

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI GOOGLE CLASS ROOM
DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

(The Effect of Online Learning Using the Google Class Room Application and Learning Motivation on the Learning Outcomes of Student)

Ucu Suhayati
SDN Kadu Bereum I
Chuechytie90@gmail.com
Isti Rusdiani, Cucu Atikah
Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This study aims to determine and analyze the effect of online learning using the google classroom application and learning motivation on student learning outcomes in Class VI PPKn subjects SDN Kadu Beureum I, Padarincang District, Serang Regency. The results showed that: 1) online learning using the google classroom application has a positive and significant effect on student learning outcomes with a contribution of 21.7%. 2) Motivation to learn has a positive and significant effect on learning outcomes in students with a contribution of influence of 39.3%. 3) Online learning using the google classroom application and student learning motivation has a positive and significant effect on student learning outcomes with a contribution of the effect of 43.7%.

Keywords: Online Learning, Google Classroom, Learning Motivation, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VI SDN Kadu Beureum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar pada siswa dengan kontribusi pengaruhnya sebesar 21,7%. 2) Motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar pada siswa dengan kontribusi pengaruhnya sebesar 39,3%. 3) Pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan motivasi belajar siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar pada siswa dengan kontribusi pengaruhnya sebesar 43,7%.

Kata Kunci : Pembelajaran Daring, *Google Classroom*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Dalam kondisi pandemi Covid-19 sebagaimana digambarkan di atas, melahirkan kebijakan kebijakan *social distancing* (pembatasan sosial) yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas kehidupan manusia, tak terkecuali dibidang pendidikan turut terkena dampaknya atas kebijakan *social distancing* tersebut, dengan meliburkan dan memindahkan proses pembelajaran dari sekolah atau perguruan tinggi ke rumah menjadikan masalah tersendiri bagi dunia pendidikan. Maka melalui Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 menteri, panduan mengenai pembelajaran pada tahun ajaran baru 2020/2021 dan tahun Akademik 2020/2021 pada masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) pun dikeluarkan. Dimana salah satu poinnya adalah larangan melakukan Kegiatan Belajar Mengajar tatap muka di 94% wilayah Indonesia yang berada di zona merah, orange, dan kuning. Sebagai gantinya, pembelajaran di wilayah itupun hanya boleh dilakukan secara *daring*.

Dalam prakteknya, sistem pembelajaran daring di saat Pandemi

Covid-19 banyak ditemukan beberapa kendala, diantaranya tidak semua siswa memahami teknologi internet dan perlu adanya persiapan dari pihak sekolah yang sedemikian rupa. Namun, pada masa pandemi Covid-19, mau tidak mau pembelajaran sistem daring harus tetap dilaksanakan, karena kesehatan dan keselamatan peserta didik, guru, dan tenaga kependidikan adalah yang paling utama, dan pada sisi lain belajar harus tetap berjalan.

Salah satu solusi yang dapat ditempuh dengan melaksanakan sistem pembelajaran secara daring adalah dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom*. *Google Classroom* adalah layanan *web gratis*, yang dikembangkan oleh *Google* untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama *google classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa (*google.com*).

Terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi guna mendukung proses belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi *google classroom*. *Pertama*,

setiap peserta didik maupun tenaga pendidik diharuskan memiliki akses jaringan internet yang baik. *Kedua*, tersedianya penggunaan media pembelajaran berbasis digital di setiap sekolah. *Ketiga*, para pendidik dan peserta didik mempunyai kemampuan menggunakan dan menguasai, serta mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Permasalahan yang tidak menutup kemungkinan muncul dari penggunaan aplikasi *google classroom* ini adalah adanya akses internet kurang baik, misalnya jaringan lambat atau mengalami gangguan sehingga menjadi salah satu kendala berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Permasalahan lainnya tidak menutup kemungkinan peserta didik tidak memahami cara menggunakan aplikasi *google classroom* dengan baik, sehingga peserta didik yang tidak mendapatkan hasil pembelajaran secara maksimal. Kemudian yang tidak kalah pentingnya dalam proses belajar, peserta didik tidak memahami materi pelajaran maupun penugasan-penugasan yang diberikan oleh tenaga pendidik.

Oleh sebab itu, diperlukan persiapan-persiapan yang perlu

dilakukan agar pembelajaran dengan sistem daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dapat menghasilkan hasil belajar yang efektif bagi siswa. Menurut Hakim (2016) menyebutkan, bahwa melalui aplikasi *google classroom* diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu, penggunaan *google classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik. Hal ini berkorelasi dengan pendapat Evelin Siregar dan Hartini Nara (2010:14) yang menyatakan, bahwa pembelajaran harus menghasilkan belajar pada peserta didik dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis, sedangkan mengajar hanya salah satu penerapan strategi pembelajaran diantara strategi-strategi pembelajaran yang lain dengan tujuan utamanya menyampaikan informasi kepada peserta didik. Kalau diperhatikan, perbedaan kedua istilah ini bukanlah hal yang sepele, tetapi telah menggeser paradigma pendidikan, pendidikan yang semula lebih berorientasi pada “mengajar” (guru

yang lebih banyak berperan) telah berpindah kepada konsep “pembelajaran” (merencanakan kegiatan-kegiatan yang orientasinya kepada siswa agar terjadi belajar dalam dirinya).

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana pengaruh pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VI SDN Kadu Beureum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang ?.
- b. Bagaimana pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VI SDN Kadu Bereum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang ?.
- c. Bagaimana pengaruh pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VI

SDN Kadu Beureum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang ?.

3. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VI SDN Kadu Beureum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang.
- b. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VI SDN Kadu Bereum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang?.
- c. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VI SDN Kadu Beureum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang.

B. KAJIAN TEORITIK

1. Pembelajaran Daring

Chandrawati (2010) menyatakan, bahwa *e-learning* adalah suatu proses pembelajaran jarak jauh dengan cara menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses suatu pembelajaran dengan teknologi. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring *web*. Setiap mata kuliah/pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau *slideshow*, dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian (Yusuf Bilfaqih dan M. Nur Qomarudin, 2015: 5).

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

Menurut Brock (2015:25), *google classroom* memberikan beberapa manfaat seperti: 1) kelas dapat disiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten

pengajar. Kemudian di dalam aliran kelas, mereka dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan. 2) menghemat waktu dan kertas, pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat. 3) pengelolaan yang lebih baik dalam hal ini siswa dapat melihat tugas di halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam folder *google drive*. 4) penyempurnaan komunikasi dan masukan, pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan *real-time*. 5) dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan, kelas berfungsi dengan *google document, calender, gmail, drive* dan formulir. 6) aman dan terjangkau, kelas disediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah

menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.

2. Motivasi Belajar

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

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

- a. Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar. Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang menentukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui.
- b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar. Peran

motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.

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

Secara umum, terdapat dua fungsi atau peranan penting motivasi dalam belajar. Pertama, motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan belajar demi mencapai satu tujuan. Kedua, motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak melaksanakan kegiatan belajar (Siregar dan Nara, 2011:51).

Hamzah B. Uno (2011: 23) menyatakan, bahwa ciri-ciri orang yang

memiliki motivasi dalam belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita di masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

3. Hasil Belajar

Nawawi (dalam Susanto, 2013:5) menyebutkan, bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Slameto (2010: 54) mengemukakan, bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor intern

Yaitu faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar.

Faktor intern terdiri dari:

- 1) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh).
- 2) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan).

- 3) Faktor kelelahan.

- b. Faktor ekstern

Yaitu faktor-faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern sendiri terdiri dari:

- 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan).
- 2) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
- 3) Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

C. METODE PENELITIAN

Tempat dilakukannya penelitian adalah di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kadu Beureum I yang beralamat di Kp.Kadubeureum, Desa Kadubeureum Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang, Banten dengan waktu penelitian dilakukan mulai tanggal 5 Oktober 2020 sampai dengan tanggal 30 November 2020.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *ex post facto*. Sukmadinata (2010:89) menyatakan, bahwa penelitian *ex post facto* (*ex post facto research*) yaitu untuk meneliti hubungan sebab akibat yang tidak dimanipulasi atau diberi perlakuan (dirancang dan dilaksanakan) oleh peneliti. Selanjutnya dikatakan bahwa penelitian *ex post facto* dilakukan terhadap program, kegiatan yang telah berlangsung atau telah terjadi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi google classroom terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VI SDN Kadu Beureum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang.

Penelitian *ex post facto* tidak ada pengontrolan variabel dan biasanya tidak ada pra tes.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *ex post facto* untuk menggambarkan penelitian secara empiris dengan tiga variabel, yaitu variabel X (pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan motivasi belajar) dan variabel Y (hasil belajar), permasalahan yang dikaji di dalam penelitian ini adalah “pengaruh pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VI SDN Kadu Beureum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang”.

Berdasarkan hasil uji t melalui bantuan program spss, diketahui bahwa t hitung sebesar 2,785, dengan perolehan nilai t tabel 2.05183, maka t hitung > t tabel. Kemudian dilihat dari taraf signifikan, diketahui bahwa nilai sig.0.010. Dengan menggunakan taraf

signifikan 0,05, maka nilai sig.0.010 < 0.05. Mengingat, t hitung > t tabel dan nilai sig.0.010 < 0.05, maka hipotesis pertama dapat diterima. Artinya, pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada siswa Kelas VI Kadu Bereum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang. Dilihat dari hasil uji determinasi, diketahui bahwa variable pembelajaran daring (X_1) memberikan kontribusi pengaruhnya terhadap variable hasil belajar (Y) sebesar 21,7%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. *Pertama*, Mustakim (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa peserta didik menilai pembelajaran matematika menggunakan media online sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), sedangkan sisanya sebesar 20% menjawab biasa saja dan 10% siswa menjawab tidak efektif. Kesimpulannya adalah, bahwa pembelajaran matematika menggunakan media online dinilai efektif. *Kedua*, Rikizaputra dan Sulastri (2020), dalam

penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh *e-learning* dengan *google classroom* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI MIA SMA Nurul Falah Pekanbaru pada materi Sistem Pencernaan. *Ketiga*, penelitian yang dilakukan Hikmatiar, dkk (2020), bahwa pemanfaatan *Learning Management System* berbasis *google classroom* yang diterapkan dalam pembelajaran banyak mendapatkan respon positif dari siswa, mahasiswa, dan pengguna lainnya, karena penggunaan *google classroom* ini memberi dampak yang baik terhadap hasil belajar dan mempermudah proses pembelajaran. Sedangkan kelayakan *google classroom* sebagai media pembelajaran hasil studi kasus menunjukkan rata-rata validasi yang sangat baik, sehingga dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran. *Keempat*, penelitian yang dilakukan Fauzan dan Arifin (2019), bahwa penggunaan media *google classroom* efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Oleh karena itu, penggunaan media *google classroom*

dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri yang didukung dengan hasil penelitian beberapa peneliti terdahulu, menyimpulkan bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* mempunyai pengaruh yang didasarkan pada beberapa hal yang dimiliki oleh aplikasi *google classroom* itu sendiri. *Pertama*, bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *google classroom* bersifat fleksibel. Artinya dapat digunakan kapan waktunya dan dimana saja. *Kedua*, aplikasi *google classroom* memberikan kemudahan untuk dioperasikan dan mudah dipahami oleh siswa karena kepraktisan fitur-fitur yang ada, serta memberikan kemudahan bagi siswa untuk dapat diakses dimana saja. *Ketiga*, bahwa aplikasi *google classroom* dapat memberikan manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa dalam hal mempercepat penyelesaian tugas-tugas yang diperintahkan oleh guru yang lebih efektif, dapat meningkatkan motivasi semangat belajar, dan mendukung terhadap proses pembelajaran. *Keempat*, aplikasi *google*

classroom menyediakan fitur-fitur layanan respon guru atas pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh siswanya, dan terdapat kontrol guru terhadap siswa dalam hal penyelesaian tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh siswa. Dan *kelima*, bahwa pembelajaran daring lebih efisien dari sisi waktu dan biaya dibanding dengan pembelajaran secara tatap muka.

Hasil penelitian di atas berkorelasi dengan teori pendapat Aunurrahman (2010:35), bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah media yang digunakan. Aplikasi *google classroom* adalah merupakan salah satu media pembelajaran yang menurut pendapat Class (2018:16), bahwa *classroom* di desain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Dengan *google classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah.

2. Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada

mata pelajaran PPKn Kelas VI SDN Kadu Bereum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang.

Berdasarkan hasil uji t, diketahui bahwa t hitung sebesar 4.255 lebih besar dari t tabel 2.05183 atau t hitung $>$ t tabel. Dilihat dari nilai $sig.0.000$ lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 atau $sig.0.000 < 0.005$. Kondisi tersebut menunjukkan, bahwa variabel motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada siswa kelas VI Kadu Bereum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang. Berdasarkan hasil uji determinasi, dapat disampaikan bahwa variabel motivasi belajar (X_2) memberikan sumbangan atau kontribusi pengaruhnya terhadap variabel hasil belajar (Y) sebesar 39,3%.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri (faktor internal) yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Munadi dalam Rusman (2013), bahwa motif sebagai bagian dari faktor psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Demikian pula menurut Aunurrahman (2010:35) yang menjelaskan, bahwa motivasi belajar sebagai salah satu faktor yang dapat

mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Sudjana (2012) memberikan penjelasan, bahwa motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang masuk dalam ranah afektif, dimana tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

Penjelasan di atas memiliki relevansinya dengan pendapat Yusuf (2009: 23), bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar menurut Yusuf adalah fasilitas belajar (sarana dan prasarana). Teori ini relevan dengan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* yang memiliki kelebihan dalam mengaplikasikannya, yaitu sifatnya fleksibel, mudah digunakan dan dipahami sehingga siswa merasa termotivasi untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

3. Pengaruh pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan motivasi

belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VI SDN Kadu Beureum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang.

Berdasarkan hasil uji F diketahui, bahwa nilai F hitung $10.483 > F$ tabel 3.35 , dan nilai Sig. $0.000 < 0.05$, maka hipotesis ke tiga dapat diterima. Artinya, variabel pembelajaran daring menggunakan *google classroom* dan hasil belajar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada siswa Kelas VI Kadu Bereum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang. Dari hasil uji determinasi diketahui pula, bahwa variable pembelajaran daring (X_1) dan variable motivasi belajar (X_2) secara simultan memberikan sumbangan pengaruhnya terhadap variabel hasil belajar (Y) sebesar $43,7\%$.

Hasil penelitian di atas bila merujuk pada teori, bahwa pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar sebagai faktor eksternal, sedangkan motivasi belajar yang bersumber dari diri individu siswa merupakan salah

satu faktor internal yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Teori ini didasarkan pada pendapat Aunurrahman (2010:35), bahwa pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* adalah sebagai sarana dan prasarana yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan yang fleksibel, memberikan kemudahan, kemanfaatan, hemat biaya dan waktu merupakan merupakan komponen-komponen penting yang dapat mendukung terwujudnya kegiatan-kegiatan belajar siswa yang efektif. Namun, sebaik apapun aplikasi *google classroom* yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran daring merujuk pendapat Munadi dalam Rusman (2013) tergantung faktor jamaniah (kesehatan) dan psikologis, psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan) dari siswa sebagai peserta didik itu sendiri.

Keberhasilan penggunaan aplikasi *google classroom* dalam system pembelajar memiliki hubungan erat dengan teori *Technology Acceptance Model (TAM)*. Konsep teori ini menurut Fatmawati (2015) dan Handayani (2017) merupakan sebuah teori yang

menawarkan landasan untuk mempelajari dan memahami perilaku pemakai teknologi dalam menerima dan menggunakan teknologi yang ditawarkan. Model *TAM* dikembangkan dari teori psikologis, yang menjelaskan perilaku pengguna teknologi dengan berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*).

Teori *TAM* di atas dihubungkan dengan pembelajaran daring dengan menggunakan teknologi *google*

classroom memiliki korelasi dengan dengan hasil belajar siswa, dimana siswa sebagai pengguna teknologi tersebut harus dilandaskan pada faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan dari siswa itu sendiri sebagai faktor pendukung, disamping enam aspek sebagai ranah kognitif yang disebutkan Sudjana (2012) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi aspek pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar pada siswa Kelas VI Kadu Bereum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang yang disebabkan karena aplikasi *google classroom* bersifat fleksibel, memberikan kemudahan dan kemanfaatan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji *t* dan uji signifikansi. Dari hasil uji *t* diketahui bahwa nilai *t* hitung sebesar 2,785 > nilai nilai *t* tabel 2.05183 yang didukung dengan nilai

sig.0.010 < 0.050. Berdasarkan uji determinasi diketahui, bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* memberikan kontribusi pengaruhnya terhadap hasil belajar sebesar 21,7%.

Motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar pada siswa Kelas VI Kadu Bereum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji *t* dan uji signifikansi. Dari hasil uji *t* diketahui bahwa nilai *t* hitung sebesar 4,255 >

nilai nilai t tabel 2.05183 yang didukung dengan nilai sig.0.000 < 0.050. Berdasarkan uji determinasi diketahui, bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi pengaruhnya terhadap hasil belajar sebesar 39,3%.

Pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan motivasi belajar siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar pada siswa Kelas VI Kadu Bereum I Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang. Hal ini dibuktikan dari hasil uji F diketahui, bahwa nilai F hitung 10.483 > F tabel 3.35, dan nilai Sig. 0.000 < 0.05. Dari hasil uji determinasi diketahui pula, bahwa variable pembelajaran daring (X1) dan variable motivasi belajar (X2) secara simultan memberikan sumbangan pengaruhnya terhadap variable hasil belajar (Y) sebesar 43,7%.

Saran

1. Bagi Peserta Didik

Pengkondisian belajar siswa ketika pembelajaran daring berlangsung harus lebih diperhatikan karena siswa akan dituntut secara mandiri menggali

materi yang diajarkan secara lebih mendalam, sekaligus mengembangkan pengetahuan seluas mungkin.

2. Bagi Guru

Pembelajaran sistem daring memiliki kelebihan dari sisi waktu dan tempat yang dapat dilakukan kapan dan dimana saja, namun dapat memberikan peluang kepada siswa untuk tidak memanfaatkan waktu untuk belajar di rumah, maka guru sebaiknya membuat video tutorial atau melakukan belajar virtual melalui video call grup, sehingga setiap siswa dapat terpantau langsung aktivitas belajarnya agar lebih efektif.

3. Bagi Sekolah

Hak atas pendidikan merupakan hak dasar yang wajib dipenuhi oleh sekolah dalam keadaan apapun, oleh sebab itu untuk selalu menumbuhkan motivasi belajar bagi setiap siswa, pihak sekolah atau guru harus dapat memastikan bahwa setiap siswa dapat mengakses internet dengan mudah, mengingat salah satu faktor yang dapat menghambat pembelajaran secara daring adalah kemampuan untuk menangkap jaringan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguinis, Herman. 2014. *Performance Management*. United States of America: Pearson.
- Al Hakim, Suparlan, dkk. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks Indonesia*. Malang : Madani.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung : Alfabeta.
- Bilfaqih. Yusuf, Qomarudin. M. Nur. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Sleman: Deepublish.
- Brock Annie. (2015). “*Introduction To Google Classroom: An Easy-To-Use Guide To Taking Your Classroom Digital*. Createspace Independent Publishing Platform”.
- Fatmawati, Endang. 2015. “*Technology Acceptance Model (TAM) Untuk Menganalisis Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan*”. *Jurnal Iqra* 09.
- Fauzan dan Fatkhul Arifin. 2019. “*The Effectiveness of Google Classroom Media on the Students’ Learning Outcomes of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Departme*”. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. ISSN: 2442-5133, e-ISSN: 2527-7227.
- Hikmatiar, H., Sulisworo, D., dan Wahyuni, M. E. 2020. “*Pemanfaatan Learning Management System Berbasis Google Classroom dalam Pembelajaran*”. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 8(1).78-86.
- Handayani, N.S. 2017. “*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Subtema Manusia dan Lingkungan*. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar”. UNPAS: Tidak Diterbitkan.
- Mustakim. 2020. “*Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Onlineselama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematik*”. ISSN 2715-2820 (Print). ISSN 2715-2812 (Online). Al asma: *Journal of Islamic Education*. Vol. 2, No. 1, May 2020.

- Rikizaputra dan Sulastri, Hanna. 2020. "Pengaruh *E-Learning* dengan *Google Classroom* terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa" *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol.11 No. 1.
- Rusman. 2013. *Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Siregar, Evelin dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2012. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sukmadinata. 2010. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, Syamsu. (2009). *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Rizqi