pembelajaran melalui daring selama pandemi Covid-19 dengan menggunakan aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal yang terdiri dari kondisi fisiologis dan psikologis siswa serta faktor eksternal yang terdiri dari faktor lingkungan dan instrumental.

Pembelajaran daring (online) selama pandemi covid-19 dengan menggunakan *google classroom* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Siborongborong sudah terbilang

cukup efektif, namun masih belum optimal dan kurang efisien. Hal ini dikarenakan adanya beberapa kendala yang dapat menghambat proses pembelajaran tersebut dan kurangnya efisiensi dalam pengumpulan tugas serta absensi oleh siswa. Selain itu juga tidak adanya fitur untuk melakukan komunikasi secara virtual, sehingga masih memerlukan media pendukung lainnya.

Implikasi penggunaan google classroom sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid-19 dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring (online) yaitu memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan semangat, motivasi dan minat belajar siswa yang berdampak pada tingginya hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menyadari bahwa masih banyak kesalahan maupun kekurangan baik secara konseptual maupun kontekstual, sehingga ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran daring (online) dengan menggunakan google classroom sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid-19, hendaknya Guru lebih kreatif dan inovatif dalam mencari referensi maupun menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal, sehingga dapat menciptakan pembelajaran daring yang menyenangkan agar siswa merasa senang dan tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Bagi orang tua siswa, hendaknya memberikan dukungan lebih kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran daring ini, baik dukungan berupa motivasi maupun dukungan finansial berupa penyediaan fasilitas pembelajaran. Dan bagi peneliti yang melakukan penelitian serupa, hendaknya mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan efektivitas pembelajaran melalui daring atau penggunaan media pembelajaran, agar penelitiannya lebih lengkap dan lebih baik lagi dari penelitian yang dilakukan penulis dan mempersiapkan secara matang terkait metode yang akan digunakan, pengambilan dan pengumpulan data di lapangan, serta hal yang dibutuhkan dalam proses penelitian, sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan baik.

## Referensi

- Dwi C., Brihannur dkk, (2020). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Trunojoyo Madura.  
<https://kkbi.web.id/pandemi>
- Undang-Undang Republik Indonesia,(2003). Nomor:20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Nuriansyah, Fazar. 2020. Efektivitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. Jurnal pendidikan Ekonomi Indonesia. UPI Jakarta, Vol. 1. No. 2.
- Simatupang, Nova Irawati dkk, (2020). Efektivitas Pelaksanaan Pengajaran Online Pada Masa Pandemi Covid 19 Dengan Metode Survey Sederhana. Jurnal Dinamika Pendidikan. Universitas Kristen Indonesia Jakarta. Vol. 13. No. 2.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3 (1), 53–65.
- Simarmata, J. (2019). *Inovasi Pendidikan Lewat Transformasi Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=uhDGDwAAQBAJ>
- Nadziroh, F. (2017). *Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning*. Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual (Jim Diskomvis), 2(1), 1-14
- Abdul Bair Hakim. (2016). Eftivitas Penggunaan E-learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo.
- Utami, R. (2019). *Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom Pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran*, Penelitian, 498
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.72
- Sutirman. (2013). *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I Gede Wawan Sudatha dan Dr. I Made. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta : Kencana, 12–14
- Thomas L. Good dan Jere B. Braphy .1986. <http://belajarpsikologi.com/pengertian-motivasibelajar/>
- Aunurrahman (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Sadiman, Arief S. dkk, (1996). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Faturrahman Pupuh, dkk,. (2011). *Strategi belajar mengajar melalui penanaman konsep umum dan konsep islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sofa, N. F. I. (2020). *Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pelajaran PAI Di SMK Darul Hidayah Malang*. Jurnal Pendidikan Agama Islam.
- Kasbolah E.S Kasihani, (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Depdikbud.

- 
- Riduwan. (2014). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Putra, Miftah F. P, (2017). Mixed Method: Pengantar Dalam Penelitian Olahraga. *Jurnal Pembelajaran Olahraga*. Universitas Cendrawasih. Vol 3 No 1
- Sugiyono, (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan, dkk., (2009). *Pengantar Statistika: untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta