

**PENGARUH PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM* SAAT PANDEMI
COVID-19 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GEOGRAFI SISWA XI IPS
DI SMAN 5 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

AJENG PANGESTI

NPM 1753034002



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM* SAAT PANDEMI *COVID-19* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GEOGRAFI SISWA XI IPS DI SMAN 5 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Ajeng Pangesti

Pandemi *Covid-19* memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai sektor, salah satunya yaitu sektor pendidikan. Hal ini menuntut pelaksanaan pendidikan dilakukan melalui jarak jauh secara daring (dalam jaringan) salah satunya yaitu dengan menggunakan *Google Classroom*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *Google Classroom* terhadap motivasi belajar Geografi siswa kelas XI IPS SMAN 5 Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan analisis regresi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 36 responden dengan teknik pengumpulan data kuisisioner, observasi, dan dokumentasi. Alat bantu untuk menganalisis data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh pada penggunaan *Google Classroom* terhadap motivasi belajar Geografi siswa dengan besar persentase 52,8% dengan indikator variabel independen (X) yaitu: penggunaan *Google Classroom*, sedangkan untuk variabel dependen (Y) yaitu: motivasi belajar Geografi siswa.

Kata kunci: *Google Classroom*, motivasi belajar

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING GOOGLE CLASSROOM DURING THE COVID-19 PANDEMIC ON THE LEARNING MOTIVATION OF GEOGRAPHY OF XI IPS STUDENTS AT SMAN 5 BANDAR LAMPUNG

By

Ajeng Pangesti

The Covid-19 pandemic has had a significant impact on various sectors, one of which is the education sector. This requires that the implementation of education be carried out remotely online (in the network), one of which is by using Google Classroom. The purpose of this study was to determine whether or not there was an effect of Google Classroom on the motivation to learn Geography for class XI IPS students at SMAN 5 Bandar Lampung. The method used in this study is a survey method using a quantitative approach and regression analysis. The sample in this study amounted to 36 respondents with questionnaire data collection techniques, observation, and documentation. The tool for analyzing the data in this study was SPSS version 25. The results showed that there was an influence on the use of Google Classroom on students' Geography learning motivation with a percentage of 52.8% with the independent variable indicator (X), namely: use of Google Classroom, while for the dependent variable (Y), namely: students' motivation to learn Geography.

Keywords: Google Classroom, learning motivation

**PENGARUH PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM* SAAT PANDEMI
COVID-19 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GEOGRAFI SISWA XI IPS
DI SMAN 5 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

AJENG PANGESTI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Geografi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM* SAAT PANDEMI *COVID-19* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GEOGRAFI SISWA XI IPS DI SMAN 5 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Ajeng Pangesti**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1753034002**

Program Studi : **Pendidikan Geografi**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

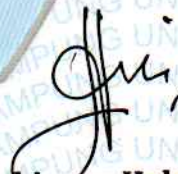
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu,


Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.
NIP 19750517 200501 1 002


Listumbinang Halengkara, S.Si., M.Sc.
NIP 19840315 201903 1 009

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Ketua Program Studi
Pendidikan Geografi,

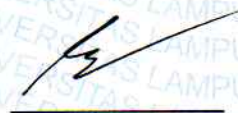

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001


Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.
NIP 19750517 200501 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.



Sekretaris : Listumbinang Halengkara, S.Si., M.Sc.



Penguji : Drs. Yarmaidi, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Januari 2023

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ajeng Pangesti
NPM : 1753034002
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP
Alamat : Jalan Hi Sanusi No.9, Sukarame, Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Google Classroom Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Geografi Siswa XI IPS di SMAN 5 Bandar Lampung"** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, 12 Januari 2023
Yang menyatakan,



Ajeng Pangesti
NPM 1753034002

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Lampung Selatan pada tanggal 26 Mei 1998, anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Edi Maryono dan Ibu Fitria. Penulis memulai pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Sukarame pada tahun 2004 dan tamat belajar pada tahun 2010.

Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya yaitu di SMP Negeri 21 Bandar Lampung hingga lulus tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 10 Bandar Lampung dan lulus tahun 2016. Pada tahun 2017 penulis diterima di Universitas Lampung dengan jalur SMMPTN Barat. Pada Tahun 2017 secara resmi penulis di terima dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Lampung. Dalam rangkaian perkuliahan yang pernah penulis jalani, penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Pada semester VI di Desa Mekar Indah Jaya, Kecamatan Banjar Baru, Kabupaten Tulang Bawang dan pada semester VII penulis melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti Organisasi IMAGE (Ikatan Mahasiswa Geografi) sebagai anggota.

MOTTO

”Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(Q.S. Al-Insyirah: 8)

”Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

(Q.S. Ar-Ra’d: 11)

“Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat.”

(Zig Ziglar)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah

Dengan mengucapkan puji syukur kepada *Allah SWT*, atas izin dan ridho-Nyalah ku persembahkan karya ini kepada :

Kedua orang tuaku, Bapak Edi Maryono dan Ibu Fitria yang telah merawat, menjaga, dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang dan senantiasa menjadi orangtua yang hebat bagiku. Terima kasih atas setiap tetes keringat, doa yang mengalir, serta semangat dan cinta kasih yang selalu diberikan.

Adik-adikku Intan Pangesti dan Dimas Agung Nugroho yang selalu memberikan semangat agar aku tetap menjadi contoh yang baik.

Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing, keluarga besar, serta sahabat tercinta yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SAN WACANA

Bismillahirrohmanirrohim.

Puji syukur kepada *Allah SWT* karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Saat Pandemi *Covid-19* Terhadap Motivasi Belajar Geografi Siswa XI IPS di SMAN 5 Bandar Lampung”** sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing I, Bapak Listumbinang Halengkara, S.Si., M.Sc. selaku dosen pembimbing II, dan Bapak Drs. Yarmaidi, M.Si. selaku dosen pembahas yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

3. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan II Bidang Keuangan Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Lampung yang telah memberikan kemudahan kepada penulis selama menjalankan perkuliahan dan penyusunan skripsi.
7. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Geografi yang telah mendidik dan membantu penulis selama menjalankan studi.
8. Bapak, Ibu, dan adik-adikku tercinta yang senantiasa menemani, memberikan doa, dukungan, motivasi agar selalu menjadi orang yang bersyukur, dan banyak hal baik yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
9. Arsi Stifani Ardin, Indah Wulandari, Ledy Aprisa Ningrum, Fara Nesya Putri Rianto, Julia Maharesti, dan seluruh teman-teman Pendidikan Geografi angkatan 2017 yang telah membersamai, memberikan banyak bantuan, doa, dan dukungannya selama ini.
10. Jonatha Agne Saputra, yang selalu menemani, memberikan banyak bantuan, dukungan, dan selalu memberikan motivasi kepada penulis agar senantiasa menjadi orang yang sabar dan tidak mudah menyerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Ibu Beni Lidyawati, S.Pd. selaku guru pengampu mata pelajaran Geografi dan seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 5 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022, yang telah turut serta membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih.

Semoga segala doa, bantuan, dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari *Allah SWT* dan skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Bandar Lampung, 12 Januari 2023

Penulis,

Ajeng Pangesti

NPM 1753034002

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
1.5.3 Bagi Sekolah	6
1.5.4 Bagi Penulis	6
1.5.5 Bagi Peneliti Lain	7
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.1.1 Pembelajaran Geografi.....	8
2.1.2 <i>Google Classroom</i>	12
2.1.3 Pembelajaran Daring.....	14
2.1.4 <i>Covid-19</i>	15
2.1.5 Motivasi Belajar	16
2.2 Penelitian yang Relevan	21

2.3 Kerangka Pikir	24
2.4 Hipotesis Penelitian.....	25
III. METODE PENELITIAN	26
3.1 Metode Penelitian.....	26
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	26
3.3 Objek dan Subjek Penelitian.....	27
3.4 Populasi dan Sampel	27
3.4.1 Populasi.....	27
3.4.2 Sampel.....	28
3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel (DOV).....	29
3.5.1 Variabel Penelitian.....	29
3.5.2 Definisi Operasional Variabel (DOV)	29
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.6.1 Kuisisioner.....	32
3.6.2 Observasi.....	33
3.6.3 Dokumentasi	33
3.7 Instrumen Penelitian.....	34
3.8 Uji Instrumen Penelitian	35
3.8.1 Uji Validitas Instrumen.....	35
3.8.2 Uji Reliabilitas Instrumen	36
3.9 Teknik Analisis Data.....	37
3.9.1 Uji Normalitas.....	38
3.9.2 Uji Homogenitas	38
3.9.3 Uji Linearitas	38
3.9.4 Uji Hipotesis	39
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	41

4.2 Peta Lokasi SMAN 5 Bandar Lampung.....	43
4.3 Hasil Penelitian	44
4.3.1 Hasil Uji Normalitas	44
4.3.2 Hasil Uji Linieritas	45
4.3.3 Hasil Uji Hipotesis	45
4.4 Pembahasan.....	49
V. PENUTUP.....	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Data Covid-19 di Kota Bandar Lampung s.d. 5 Maret 2021	2
Tabel 1.2 Jenis-Jenis <i>Platform Learning Management System</i> (LMS).....	3
Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	21
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	28
Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel (DOV)	30
Tabel 3.4 <i>Skala Likert</i>	33
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	34
Tabel 3.6 Uji Validitas Penggunaan <i>Google Classroom</i> (X).....	35
Tabel 3.7 Uji Validitas Motivasi Belajar (Y).....	36
Tabel 3.8 Kategori Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	37
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	37
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas	44
Tabel 4.2 Hasil Uji Linearitas	45
Tabel 4.3 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	46
Tabel 4.4 Hasil Uji t.....	48
Tabel 4.5 Hasil Uji R Square (R^2).....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	24
Gambar 4.1 Peta Lokasi SMAN 5 Bandar Lampung.....	43

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan individu secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dengan tujuan mendidik peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya (Nurhasanah, 2019). Namun dewasa ini, masih banyak permasalahan di dalam dunia pendidikan yang menghalangi tercapainya tujuan yang diharapkan. Salah satu permasalahan tersebut yaitu proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring akibat adanya pandemi *Covid-19*. Pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya (Brown dalam Waryanto, 2006).

Novel Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) yang berasal dari Wuhan. Provinsi Hubei, China telah menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. Pada 11 Maret 2020, *World Health Organization (WHO)* bahkan telah mendeklarasikan kejadian ini sebagai pandemi global (Cucinotta dan Vanelli dalam Sulia, 2020). Hal tersebut mengharuskan masyarakat melakukan karantina secara mandiri untuk memutus mata rantai penyebaran *Covid-19*. Keadaan tersebut menyebabkan beberapa kegiatan dalam berbagai sektor menjadi terhambat, salah satunya yaitu dalam sektor pendidikan. Hal tersebut mendorong pemerintah Kota Bandar Lampung untuk menutup sekolah dan menghimbau siswa agar belajar dari rumah. Berikut data Covid-19 di Kota Bandar Lampung:

Tabel 1.1 Data Covid-19 di Kota Bandar Lampung s.d. 5 Maret 2021

No	Kecamatan	Positif	Sembuh	Meninggal
1	Bumi Waras	132	101	15
2	Enggal	128	107	9
3	Kedamaian	235	201	22
4	Kedaton	284	244	21
5	Kemiling	331	395	17
6	Labuhan Ratu	216	216	11
7	Langkapura	217	214	2
8	Panjang	211	182	24
9	Rajabasa	300	282	7
10	Sukabumi	266	241	17
11	Sukarame	455	403	24
12	Tanjung Karang Barat	308	248	13
13	Tanjung Karang Pusat	229	200	21
14	Tanjung Karang Timur	221	191	24
15	Tanjung Senang	350	291	13
16	Teluk Betung Barat	96	86	8
17	Teluk Betung Selatan	102	76	14
18	Teluk Betung Timur	89	74	10
19	Teluk Betung Utara	253	212	19
20	Way Halim	321	276	16
Total		4744	4240	307

Sumber: Portal Covid-19 Pemerintah Kota Bandar Lampung, 2021

Proses pembelajaran sesungguhnya memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring pada saat pandemi *Covid-19* ini adalah dengan menggunakan *Google Classroom* yang termasuk dalam suatu sistem pengelolaan pembelajaran *online* terintegrasi *Learning Management System (LMS)*. Sistem Manajemen Pembelajaran merupakan suatu sistem teknologi informasi yang

dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran, mendistribusikan materi pembelajaran dan memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa (Fitriani, 2020). Beberapa platform *Learning Management System* (LMS) yang biasa digunakan sebagai media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Jenis-Jenis Platform *Learning Management System* (LMS)

No	Platform	Produsen	Keterangan
1	Google Classroom	https://classroom.google.com/	Digunakan di SMAN 5 Bandar Lampung
2	Moodle	https://moodle.org/	-
3	Claroline	https://www.claroline.net/	-
4	Dakeos	https://www.dokeos.com/	-
5	LMS Joomla	https://guru.ijoomla.com/	-
6	Atutor	https://atutor.github.io/	-
7	Chamilo	https://chamilo.org/en/	-
8	OLAT	https://www.openolat.com/	-
9	eFront	https://www.efrontlearning.com/	-
10	ISpring Learn	https://www.ispringsolutions.com/	-
11	Open EDX	https://open.edx.org/	-
12	eSSential LMS	https://elogiclearning.com/	-
13	Forma LMS	https://www.formalms.org/	-
14	Effectus	https://www.effectuslms.com/	-
15	Edmodo	https://www.edmodo.com/	-
16	Schology	https://www.schoology.com/	-
17	Quick Lesson	https://www.quicklessons.com/	-
18	Edu	https://edulms.chimpgroup.com/	-
19	Blackboard Collaborative	https://www.blackboard.com/	-
20	Udemy	https://www.udemy.com/	-
21	Peer to Peer University	https://www.p2pu.org/en/	-

Sumber: Diolah Peneliti, 2021

Melalui *Google Classroom* siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang diberikan, melakukan *discussion board* dengan guru melalui forum diskusi, melakukan *chat*, serta mengakses tugas yang diberikan oleh guru. Guru juga didorong untuk membuat materi pembelajaran lebih kreatif melalui video pembelajaran yang bisa di-*upload* dalam *Google Classroom*. *Google Classroom* memberikan kontribusi dari segi pemanfaatannya. Fleksibilitas *Google Classroom* memungkinkan guru maupun siswa dapat mengakses kapan saja dan dimana saja serta melalui berbagai *device*, baik melalui PC, tablet, maupun *smartphone*.

Geografi merupakan pelajaran yang dianggap tidak mudah bagi sebagian besar siswa. Banyak diantara mereka yang tidak tertarik pada mata pelajaran ini karena begitu luasnya ruang lingkup materi yang dipelajari dalam mata pelajaran Geografi ini. Keadaan ini tentu memberikan dampak pada kualitas pembelajaran. Siswa dan guru yang sebelumnya berinteraksi secara langsung dalam ruang kelas sekarang harus berinteraksi dalam ruang virtual yang terbatas. Selain itu, motivasi belajar siswa juga berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi merupakan hal penting yang perlu diperhatikan karena motivasi merupakan daya penggerak untuk mencapai suatu tujuan. Hal serupa juga diungkapkan menurut Hamalik dalam Ning (2020), motivasi adalah terjadinya reaksi dalam diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

SMAN 5 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah yang telah memanfaatkan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran pada saat pandemi *Covid-19*. Proses pembelajaran dilakukan dengan cara diberi penugasan oleh guru yang kemudian hasil laporannya dikirimkan melalui sebuah aplikasi. Selain itu, pemberian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa juga dilakukan melalui *Google Classroom*. Penggunaan *Google Classroom* menjadi salah satu alternatif untuk memberikan materi dan soal tanpa menggunakan media cetak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengkaji seperti apa pembelajaran menggunakan *Google Classroom* di masa pandemi *Covid-19* maka penelitian ini

fokus untuk meneliti tentang “**Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Saat Pandemi *Covid-19* terhadap Motivasi Belajar Geografi Siswa XI IPS di SMAN 5 Bandar Lampung**”.

1.2 Permasalahan

Pandemi *Covid-19* memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai sektor, salah satunya yaitu sektor pendidikan. Hal ini menuntut pelaksanaan pendidikan dilakukan melalui jarak jauh secara daring (dalam jaringan) salah satunya yaitu dengan menggunakan *Google Classroom*. Hal ini dapat menimbulkan beberapa dampak dan salah satunya terhadap motivasi belajar siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh pada penggunaan *Google Classroom* saat pandemi *Covid-19* terhadap motivasi belajar Geografi siswa XI IPS di SMAN 5 Bandar Lampung?

1.4 Tujuan Penelitian

Mengetahui pengaruh penggunaan *Google Classroom* saat pandemi *Covid-19* terhadap motivasi belajar Geografi siswa XI IPS di SMAN 5 Bandar Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan masukan bagi instansi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
- b. Memperluas wawasan guru dalam mempertimbangkan faktor pendukung dalam keberhasilan proses belajar mengajar.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa
 - 1) Memberikan motivasi belajar melalui media pembelajaran yang menarik.
 - 2) Meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru
 - 1) Sebagai acuan untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran.
 - 2) Memperluas wawasan tentang pendidikan di masa pandemi *Covid-19*.

1.5.3 Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMAN 5 Bandar Lampung.

1.5.4 Bagi Penulis

- a. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Lampung.
- b. Penelitian ini sebagai media untuk mendapatkan pengetahuan langsung melalui penelitian yang dilakukan sehingga peneliti dapat memperoleh wawasan baru tentang pendidikan di masa pandemi *Covid-19*.

1.5.5 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi penelitian selanjutnya.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS di SMAN 5 Bandar Lampung.
2. Ruang lingkup objek penelitian adalah pengaruh penggunaan *Google Classroom* saat pandemi *Covid-19* terhadap motivasi belajar Geografi.
3. Ruang lingkup tempat dan waktu penelitian adalah di SMAN 5 Bandar Lampung dan penelitian ini dilaksanakan pada Tahun 2022.
4. Ruang lingkup ilmu penelitian adalah pembelajaran Geografi. Pembelajaran Geografi merupakan pembelajaran tentang hakikat Geografi yang diajarkan di sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental sesuai dengan jenjang pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pembelajaran Geografi

1. Pengertian Pembelajaran

Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai aktifitas menyampaikan informasi dari pengajar kepada pelajar. Menurut Azhar dalam Pohan (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Kata pembelajaran berasal dari kata dasar “belajar” yang berarti suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang sedang belajar (Sudjana, 2000). Adapun definisi pembelajaran lainnya menurut Sagala (2010) yang menyatakan pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik.

Berdasarkan definisi diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses belajar atau interaksi antara guru dengan siswa baik secara

langsung maupun tidak langsung yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu.

2. Pengertian Geografi

Ada beragam definisi Geografi yang berkembang saat ini, salah satunya menurut pendapat Haggett (1983) menyatakan bahwa “*Geography is an integrative discipline that brings together the physical and human dimensions of the world in the study of people, place, and environments*” yang artinya Geografi adalah sebuah disiplin integratif yang menyatukan fisik dan dimensi manusia di dunia dalam penelitian orang, tempat, dan lingkungan. Dari definisi tersebut, secara eksplisit dapat dipahami bahwa Geografi merupakan bidang ilmu yang integratif antara aspek fisik dan sosial.

3. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran Geografi bertujuan untuk menanamkan kesadaran tentang keadaan ruang pada suatu lingkungan. Pembelajaran geografi juga harus mampu untuk berbuat dalam rangka menjaga kelestarian di muka bumi, sehingga wawasan ke-Geografi-an dari peserta didik dapat mewujudkan karakter yang diharapkan dalam menjaga, memelihara, dan mengamankan Tanah Air (Sugandi, 2015). Geografi merupakan disiplin ilmu terintegrasi dalam kajian ilmu-ilmu sosial serta ilmu-ilmu fisis dan sosial, yang memungkinkan peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan Geografi untuk berbagai situasi kehidupan, baik di rumah maupun di lingkungan luar rumah. Dengan mempelajari Geografi dalam pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dimaksudkan untuk memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan manusia dan lingkungannya. Geografi mempelajari persamaan dan perbedaan permukaan bumi dari sudut pandang kewilayahan dan kelingkungan dalam konteks keruangan (Effendi dkk, 2009).

Dengan demikian, kajian Geografi berkaitan dengan lingkungan fisik yang berpengaruh terhadap manusia, sehingga melalui pendidikan Geografi akan terbentuk masyarakat yang memiliki ketangguhan sosial. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Nomor 22 tahun 2006, yang menyatakan bahwa mata pelajaran Geografi diharapkan dapat membangun kemampuan peserta didik untuk bersikap dan bertindak cerdas, arif, dan bertanggungjawab dalam menghadapi masalah sosial, ekonomi, dan ekologis (dalam Sugandi, 2013b).

4. Tujuan Pembelajaran Geografi

Tujuan Pembelajaran Geografi adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan serta perspektif geografi. Berdasarkan tujuan tersebut maka dirumuskan tiga pilar utama pembelajaran geografi yaitu:

1. *Geography content/theme/essential* yaitu yang menyangkut dengan materi atau apa yang dipelajari.
2. *Geography skills* yang meliputi;
 - a) *Posing geography question* atau keterampilan siswa dalam mengidentifikasi masalah dan mengajukan pertanyaan geografis.
 - b) *Acquiring geographic information* atau kemampuan mengumpulkan data termasuk pengamatan dan pengukuran tentang fenomena geografis.
 - c) *Organizing geographic information* atau kemampuan mengatur atau mengolah data.
 - d) *Analyzing geographic information* atau kemampuan menganalisis data untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah.
 - e) *Answering and designing solution* atau kemampuan menjawab atau memecahkan masalah.
 - f) *Communicating geographic information* yaitu kemampuan mengkomunikasikan atau menginformasikan data geografi kepada khayalak seperti seorang guru dalam pembelajaran.

3. *Geography perspectives*. Perspektif adalah cara pandang terhadap sesuatu. Dalam pendidikan geografi ada dua pandangan geografis yaitu perspektif spasial dan perspektif ekologis. Di Indonesia, lazim ditambah dengan satu lagi jenis perspektif yaitu perspektif kompleks wilayah. Dalam konteks kurikulum dikenal dengan istilah pendekatan-pendekatan Geografi (Parjito, 2015).

4. Ciri Pembelajaran Geografi

Menurut Nofrion (2017), pembelajaran Geografi di Indonesia minimal harus memiliki enam ciri yaitu:

1. Berpusat kepada peserta didik dan guru memainkan peran sebagai pengajar dan fasilitator secara proporsional.
2. Berorientasi kepada pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan geografis serta perspektif geografis secara integrative.
3. Mewujudkan suasana kelas yang menyenangkan, interaktif, demokratis dan kolaboratif.
4. Pendidik dan peserta didik sama-sama belajar dalam konteks masing-masing.
5. Mengembangkan kemampuan analisis/HOTS peserta didik melalui pemberian soal/tugas/masalah yang menantang serta kontekstual.
6. Berbasis ICT dan kaya sumber belajar.

5. Pendekatan Geografi

Dalam melakukan kajian geosfer, seorang geografer harus menggunakan tiga pendekatan utama yaitu keruangan, kelingkungan, dan kompleks wilayah. Tiga pendekatan tersebut merupakan ciri khas geografi yang tidak dimiliki oleh ilmu lain. Pendekatan keruangan menekankan pada analisa sintesis terhadap variasi perbedaan lokasi di permukaan bumi serta faktor-faktor apa yang dominan mempengaruhi perbedaan tersebut. Kemudian, pendekatan kelingkungan menekankan pada hubungan (interaksi) antara manusia dengan lingkungan (alam). Sementara itu,

pendekatan kompleks wilayah adalah penggabungan antara keruangan dan kelingkungan. Analisis kompleks wilayah menekankan pada kajian komprehensif terhadap suatu wilayah meliputi aspek fisik dan manusia (Arild Holt-Jensen, 2003; Haggett, 1983).

2.1.2 *Google Classroom*

1. Pengertian *Google Classroom*

Google Classroom merupakan layanan online gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan siapa pun yang memiliki akun *Google*. *Google Classroom* adalah suatu *learning management system* yang dapat digunakan untuk menyediakan bahan ajar. *Google Classroom* membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat (Ali dan Zaini, 2020). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* merupakan layanan gratis yang dapat digunakan oleh seluruh lembaga pendidikan.

Dalam penelitian ini, indikator penggunaan aplikasi *Google Classroom* menggunakan 6 indikator menurut (Ernawati, 2018) yaitu:

- 1) Pengetahuan atau pemahaman
- 2) Manfaat
- 3) Kelebihan dan kekurangan
- 4) Efektifitas pembelajaran
- 5) Kemudahan penggunaan
- 6) Kualitas pembelajaran

2. Fungsi *Google Classroom*

Pada situs *Google Classroom* tertulis bahwa *Google Classroom* merupakan produk *Google* yang 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. *Google Classroom* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pemanfaatan *e-learning* karena sangat efektif, efisien, dan memiliki nilai inovasi yang kreatif bagi para pendidik dan peserta didik yang tidak mengharuskan pembelajaran tatap muka (Pianda dan Rahmiati, 2020). Banyaknya fasilitas yang disediakan oleh *Google Classroom* akan memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

3. Cara Menggunakan *Google Classroom*

Untuk menggunakan *Google Classroom*, guru dan siswa dapat mengaksesnya dengan menggunakan dua cara, yaitu website dan aplikasi. Website dapat diakses menggunakan browser apapun seperti *Chrome*, *Firefox*, dan *Internet Explorer*. Sedangkan untuk aplikasi dapat diunduh secara gratis melalui *Playstore* untuk *Android* dan *App Store* untuk *iOS* (Mahardini, 2020).

4. Kekurangan dan Kelebihan *Google Classroom*

Pembelajaran secara online dengan menggunakan *Google Classroom* saat ini telah banyak diterapkan di dunia pendidikan. Meskipun begitu, aplikasi tersebut tidak dapat dikatakan aplikasi yang sempurna untuk pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Mahardini (2020), adapun kendala dari penggunaan *Google Classroom* antara lain peserta didik kurang memahami materi yang dibagikan oleh guru, terutama materi yang berupa hitungan. Selain itu, jaringan internet kadang

kurang bersahabat sehingga peserta didik kurang optimal dalam mempelajari materi yang dibagikan oleh guru di *Classroom* terutama materi berupa video, hal ini terjadi juga ketika harus meng-*upload* tugas yang berupa foto atau video. Selain itu, *Google Classroom* juga memiliki kelebihan, yaitu dapat membantu guru dan peserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal pembelajaran di kelas. Disamping itu, guru juga dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada peserta didik (Zulfah, 2020).

2.1.3 Pembelajaran Daring

1. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan internet dimana pengajar dan peserta didik tidak bertatap muka secara langsung. Menurut Isman (2016) pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Adapun definisi pembelajaran daring menurut Meidawati dalam Pohan (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interkatif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Pembelajaran daring dapat dilakukan dari mana dan kapan saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan.

Berdasarkan definisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik dengan memanfaatkan jaringan internet dan dapat dilakukan di lokasi yang terpisah.

2. Manfaat Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring dapat mendorong siswa tertantang dengan hal-hal baru yang mereka peroleh selama proses belajar, baik teknik interkasi dalam pembelajaran maupun penggunaan media-media pembelajaran yang beragam. Siswa juga secara otomatis tidak hanya mempelajari materi ajar yang diberikan oleh guru, melainkan mempelajari cara belajar itu sendiri. Menurut Ghirardini (2011) pembelajaran daring juga memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, dan personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang menggunakan simulasi dan permainan.

2.1.4 Covid-19

1. Pengertian Covid-19

Coronavirus adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada setidaknya dua jenis *Coronavirus* yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat. *Coronavirus Diseases 2019 (Covid-19)* adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Pada 30 Januari 2020 WHO (*World Health Organization*) telah menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia. Pada 2 Maret 2020, Indonesia melaporkan pertama kali kasus konfirmasi *Covid-19* sebanyak 2 kasus (Ningsih, 2020).

2. Gejala Covid-19

Gejala *Covid-19* dimulai dengan batuk kering dan diikuti dengan gangguan pernafasan. Batuk ini adalah batuk yang terus menerus selama lebih dari satu jam

atau mengalami batuk rejan selama tiga kali dalam periode 24 jam, biasanya lima hari secara rata-rata bagi orang untuk menunjukkan gejalanya namun bagi sebagian orang gejalanya lebih lambat terjadi. Organisasi Kesehatan Dunia WHO mengatakan masa inkubasi selama 14 hari. Spesialis Telinga, Hidung, Tenggorokan di Inggris mengatakan mereka mendengar ada gejala lain dari banyak pasien termasuk kehilangan indera penciuman dan perasa (Zendrato, 2020).

3. Pencegahan Covid-19

Pemerintah telah melakukan berbagai langkah untuk mencegah penularan virus Covid-19. Menurut rekomendasi standar WHO (*World Health Organization*) bagi masyarakat umum, pencegahannya adalah sebagai berikut:

1. Melakuakan *physical distancing* dengan mengurangi berpergian dan menghindari dari kerumunan atau tempat yang ramai.
2. Menjaga jarak setidaknya satu meter.
3. Menerapkan hidup bersih dan sehat.
4. Sering mencuci tangan pakai sabun, alat pembersih sekali pakai (*tissue*) atau *handsanitizer*.
5. Menggunakan masker dan menjalankan etika batuk dan bersin dengan cara menutup mulut dan hidung dengan siku atau tisu.
6. Menghindari kontak langsung dengan siapapun yang menderita demam, batuk, dan sulit bernafas.
7. Menghindari menyentuh mata, hidung, dan mulut.
8. Jangan mengonsumsi produk hewani mentah atau setengah matang.

2.1.5 Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potesial terjadi sebagai

hasil dari praktik atau penguatan (reinforced practice) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu (Hamzah B. Uno, 2019).

1. Pengertian Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Hamdu dan Agustina, 2011). Menurut Clayton Alderfer (dalam Nashar, 2004) motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Adapun indikator untuk mengukur motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2011) yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan kondusif

2. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Hamalik (2008), terdapat tiga fungsi motivasi belajar yaitu:

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan. Tanpa adanya motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, yaitu berfungsi menggerakkan perbuatan kearah pencapaian tujuan yang diinginkan.

3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Motivasi ini berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan atau perbuatan.

3. Komponen Motivasi

Komponen utama motivasi menurut Ahmad Idzhar (2016), yaitu:

1. Kebutuhan,
2. Perilaku/dorongan, dan
3. Tujuan.

Untuk mewujudkan terjadinya belajar, motivasi mempunyai kedudukan yang sangat penting artinya bagi peserta didik, diantaranya adalah memperbesar semangat belajar. Sering terjadi peserta didik yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, tetapi karena tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga siswa tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya.

4. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Darsono, dkk (2000) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

1. Cita-cita atau aspirasi siswa adalah suatu target yang ingin dicapai. Cita-cita merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi akan memperkuat motivasi belajar.
2. Kemampuan belajar merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi. Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa, misalnya penghematan, perhatian, ingatan, daya pikir, dan fantasi.
3. Kondisi siswa merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi. Kondisi ini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis. Seorang siswa yang

memiliki kondisi jasmani dan rohani yang terganggu, akan mengganggu perhatian belajar siswa, begitu juga sebaliknya.

4. Kondisi lingkungan merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi. Kondisi lingkungan datang dari luar diri siswa. Kondisi lingkungan yang sehat, keturunan hidup, ketertiban pergaulan perlu dipertinggi mutunya dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah, maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.
5. Unsur-unsur dinamis dalam belajar juga mempengaruhi motivasi. Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar mengajar tidak stabil, kadang kuat, kadang lemah, dan bahkan hilang. Misalnya keadaan emosi siswa, gairah belajar, situasi dalam keluarga akan mempengaruhi motivasi seseorang.
6. Upaya guru dalam pembelajaran siswa merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Upaya yang dimaksud adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam mengajar siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa, mengevaluasi hasil belajar siswa, dll. Bila upaya-upaya tersebut dilaksanakan dengan berorientasi pada kepentingan siswa, maka diharapkan dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.

5. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2005) ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu:

1. Memberi Angka

Angka yang dimaksud disini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang justru untuk mencapai angka/nilai yang baik sehingga yang dikejar hanya nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Yang perlu diingat oleh guru, bahwa pencapaian angka-angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan

bermakna. Harapannya angka-angka tersebut dikaitkan dengan nilai afeksinya bukan sekedar kognitifnya saja.

2. Memberi Hadiah

Hadiah dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan yang tidak menarik menurut siswa.

3. Kompetisi Persaingan

Kompetisi persaingan baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.

4. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Bentuk kerja keras siswa dapat terlibat secara kognitif yaitu dengan mencari cara untuk dapat meningkatkan motivasi.

5. Memberi Ulangan

Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.

6. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil belajarnya, siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa pasti akan berusaha mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya.

7. Memberi Pujian

Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8. Hukuman

Hukuman adalah bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman tersebut.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang mengambil pokok permasalahan hampir sama dengan penelitian ini dirujuk guna kelengkapan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

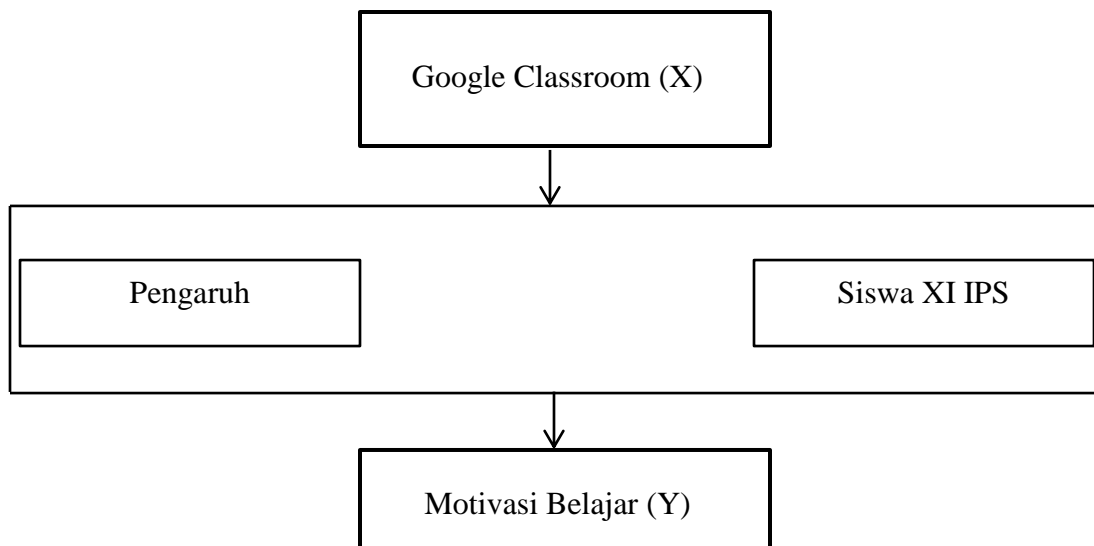
No	Penulis	Metode Penelitian	Judul	Hasil Penelitian
1.	Afdhal Baser dan Fahmi Rizal (2021)	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan metode <i>quasi eksperimen design</i> . Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara teknik <i>purposive sampling</i> , dengan mencari kelas yang mempunyai tingkat kognitif yang setara. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Solok yang terdaftar pada Tahun Pelajaran 2020/2021 yang keseluruhan populasinya sebanyak 375	Dampak Positif Penggunaan <i>Google Classroom</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Masa Pandemi Covid-19	Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan <i>Google Classroom</i> lebih tinggi secara keseluruhan, baik kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi maupun kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah yang mana secara empiris ini terbukti dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan.

siswa.				
2.	Taufik Ridwan dan Aldo Faisal Umam (2020)	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Desain penelitian yang digunakan adalah <i>One Shot Case Study</i> . Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes hasil belajar Mahasiswa dan lembar angket motivasi belajar Mahasiswa.	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Google Classroom</i> dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa	Penelitian ini menunjukkan berdasarkan hasil observasi respon mahasiswa terhadap penggunaan <i>Google Classroom</i> maka diperoleh data bahwa <i>Google Classroom</i> sangat berguna dalam proses pembelajaran Matematika. Dalam penelitian ini diperoleh bahwa performa <i>Google Classroom</i> sebesar 78,75%. Performa itu sendiri berkaitan dengan penampilan, cara kerja maupun fasilitas yang diberikan oleh <i>Google Classroom</i> untuk penggunaannya seperti pemberian materi maupun penilaian (<i>assessment</i>). Oleh karena itu, dengan penggunaan <i>Google Classroom</i> dapat memotivasi Mahasiswa dalam belajar.
3.	Nanda Safarati Rahma (2021)	Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang mengungkap kebenaran bentuk hubungan antar variabel atau fenomena. Jenis penelitian ini menggunakan metode survey. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket yang dibuat dalam <i>Google form</i> untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menghitung presentase dari hasil skor yang telah diperoleh.	Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Selama Pandemi <i>Covid-19</i>	Penelitian ini menunjukkan hasil survey motivasi belajar Mahasiswa skor rata-rata persentasenya 83,22% termasuk kriteria sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa tetap memiliki motivasi belajar yang tinggi, ditengah pandemi <i>Covid-19</i> yang melanda dunia. Walaupun pembelajaran <i>online</i> dapat menjadikan Mahasiswa kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga tidak dipungkiri juga berdampak pada pembelajaran yang

				menjenuhkan dan terdapat kekurangan pada pelaksanaannya, akan tetapi pembelajaran tetap harus berjalan dengan mengoptimalkan pembelajaran daring, karena dalam kondisi darurat, maka dosen harus terus berkreasi dan berinovasi dengan teknologi sebagai jembatan dalam mentransfer pengetahuan agar lebih mudah dipahami.
4.	Aldo Putra Pratama (2021)	Penelitian ini menggunakan desain Meta Analisis. Meta Analisis adalah teknik yang merangkum dua hasil penelitian atau lebih, mereview dan menganalisa data dari beberapa penelitian sebelumnya. Selanjutnya Meta Analisis ini merupakan teknik statistika yang menggabungkan hasil dua atau lebih penelitian sejenis sehingga diperoleh paduan data kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri artikel-artikel pada jurnal online.	Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD	Penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh pembelajaran Daring terhadap motivasi belajar siswa cukup besar yaitu 64,01%, dalam 2 penelitian terjadi peningkatan motivasi belajar namun 1 penelitian menunjukkan bahwa ada penurunan motivasi belajar. Dalam hal ini banyak faktor lain yang mempengaruhi sehingga di setiap tempat berbeda dalam segi peningkatan atau penurunan motivasi belajar siswa SD.

Sumber : Hasil Pengelolaan Peneliti, 2021

2.3 Kerangka Pikir



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

Pandemi *Covid-19* membawa dampak yang signifikan, salah satunya yaitu dalam sektor pendidikan. Proses belajar mengajar di sekolah kini harus dilakukan dari jarak jauh atau dapat disebut juga dengan pembelajaran daring (dalam jaringan). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan *Google Classroom*. Penggunaan *Google Classroom* saat pandemi *Covid-19* ini berpotensi memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS di SMAN 5 Bandar Lampung.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan uraian di atas, maka hipotesis sebagai dugaan sementara dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : tidak ada pengaruh *Google Classroom* terhadap motivasi belajar Geografi siswa kelas XI IPS di SMAN 5 Bandar Lampung.
2. H_1 : ada pengaruh *Google Classroom* terhadap motivasi belajar Geografi siswa kelas XI IPS di SMAN 5 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa angka untuk meneliti populasi dan sampel tertentu. Metode survey menurut Kasunic dalam Yuliansyah (2016) adalah proses pengukuran yang melibatkan pengajuan pertanyaan kepada responden dan mengumpulkan informasi dari sejumlah kecil orang untuk mewakili dari sejumlah besar orang (sampel penelitian survei). Menurut Nenty (2009) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang berupaya untuk mengungkap kebenaran dan prinsip universal dalam bentuk hubungan antar variabel atau fenomena. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi yaitu suatu model statistik yang mempelajari pola hubungan yang logis antara dua variabel atau lebih dimana salah satunya sebagai variabel dependen (variabel terikat) dan yang lainnya sebagai variabel independen (variabel bebas).

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Bandar Lampung yang beralamatkan di Jalan Soekarno Hatta, Way Dadi Baru, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022 semester 2, pada Bulan Maret 2022. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut adalah karena lokasi tersebut pernah menjadi lokasi PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) bagi peneliti

sehingga peneliti sudah sedikit mengetahui tentang *Google Classroom* yang digunakan di SMAN 5 Bandar Lampung. Selain itu, peneliti juga sudah berkoordinasi dengan guru pengampu mata pelajaran Geografi di sekolah tersebut sehingga dapat memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.

