

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Dalam era digitalisasi, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan semakin berkembang, termasuk penggunaan platform pembelajaran daring seperti *Google Classroom*. Platform ini dirancang untuk membantu guru dalam mengelola kelas secara efektif dengan berbagai fitur seperti pemberian tugas, diskusi daring, serta akses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Menurut Retnowati, Haryati, dan Wuryandini (2025), penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran TIK di sekolah menengah menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Fleksibilitas dan kemudahan akses materi memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Media ini berfungsi untuk merangsang pemikiran, emosi, perhatian, serta motivasi siswa, sehingga mampu mendorong berlangsungnya proses belajar yang terencana, memiliki tujuan, dan terarah.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. (Nurrita, 2018)

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah elemen krusial dalam proses pendidikan. Sebagai sumber belajar, media ini berfungsi untuk memperluas pengetahuan siswa. Dengan berbagai jenis media yang digunakan oleh guru, informasi

dapat disampaikan dengan lebih efektif kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi baru yang diajarkan, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep yang disampaikan. Media yang menarik bagi siswa dapat berfungsi sebagai stimulasi dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat penting di lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran juga berperan sebagai alat pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai pendidik, guru perlu memilih media yang tepat dan sesuai agar tujuan pengajaran yang ditetapkan oleh sekolah dapat tercapai dengan baik. (Nurrita, 2018)

Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau materi yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memberikan dukungan dalam penyampaian informasi, konsep, atau materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Media ini bisa berupa elemen visual, audio, atau gabungan keduanya, seperti gambar, suara, video, presentasi, model fisik, dan lain-lain. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk menciptakan lingkungan belajar yang beragam dan memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan banyaknya pilihan media yang ada, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih kreatif dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa. Tujuan utamanya adalah untuk memperbaiki pemahaman, keterlibatan, dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Media memiliki pengaruh yang signifikan dalam perkembangan zaman serta berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran menjadi sarana untuk menyampaikan ilmu kepada siswa. (Titin et al., 2023)

Media memiliki posisi yang sangat penting dalam konteks pembelajaran, sehingga komponen ini perlu mendapatkan perhatian khusus dari para guru. Para pendidik harus menyadari betapa pentingnya media dalam mendukung proses belajar mengajar, yang dapat membantu siswa

dalam memahami materi. Oleh karena itu, pemilihan media harus dilakukan dengan cermat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam proses belajar dapat meningkat. Oleh sebab itu, guru perlu merencanakan dengan baik saat merancang kegiatan pembelajaran di kelas dan menyadari peran penting media dalam proses tersebut. Guru juga harus memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar akan menjadi monoton dan kurang efektif, sehingga siswa dapat merasa cepat bosan. (Wulandari et al., 2023)

b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Magdalena et al., 2021), terdapat enam jenis utama media pembelajaran, yaitu : media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak, serta benda tiruan seperti miniatur.

1. Media Cetak

Media cetak termasuk dalam kategori media visual dan merupakan salah satu jenis media pembelajaran. Bagi banyak orang, media cetak umumnya merujuk pada bahan bacaan yang diproduksi secara profesional, seperti buku, majalah, dan buku petunjuk, serta sejenisnya.

2. Media Audio

Media audio visual adalah alat yang mampu menampilkan gambar bergerak dan warna, dilengkapi dengan penjelasan dalam bentuk teks dan suara. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang perlu dipersiapkan oleh guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memberikan motivasi kepada siswa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *audio visual* diartikan sebagai sesuatu yang dapat didengar dan dilihat, serta merujuk pada alat yang menggabungkan unsur *visual* dan *audio*.

3. Media *Visual*

Media yang berbasis visual adalah jenis media yang mengandalkan indera penglihatan. media visual mencakup semua alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat dinikmati melalui indera penglihatan. Media ini berfungsi sebagai perumpamaan dan dapat memperkuat daya ingat.

c. Fungsi Media

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pendidikan adalah hal yang tidak bisa disangkal. Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa, serta membantu meningkatkan kemampuan belajar mereka. (Miftah, 2013)

Dalam proses belajar mengajar, media berperan sebagai penghubung yang menyampaikan informasi dari sumbernya (guru) kepada penerimanya (siswa)

Fungsi media pembelajaran meliputi: 1) menciptakan situasi belajar yang efektif, 2) menjadi elemen penting dalam sistem pembelajaran, 3) membantu mencapai tujuan pembelajaran, 4) mempercepat proses belajar mengajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi di kelas, dan 5) meningkatkan kualitas pendidikan.

2. *Google Classroom*

a. Definisi *Google Classroom*

Google Classroom adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk pembelajaran daring, memungkinkan interaksi jarak jauh antara guru dan siswa. Aplikasi ini memudahkan guru dalam membuat, mengelompokkan, dan membagikan tugas serta melakukan penilaian dari mana saja. Selain itu, baik guru maupun siswa dapat melakukan aktivitas belajar kapan saja melalui platform ini, termasuk belajar, mendengarkan, membaca, dan mengumpulkan tugas secara *online*. Sebagai layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google*, *Google Classroom* berfungsi sebagai sistem manajemen pembelajaran

yang penting dan menjadi alat komunikasi utama dalam proses pendidikan.(Lestari & Marhamah, 2022)

Google Classroom adalah salah satu *Learning Management System* (LMS) yang mempermudah interaksi fleksibel antara guru dan siswa. *Platform* ini memungkinkan pengelolaan kelas, seperti berbagi materi, tugas, kuis, nilai, serta diskusi antara guru dan siswa. *Google Classroom* dapat diakses melalui perangkat desktop (PC atau laptop) maupun perangkat *mobile (smartphone)*, sehingga memberikan kemudahan bagi penggunanya. Selain itu, integrasi dengan berbagai aplikasi *Google* seperti *Drive*, *Gmail*, dan *Calendar* yang sudah akrab bagi banyak pengguna memungkinkan sinkronisasi yang efisien. Hal ini membuat pengelolaan tugas dan materi di *Google Classroom* menjadi lebih praktis, bahkan ketika tidak menggunakan *PC* atau laptop.(Irsa Lina Aulia et al., 2022)

b. Fitur *Google Classroom*

1. Beranda (*Class Dashboard*)

Di halaman utama, pengguna bisa melihat semua kelas yang diikuti atau dibuat.

- a) Menampilkan daftar kelas dengan *thumbnail*
- b) Bisa langsung masuk ke kelas tertentu
- c) Ada tombol + untuk bergabung atau membuat kelas baru

2. *Stream* (Aliran)

Fitur utama untuk komunikasi antara guru dan siswa.

- a) Guru bisa mengirim pengumuman
- b) Siswa bisa memberi komentar
- c) Jika diizinkan Mirip dengan feed media sosial

3. *Classwork* (Tugas Kelas)

Tempat utama untuk membuat, mengatur, dan melihat tugas-tugas.

- a) Guru bisa membuat tugas, kuis, materi, atau topik
- b) Siswa bisa mengunggah tugas dan melihat deadline
- c) Tugas bisa dilengkapi dengan *Google Docs*, *Slides*, dll.

4. *People* (Orang)

Menampilkan daftar guru dan siswa di dalam kelas.

- a) Guru bisa mengundang siswa atau guru lainnya
- b) Siswa bisa melihat teman sekelas dan guru
- c) Mudah untuk mengatur partisipan kelas

5. *Grades* (Nilai)

Fitur ini menampilkan nilai siswa untuk tugas-tugas yang telah dikumpulkan.

- a) Guru bisa memberi nilai langsung
- b) Siswa bisa melihat nilai tugas mereka
- c) Otomatis terintegrasi dengan tugas di *Classwork*

6. *Email* dan Integrasi *Google Tools*

Google Classroom terintegrasi langsung dengan:

- a) *Google Drive*: Menyimpan dokumen tugas
- b) *Google Docs, Slides, Sheets*: Untuk membuat dan mengedit tugas
- c) *Google Meet*: Untuk video meeting
- d) *Gmail*: Untuk pemberitahuan tugas atau komentar

c. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

1. Kelebihan

Kualitas dialog yang baik dapat dicapai dengan menerapkan struktur diskusi yang efektif dan memberikan peserta waktu yang cukup untuk mempertimbangkan apa yang akan mereka sampaikan. Selain itu, siswa memiliki kebebasan untuk memilih waktu belajar yang sesuai bagi mereka, sehingga mereka dapat belajar kapan saja yang dianggap tepat. Dengan demikian, keterikatan pada ruang fisik menjadi tidak relevan, dan siswa dapat belajar secara fleksibel sesuai dengan ketersediaan waktu mereka. (Setyaningsih & Hidayat, 2021)

Fitur *Google Classroom* memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya pertama, mempermudah pendidik dalam memberikan dan merekap pekerjaan siswa atau mahasiswa sesuai dengan tenggat waktu yang telah

ditentukan. Kedua, memungkinkan penilaian dilakukan secara cepat sehingga peserta didik dapat segera mengetahui hasilnya dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Ketiga, memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi ajar tanpa perlu menunggu hasil cetakan fisik. Keempat, memberikan kemudahan bagi siswa atau mahasiswa untuk menyusun tugas dan mengakses materi secara digital tanpa menggunakan kertas (*paperless*). Terakhir, fitur ini juga mempermudah aliran informasi antara pendidik dan peserta didik, baik untuk komunikasi satu arah maupun dua arah .

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, mengirimkan masukan dan melihat semuanya di satu tempat. (Setyaningsih & Hidayat, 2021)

2. Kekurangan

Aplikasi *Google Classroom* dirasa terlalu minim dalam menyediakan fitur-fiturnya, sehingga kurang mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. *Google Classroom* hanya menyediakan pranala materi dan penugasan yang dapat dinilai. Hal ini berdampak pada kualitas dan efektivitas pembelajaran. (Setyaningsih & Hidayat, 2021)

d. Manfaat *Google Classroom*

Manfaat *google classroom* diantaranya dapat digunakan sebagai tempat mentransfer tugas, membuat kelompok, membagikan materi pembelajaran, membagikan video pembelajaran. Tujuan penggunaan *google classroom* pada situasi ini adalah sebagai ruang kelas maya yang berfungsi sebagai tempat melakukan proses pembelajaran seperti *upload* video pembelajaran, share materi pembelajaran, upload tugas pembelajaran dll. Penggunaan aplikasi *google classroom* ini diharapkan dapat menjadi tempat yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik yang nyaman dan menarik. Aplikasi *google classroom* dipilih sebagai aplikasi penunjang proses

pembelajaran disituasi pandemi dikarenakan dalam aplikasi *google classroom* terdapat banyak fitur yang menarik dan menyenangkan jika digunakan dalam proses pembelajaran. (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020)

Sejalan dengan pendapat (Hikmatiar et al., 2020) bahwa manfaat motivasi belajar yaitu dapat digunakan sebagai penyiapan yang mudah, dosen dapat menambahkan mahasiswa langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hemat waktu, alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa, dan menilai tugas dengan cepat di satu tempat. Meningkatkan pengorganisasian, mahasiswa dapat melihat semua tugasnya di laman tugas dan semua materi secara otomatis disimpan ke dalam folder di *google drive*. Meningkatkan komunikasi, kelas memungkinkan dosen untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung, Terjangkau dan aman, *google classroom* tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data mahasiswa untuk iklan dan bersifat gratis.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* memiliki berbagai manfaat dalam mendukung proses pembelajaran, terutama di masa pandemi, di antaranya sebagai media untuk mentransfer tugas, membentuk kelompok belajar, membagikan materi dan video pembelajaran, serta mengunggah tugas oleh siswa. Aplikasi ini berfungsi sebagai ruang kelas maya yang memfasilitasi interaksi pembelajaran secara nyaman dan menarik melalui fitur-fitur yang mudah digunakan. Selain itu, Google Classroom juga membantu meningkatkan motivasi belajar dengan menyediakan alur tugas yang sederhana, efisien, serta bebas dari penggunaan kertas, memungkinkan pengajar memeriksa dan menilai tugas secara cepat. Mahasiswa atau siswa dapat dengan mudah mengakses tugas dan materi yang tersimpan otomatis di Google Drive, serta berkomunikasi langsung melalui fitur pengumuman dan diskusi. Sebagai platform yang aman, tanpa iklan, dan gratis, Google Classroom menjadi solusi pembelajaran daring yang efektif dan terjangkau.

3. Motivasi Belajar

a. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi sangat penting dalam menjalankan berbagai aktivitas manusia, karena motivasi berfungsi untuk mendorong, mengarahkan, dan mendukung perilaku individu agar lebih aktif dalam belajar dan bersemangat untuk mencapai hasil yang terbaik. (Z & Nirwana, 2023)

Motivasi berasal dari kata "motif," yang merujuk pada kondisi internal seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu, baik secara sadar maupun tidak, demi mencapai tujuan yang diinginkan. Sementara itu, motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan untuk terlibat dalam aktivitas belajar, yang bisa berasal dari faktor internal maupun eksternal, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar individu. (Diandaru, 2021)

Motivasi dan proses belajar memiliki hubungan yang sangat erat, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat menghasilkan perilaku yang positif dan benar. (Indardi, 2017)

Motivasi memainkan peran yang sangat penting dalam proses belajar seseorang. Setiap individu yang belajar pasti didorong oleh motivasi. Tanpa motivasi, kegiatan belajar tidak akan terjadi. Untuk memaksimalkan peran motivasi, prinsip-prinsip motivasi dalam pembelajaran tidak hanya perlu dipahami, tetapi juga harus diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar. (Yogi Fernando et al., 2024)

Di dalam institusi pendidikan, terdapat sebuah sistem yang mencakup input, proses, dan output. Dalam konteks pendidikan formal, keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dapat terlihat dari output atau hasil belajar siswa. Salah satu faktor utama yang berpengaruh terhadap hasil belajar tersebut adalah motivasi yang ada selama proses pembelajaran.

b. Jenis Motivasi Belajar

Motivasi dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan dan keinginan peserta didik untuk belajar dengan serius yang berasal dari dalam diri mereka

sendiri. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berbeda karena dalam hal ini, keinginan peserta didik untuk belajar sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal atau rangsangan dari luar.

c. Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek, karena ketika seorang anak memiliki minat, mereka akan lebih bersemangat untuk melakukan aktivitas tanpa merasa tertekan. Jika siswa memiliki minat dalam belajar, mereka cenderung akan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan dapat mencapai prestasi yang baik. Selain itu, siswa juga memerlukan dorongan atau motivasi untuk mencapai tujuan atau cita-cita mereka, karena minat merupakan salah satu elemen yang mempengaruhi motivasi belajar.

Selain itu, Guru dapat dianggap sebagai pemandu dalam perjalanan pendidikan, yang dengan pengetahuan dan pengalaman mereka bertanggung jawab untuk memastikan kelancaran proses belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, terdapat berbagai faktor yang memengaruhi, seperti motivasi, kematangan siswa, hubungan antara siswa dan guru, kemampuan verbal, rasa aman, serta keterampilan guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa. Semua faktor ini sangat penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Belajar pada manusia dapat didefinisikan sebagai aktivitas mental atau psikologis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan sikap. Perubahan tersebut bersifat relatif stabil dan berkesan. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam membantu peserta didik mencapai perubahan sikap dan perilaku yang diinginkan. (Sd et al., 2020)

Metode pembelajaran yang menarik merupakan faktor penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama jika metode tersebut sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki oleh mereka. Dukungan yang diberikan orang tua, baik dalam bentuk emosional maupun praktis, memiliki dampak besar dalam membentuk motivasi belajar anak. Melalui pola asuh yang sesuai,

orang tua dapat menciptakan lingkungan yang mendorong anak untuk terus belajar dan berkembang dengan maksimal.(Pola et al., 2025)

4. Pembelajaran TIK

a. Definisi

Pembelajaran merupakan proses komunikasi timbal balik di mana seorang guru melakukan pengajaran dan peserta didik terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai perencanaan kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aspek fisik dan mental melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta lingkungan dan sumber belajar, dengan tujuan untuk mencapai kompetensi atau sasaran pembelajaran tertentu.

Teknologi berasal dari kata Yunani "Technologia," yang dalam Webster Dictionary berarti penanganan sesuatu secara sistematis. Istilah ini terdiri dari dua kata, yaitu "techne" yang berarti cara dan "logos" yang berarti pengetahuan. Dengan demikian, secara harfiah, teknologi dapat dipahami sebagai "pengetahuan tentang cara." Teknologi mencakup keterampilan, ilmu pengetahuan, dan keahlian. Selain itu, secara etimologis, teknologi berasal dari bahasa Latin "texere," yang berarti menyusun atau membangun. Oleh karena itu, istilah teknologi seharusnya tidak hanya terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam konteks sehari-hari sering dipahami demikian. McGinn mendefinisikan teknologi sebagai aktivitas manusia yang berkaitan dengan dampak sosial, budaya, dan lingkungan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah desain atau rancangan yang melalui proses tertentu memberikan nilai tambah untuk menghasilkan produk dan memiliki karakter efisiensi dalam setiap aktivitas manusia.