3.3 Objek dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan suatu yang diamati dalam melaksanakan penelitian dan dapat berupa benda, orang, atau suatu hal (Arikunto, 2016). Hal tersebut juga dapat didefinisikan subjek penelitian adalah orang yang mengetahui atau berkaitan langsung dalam kegiatan yang diharapkan dapat memberikan informasi secara jelas dan tepat. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik SMAN 5 Bandar Lampung kelas XI IPS yang berjumlah 36 siswa. Sedangkan objek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah *Google Classroom* dalam mata pelajaran Geografi.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk yang dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi yaitu seluruh siswa kelas XI IPS yang belajar Geografi di SMAN 5 Bandar Lampung yang berjumlah 144 siswa.

Tabel 3.1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Siswa
1.	XI IPS 1	36
2.	XI IPS 2	36
3.	XI IPS 3	36
4.	XI IPS 4	36
Jumlah		144

Sumber: Observasi Peneliti, 2022

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel ini digunakan jika populasi besar dan tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut karena adanya keterbatasan waktu dan tenaga maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Untuk pengambilan sampel pada penelitian ini, peneliti menggunakan dengan menggunakan metode *Probability Sampling* dengan teknik sampling *Simple Random Sampling* dikarenakan jumlah siswa yang lebih dari 100. Menurut Arikunto (2010) jika subjek kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi dan jika populasinya lebih dari 100 maka diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Berdasarkan penjelasan diatas, adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu 25% dari keseluruhan jumlah populasi dan didapatkan sampel sebanyak 36 siswa yang rinciannya sebagai berikut:

Tabel 3.2. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Sampel	Sampel
1.	Xi IPS 1	36	25%	9
2.	XI IPS 2	36	25%	9
3.	XI IPS 3	36	25%	9
4.	XI IPS 4	36	25%	9
Jumlah				36

Sumber: Observasi Peneliti, 2022

3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel (DOV)

3.5.1 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel independent (variabel bebas) dan variabel dependent (variabel terikat). Menurut Hagul (1989), variabel independent (memengaruhi) adalah variabel yang berperan memberi pengaruh kepada variabel lain, sedangkan variabel dependent (terpengaruh) adalah variabel yang dijadikan sebagai faktor yang dipengaruhi oleh sebuah atau sejumlah variabel lain.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel yaitu variabel independen (variabel bebas) dan dependen (variabel terikat) berikut pengertiannya:

1. Variabel bebas (independen) disebut juga variabel X adalah variabel yang mempengaruhi, yaitu *Google Classroom*.
2. Variabel terikat (dependen) disebut juga variabel Y adalah variabel yang dipengaruhi, yaitu motivasi belajar.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel (DOV)

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau mengubah konsep-konsep berupa konstruk dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati, diuji, dan ditetapkan kebenarannya oleh orang lain. Hal tersebut juga sejalan dengan yang diungkapkan oleh Komarudin (1974) bahwa definisi operasional adalah pengertian yang lengkap tentang suatu variabel yang mencakup semua unsur

yang menjadi ciri utama variabel itu. Adapun Definisi Operasional Variabel (DOV) dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel (DOV)

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Item
1.	<i>Google Classroom</i> (X)	<i>Google Classroom</i> merupakan sebuah platform atau layanan berbasis internet yang disediakan oleh pihak <i>Google</i> yang dimana media tersebut saat pandemi <i>Covid-19</i> digunakan sebagai media pengganti pertemuan kelas tatap muka atau dapat disebut juga dengan pembelajaran daring. <i>Service</i> ini didesain untuk membantu tenaga pendidik membuat dan membagikan tugas kepada peserta didik secara <i>paperless</i> .	a. Pengetahuan atau pemahaman b. Manfaat c. Kelebihan dan kekurangan d. Efektifitas pembelajaran e. Kemudahan penggunaan f. Kualitas pembelajaran	1. Lebih mudah memahami diskusi melalui <i>Google Classroom</i> dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka 2. Pembelajaran melalui aplikasi <i>Google Classroom</i> menjadi kurang mengerti apa yang diajarkan oleh guru karena tidak diberi penjelasan 3. Manfaat penggunaan aplikasi <i>Google Classroom</i> dapat memudahkan dalam pengumpulan tugas dengan lebih cepat 4. Menyalahgunakan pemanfaatan media pembelajaran daring dengan bermain game online di gadget daripada mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> 5. Menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> lebih menghemat waktu 6. Merasa kesulitan dalam pengumpulan tugas melalui aplikasi <i>Google Classroom</i> 7. Guru aktif memberikan tanggapan, diskusi atau tugas di aplikasi <i>Google Classroom</i> 8. Merasa kurang adanya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran daring melalui aplikasi <i>Google Classroom</i> 9. Di masa pandemi <i>Covid-19</i> , aplikasi <i>Google Classroom</i> sangat membantu dalam pembelajaran daring 10. Merasa kesulitan dalam

				<p>menggunakan aplikasi Google Classroom</p> <p>11. Dengan Google Classroom memungkinkan guru dan siswa untuk saling memberi dan memperoleh umpan balik/tanggapan lebih cepat pada saat diskusi</p> <p>12. Guru tidak memberikan penjelasan materi yang akan diajarkan kepada siswa menggunakan aplikasi Google Classroom</p>
2.	Motivasi Belajar (Y)	<p>Motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai tujuan. Dorongan dan reaksi-reaksi usaha tersebut disebabkan karena adanya kebutuhan untuk berprestasi dalam hidup. Motivasi dan belajar adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena dalam kegiatan belajar diperlukan motivasi yang dapat mendukung belajar siswa. Belajar yang dilandasi oleh motivasi yang kuat akan memberikan hasil belajar yang lebih baik.</p>	<p>a. Hasrat dan keinginan berhasil</p> <p>b. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar</p> <p>c. Harapan dan cita-cita masa depan</p> <p>d. Penghargaan dalam belajar</p> <p>e. Kegiatan menarik dalam belajar</p> <p>f. Lingkungan kondusif</p>	<p>1. Belajar dengan tekun setiap hari walaupun tidak ada tugas atau PR dari guru</p> <p>2. Kurang bersemangat untuk belajar dan mengikuti pembelajaran Geografi</p> <p>3. Bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan terhadap materi yang diajarkan</p> <p>4. Berusaha mempelajari Geografi dari buku paket, artikel, internet, dan berbagai sumber agar mendapatkan hasil yang optimal</p> <p>5. Tidak mengulang kembali pelajaran yang telah disampaikan oleh guru setelah pelajaran selesai</p> <p>6. Berusaha mempertahankan prestasi dalam mata pelajaran Geografi</p> <p>7. Menjadi malas belajar karena sudah merasa puas dengan nilai yang sekarang</p> <p>8. Apresiasi yang diberikan guru pada saat pembelajaran dapat menambah semangat untuk belajar Geografi dengan giat</p> <p>9. Mudah menyerah dan malas belajar ketika mendapat nilai yang kurang maksimal</p> <p>10. Pembelajaran melalui Google Classroom sangat menarik karena penggunaan aplikasi tersebut memudahkan pada saat</p>

-
- pembelajaran
11. Merasa kurang tertarik terhadap model pembelajaran Geografi yang digunakan oleh guru
 12. Orang tua mendukung semua kegiatan yang dilakukan dalam menunjang prestasi belajar di sekolah
 13. Orang tua sibuk bekerja sehingga tidak ada waktu untuk memantau perkembangan dan kemajuan belajar
-

Sumber: Diolah Peneliti, 2022

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Kuesioner

Untuk memperoleh data dalam penelitian, peneliti menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data tidak langsung dimana peneliti tidak melakukan tanya jawab langsung dengan informan atau responden, melainkan menggunakan sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden. Teknik angket digunakan untuk mengetahui persentase dari tingkat motivasi belajar Geografi setiap siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Sugiyono (2017) kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Adapun angket yang dibuat adalah dalam bentuk *Google Form* dengan menggunakan *Skala Likert* dan siswa dapat memberikan respon terhadap pernyataan-pernyataan dengan 5 alternatif jawaban. *Skala Likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial (Sugiyono dalam Rahma, 2021).

Tabel 3.4. *Skala Likert*

Alternatif Jawaban	Skor Butir Pernyataan
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Cukup	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Sumber: Sukardi, 2011

3.6.2 Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung dengan melibatkan semua indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, pembau, perasa) untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian (Agustinova, 2015). Teknik observasi digunakan sebagai data pendukung melalui pengamatan yang menunjukkan tingkat motivasi belajar peserta didik ketika pembelajaran Geografi melalui *Google Classroom*. Dengan menggunakan teknik penelitian observasi, maka peneliti memperoleh data yang dijadikan dasar yang akurat, tepat, dan dapat dipertanggungjawabkan.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, biasanya dapat berupa tulisan, gambar, ataupun karya monumental (Sugiyono, 2015). Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa foto, data, dan berkas lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Metode ini juga dapat dijadikan sebagai pendukung metode lainnya untuk mendapatkan data yang otentik mengenai gambaran nyata di SMAN 5 Bandar Lampung.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena baik fenomena alam maupun sosial dalam penelitian (Arikunto, 2005). Instrumen sebagai alat pengumpulan data harus dirancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument non tes berupa angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015).

Angket yang dibuat bertujuan untuk mengetahui secara detail mengenai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Geografi menggunakan *Google Classroom* di masa pandemi *Covid-19*. Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tentang motivasi belajar siswa di SMAN 5 Bandar Lampung.

Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Instrumen	Indikator	Nomor Item	
			Positif	Negatif
<i>Google Classroom (X)</i>	<i>Google Form</i>	Pengetahuan / pemahaman	1	2
		Manfaat	3	4
		Kelebihan dan kekurangan	5	6
		Efektifitas pembelajaran	7	8
		Kemudahan penggunaan	9	10
		Kualitas pembelajaran	11	12
Motivasi belajar (Y)	<i>Google Form</i>	Hasrat dan keinginan berhasil	13, 15	14
		Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	16	17
		Harapan dan cita-cita masa depan	18	19
		Penghargaan dalam belajar	20	21
		Kegiatan yang menarik dalam pembelajaran	22	23
		Lingkungan belajar yang kondusif	24	25

Sumber: Ernawati (2018) dan Uno B. Hamzah (2010).

3.8 Uji Instrumen Penelitian

3.8.1 Uji Validitas Instrumen

Menurut Taniredja (2012), validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian, data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya.

Validitas merupakan suatu kondisi yang menggambarkan tingkat dari instrumen yang relevan mampu mengukur apa yang diukur. Jika tes tersebut dapat mengukur apa yang ingin kita ukur, maka tes tersebut valid (Duli, 2019). Adapun rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian yaitu dengan uji *pearson product moment* dengan menggunakan SPSS. Skala tersebut diujicobakan pada siswa yang berbeda dengan sampel penelitian di sekolah yang sama. Uji coba skala tersebut dilakukan kepada 20 siswa (responden) kelas XI IPS. Apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka kesimpulan *item* kuisisioner tersebut valid. Apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka kesimpulannya *item* kuisisioner tersebut tidak valid. Berdasarkan data yang didapat dari hasil uji coba variabel pada 20 responden tersebut lalu dihitung menggunakan program SPSS dengan $n = 20$ dan $r_{tabel} = 0,444$ dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.6. Uji Validitas Penggunaan *Google Classroom* (X)

Indikator	r hitung	r tabel	Kesimpulan
X.1	0,625	0,444	Valid
X.2	0,574	0,444	Valid
X.3	0,477	0,444	Valid
X.4	0,524	0,444	Valid
X.5	0,492	0,444	Valid
X.6	0,539	0,444	Valid
X.7	0,543	0,444	Valid
X.8	0,501	0,444	Valid
X.9	0,460	0,444	Valid
X.10	0,506	0,444	Valid

X.11	0,535	0,444	Valid
X.12	0,565	0,444	Valid

Sumber: Diolah Peneliti, 2022

Tabel 3.7. Uji Validitas Motivasi Belajar Geografi (Y)

Indikator	r hitung	r tabel	Kesimpulan
Y.1	0,499	0,444	Valid
Y.2	0,501	0,444	Valid
Y.3	0,490	0,444	Valid
Y.4	0,504	0,444	Valid
Y.5	0,523	0,444	Valid
Y.6	0,490	0,444	Valid
Y.7	0,689	0,444	Valid
Y.8	0,545	0,444	Valid
Y.9	0,479	0,444	Valid
Y.10	0,654	0,444	Valid
Y.11	0,628	0,444	Valid
Y.12	0,504	0,444	Valid
Y.13	0,464	0,444	Valid

Sumber: Diolah Peneliti, 2022

3.8.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS melalui teknik *Cronbach's Alpha* karena instrumen penelitian ini menggunakan bentuk angket dan skala multilevel. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,7$ maka dinyatakan reliabel dan sebaliknya apabila nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,7$ maka dinyatakan kurang reliabel. Berikut kriteria pengukuran uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan SPSS melalui teknik *Cronbach's Alpha*.

Tabel 3.8. Kategori Nilai *Cronbach's Alpha*

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
$\geq 0,900$	Sempurna
0,800 - 0,899	Baik
0,700 – 0,799	Diterima
0,600 – 0,699	Dipertanyakan
0,500 – 0,599	Lemah
$< 0,50$	Tidak diterima

Sumber: Machali, 2017

Berdasarkan tabel diatas, keputusan secara umum reliabilitas instrument dapat diketahui dari nilai *Cronbach's Alpha* pada *output reliability* dapat dibandingkan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Apabila nilai *cronbach's alpha* $< 0,7$ maka dinyatakan kurang reliabel
2. Apabila nilai *cronbach's alpha* $> 0,7$ maka dinyatakan reliabel

Berdasarkan perhitungan melalui program SPSS berikut disajikan tabel hasil rekapitulasi uji reliabilitas instrumen pada 20 responden:

Tabel 3.9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Hasil
1	Penggunaan <i>Google Classrom</i> (X)	0,760	Diterima
2	Motivasi Belajar Siswa (Y)	0,781	Diterima

Sumber: Diolah Peneliti, 2022

Berdasarkan hasil rekapitulasi diatas menunjukkan bahwa variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) memiliki kategori nilai reliabilitas yang diterima atau reliabel.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap penting dimana data yang dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, kuesioner, wawancara,

dokumentasi, dan lain-lain diolah dan disajikan untuk membantu menjawab permasalahan yang diteliti.

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui nilai residu atau perbedaan yang ada dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak normal. Jika jumlah data cukup banyak dan penyebarannya tidak 100% normal (tidak normal sempurna), maka kesimpulan yang ditarik berkemungkinan salah. Untuk menghindari kesalahan tersebut, uji normalitas dapat dilakukan dengan analisis *explore* dan menggunakan nilai signifikansi pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* yang dilakukan melalui SPSS. Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. > 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal
2. Jika nilai Sig. < 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji kesamaan dua varians digunakan untuk menguji apakah sebaran data tersebut homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan kedua variansnya (Usmadi, 2020).

3.9.3 Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *Google Classroom* (variabel X) sebagai sarana pembelajaran dan motivasi belajar (Y) Geografi siswa kelas XI IPS memiliki hubungan yang linear secara signifikansi atau tidak. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS untuk memperoleh koefisien

signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. > 0.05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y
2. Jikai nilai Sig. < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y

3.9.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan *Google Classroom* terhadap motivasi belajar siswa.

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS. Regresi linear sederhana merupakan pengukuran untuk mengetahui pengaruh variabel satu dengan variabel lainnya dan uji ini hanya dapat digunakan jika variabel bebas dalam sebuah penelitian hanya ada satu variabel. Dalam penelitian ini, uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh *Google Classroom* terhadap motivasi belajar Geografi. Adapun persamaan regresi linear sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = variabel *response*

A = konstanta (intersep)

B = konstanta regresi linear

X = variabel bebas (*predictor*)

Adapun yang menjadi dasar atau kriteria pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana ini yaitu:

- 1) Apabila nilai signifikansi (Sig.) < probabilitas 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima atau ada pengaruh penggunaan *Google Classroom* (X) terhadap motivasi belajar Geografi siswa (Y).
- 2) Apabila nilai signifikansi (Sig.) > probabilitas 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak atau tidak ada pengaruh penggunaan *Google Classroom* (X) terhadap motivasi belajar Geografi siswa (Y).

2. Uji Signifikansi Korelasi (Uji t)

Uji t merupakan salah satu uji hipotesis penelitian dalam analisis regresi linear sederhana maupun berganda. Uji t bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) secara parsial berpengaruh terhadap variabel terikat (Y). Hasil uji t dapat dilihat pada tabel *Coefficients* dalam kolom signifikansi (Sig.) (Riadi, 2016).

3. Koefisien Determinasi

Koefisien determinan (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen (Y). Apabila koefisien determinasi mendekati 1, maka dapat dikatakan bahwa variabel independen (X) berpengaruh sangat kuat terhadap variasi dependen (Y) sedangkan sebaliknya apabila hasil R^2 kecil atau mendekati 0, maka pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (X) sangat rendah. Koefisien determinasi dalam uji ini menunjukkan besarnya kontribusi variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian serta analisis data melalui uji statistik menggunakan SPSS pada penelitian ini maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa ada pengaruh pada penggunaan *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran saat pandemi *Covid-19* terhadap motivasi belajar Geografi siswa kelas XI IPS di SMAN 5 Bandar Lampung yaitu sebesar 52,8%. Pengaruh tersebut merupakan dampak positif yang pada penelitian mengacu pada 6 indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2011) yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memiliki beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru sebagai pengelola proses kegiatan belajar mengajar diharapkan agar memerhatikan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga

dapat meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan *Google Classroom* sebagai sarana atau media pembelajaran online yang menarik dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, maka sebaiknya guru memanfaatkan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran pada saat pandemic *Covid-19*. Selain itu, penggunaan *Google Classroom* sebagai sarana atau media pembelajaran juga dapat melatih peserta didik agar terbiasa menggunakan teknologi dalam belajar.

2. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat beradaptasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan sarana atau media pembelajaran *online Google Classroom* agar proses belajar mengajar tetap dapat berjalan dan diterima dengan baik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini mengkaji variabel bebas berupa penggunaan *Google Classroom* untuk dapat diketahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar Geografi siswa, maka pada penelitian selanjutnya dapat dikaji tentang variabel lainnya untuk dapat dikaitkan dengan variabel terikat yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, Danu Eko. 2015. *Memahami Metode Penelitian Kualitatif, Teori & Praktik*. Yogyakarta: Calpulis.
- Alfina, Ommi. (2020). Penerapan LMS-Google Classroom Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Methoda*. 10(1), 38-46.
- Ali, Lalu Usman, dan Muhammad Zaini. (2020). Pemanfaatan Program Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Dasar-Dasar Kependidikan. *Jurnal Jurusan Tadris IPS Society*, 11(1), 27-34.
- Ananda, Rusydi, dan Oda Kinata Banurea. 2017. *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Anugrahana, Andri. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arild, Holt-Jensen. (2003). *Geography History & Concept*. London: Sage Publications.
- Baser, Afdhal, dan Fahmi Rizal. (2021). Dampak Positif Penggunaan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 154-162.
- Benty, D.D.N., dan Gunawan, I. 2017. *Manajemen Pendidikan Suatu Pengantar Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyani, Adhetya, Iin Diah Listiana, dan Sari Puteri Deta Larasati. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ Ilmu Al-Qur'an: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 123-140.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darsono, Max, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Duli, Nikolaus. Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS. 2019 ed. Sleman: Depublish Publisher, 2005.
- Effendi, R., Sapriya & B. Maftuh. (2009). Pengembangan Pendidikan IPS SD. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati. 2018. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas IX di MAN 1 Kota Tangerang Selatan*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Fitriani, Yani, dkk. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 165-175.

- Fitriani, Yuni. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics, and Computing*, 4(2), 1-8.
- Ghirardini, B. 2011. *E-Learning Methodologies*. Germany: Federal Ministry of Food, Agriculture and Consumer Protection.
- Haggett. (1983). *Geography: A Modern Synthesis*. New York: Harper & Row.
- Hagul, Peter, et.al, (1989), Penentuan Variabel Penelitian dan Hubungan Antar Variabel “Metode Penelitian dan Survey”, Masri Singarimbun dan Sofyan Effendi (Ed), Jakarta: LP3ES.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdu, Ghullam, dan Lisa Agustina. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81-86.
- Hammi, Zedha. (2017). *Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus*. Universitas Negeri Semarang
- Idzhar, Ahmad. (2016). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 221-228.
- Isman, Mhd. (2016). Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring). *The Progressive and Fun Education Seminar*, ISBN: 978-602-361-045-7.
- Matin, dan Nurhattati Fuad. 2016. *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan, Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Mahardini, Maya Mahitsa Agung. (2020). Analisis Situasi Penggunaan Google Classroom pada Pembelajaran Daring Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, 8(2), 215-224.
- Mahnegar, F. (2012). Learning Management System. *International Journal of Business and Social Science*. 3(21), 144-150.

- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Nenty, H. J. (2009). Writing a Quantitative Research Thesis. *International Journal of Educational Sciences*, 1(1), 19-32.
- Ningsih, Sulia. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 7(2), 124-132.
- Nofrion dan Yurni Suasti. 2015. Penguatan Kurikulum dan Pembelajaran Geografi. Prosiding Seminar Nasional P3GI. Malang. ISBN : 978 – 602 – 71506 – 3 – 8.
- Nurfayanti dan Nurbaeti. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50-59.
- Parjito. 2015. Visi Pendidikan Geografi Abad 21. Prosiding Seminar Nasional P3GI. Malang. ISBN : 978 – 602 – 71506 – 3 – 8.
- Pianda, Didi, dan Rahmiati. (2020). Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Google Classroom Sebagai Kelas Digital Berbantuan Aplikasi Geogebra. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 93-111.
- Pohan, Albert Efendi. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi: CV Sarnu Untung.
- Pratama, Aldo Putra. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1), 88-95.
- Prihatini, Effriyanti. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Formatif*. 7(2), 171-179.
- Putranti, Nurita. (2016). Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*. 2(2), 139-147.

- Putri Maisyarah Ammy, S. W. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Video Pembelajaran Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj). *Pendidikan*, 5(1), 27–35.
- Rahma, Nanda Safarati. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Genta Mulia*, 7(1), 113-118.
- Ridwan, Taufik, dan Aldo Faisal Umam. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(1), 37-46.
- Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Santiago, B. J., Ramírez, J. M. O., Rodríguez-Reséndiz, J., Dector, A., García, R. G., González-Durán, J. E. E., & Sánchez, F. F. (2020). Learning Management System-Based Evaluation to Determine Academic Efficiency Performance. *Sustainability*, 12(4256), 1–17.
- Santoso, Budi, Nurhayati, dan Hilman Djafar. (2020). Penerapan *E-Learning* Berbasis *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah di Tengah Pandemi. *Jurnal Al-Qiyam*, 1(1), 100-108.
- Sardiman, A.M. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Sofa, Ning Fina Inayatus. 2020. “Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI di SMK Darul Hidayah Tirtoyudo Kabupaten Malang”. Pascasarjana. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugandi, D. (2013b). “Pengaruh Pendapatan, Pengetahuan, dan Kepemilikan Lahan terhadap Sikap dan Implementasinya pada Partisipasi Penduduk dalam Konservasi Lingkungan Sagara Anakan: Bahan Pembelajaran Geografi di SMA tentang Konservasi”. Disertasi Doktor Tidak Diterbitkan. Bandung: Program Studi Pendidikan IPS, Sekolah Pasca Sarjana UPI.

- _____. (2015). Pembelajaran Geografi sebagai Salah Satu Dasar Pembentukan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Sains Sosial dan Kemanusiaan*, 8(2), 241-252.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto dan Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Esensi.
- Suyyinah. 2019. *Full Day Education*. Malang: Literasi Nusantara.
- Syamsudin, Abin. (1996). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Taniredja, Tukiran. Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar). Bandung: Alfabeta, 2012. Terhadap Hasil Belajar Peserta didik.” *Jurnal IT Edu Universitas Negeri*.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2019. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50-62.
- Watson, W. R., & Watson, S. L. (2007). An argument for clarity: What are learning management systems, what are they not, and what should they become?. *Tech Trends*. 51(2), 28-34.
- Yuliansyah. 2016. *Meningkatkan Response Rate Pada Penelitian Survey Suatu Study Literature*. Jakarta Selatan: Change Publication.

Zendrato, Walsyukurniat. (2020). Gerakan Memcegah Daripada Mengobati Terhadap Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 242-248.

Zulfah, Putri Umairah. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan “Google Classroom” Ditengah Pandemi Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 4 SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal on Education*, 2(3), 275-285.