Informasi dapat diartikan sebagai sekumpulan data yang telah diolah atau diproses melalui prosedur tertentu untuk menguji kebenarannya dan relevansinya sesuai kebutuhan. Sistem pengolahan data sangat penting agar

semua data dapat dengan cepat dan mudah diubah menjadi informasi yang siap digunakan. (Nasabiyah et al., 2024)

TIK terdiri dari dua elemen utama, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras merujuk pada semua alat yang memiliki bentuk fisik yang dapat diraba. Sementara itu, perangkat lunak adalah aplikasi yang dikembangkan melalui proses pemrograman tertentu. (Fahira et al., 2023)

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap metode pengajaran guru. Dengan memanfaatkan TIK, guru mulai mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang lebih berorientasi pada teknologi informasi (IT) dan dapat memperkaya variasi media serta sumber belajar yang digunakan. Hal ini membuat siswa lebih antusias saat materi diajarkan oleh guru.

Pembelajaran yang efektif dapat tercapai jika guru yang terlibat dalam proses tersebut mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai alat bantu dalam mengajar. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menggunakan produk-produk IT sebagai media pembelajaran bagi siswa, guna mendukung kinerja dalam proses belajar dan memotivasi siswa agar lebih giat dan bersemangat dalam belajar. Selain itu, penggunaan IT sebagai media pembelajaran juga dapat merangsang pemikiran, emosi, minat, dan kemampuan siswa. (Fuadah et al., 2023)

b. Tujuan

Tujuan dari pembelajaran TIK yaitu untuk mempermudah siswa dalam mencari informasi dari berbagai sumber. Mereka dapat memanfaatkan internet sebagai referensi yang luas dan dapat diandalkan, sehingga dapat mengakses informasi terbaru dan lebih mendalam mengenai topik yang sedang dipelajari. (Limbong, 2023)

Keberadaan teknologi seharusnya dipahami sebagai usaha untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Teknologi tidak terlepas dari permasalahan, karena ia diciptakan dan dikembangkan untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapi manusia. Oleh karena itu, teknologi pendidikan dapat dilihat sebagai produk sekaligus proses. Sebagai produk, teknologi pendidikan mudah dipahami karena bersifat nyata, seperti radio, televisi, proyektor, dan OHP. Di sisi lain, sebagai proses, teknologi pendidikan memiliki sifat yang lebih abstrak. Ia dapat dipahami sebagai suatu proses yang kompleks dan terintegrasi, melibatkan berbagai elemen seperti orang, ide, prosedur, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari solusi, menilai, melaksanakan, dan mengelola solusi tersebut yang mencakup semua aspek pembelajaran manusia. (Sekolah, 2007)

Jadi tujuannya yaitu untuk mempermudah untuk penyelesaian masalah dan juga untuk mengefisienkan waktu, selain itu juga teknologi mudah sekali dipahami.

B. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan saat ini, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian Ropinus Sidabutar (2021) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Google Classroom pada siswa kelas XI SMA lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika dibanding pembelajaran tanpa media tersebut. Penelitian menggunakan desain kuasi eksperimen dengan kelas kontrol dan eksperimen yang tidak dipilih secara acak, serta analisis data dengan SPSS. Hasil uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan Google Classroom dan yang tidak, dengan nilai signifikansi 0,035 ($<0,05$), sehingga pembelajaran dengan Google Classroom lebih efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Selain itu, media pembelajaran interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa pada mata pelajaran PJOK selama masa pembelajaran jarak jauh di masa pandemi. Penggunaan media seperti PPT dan video slow motion membantu siswa lebih kreatif dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif

2. Penelitian Jan Bobby Nesra Barus (2021), ini mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Classroom terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Atletik Lanjutan di Universitas Quality Berastagi selama masa pandemi COVID-19. Dengan metode analisis deskriptif kuantitatif dan pengumpulan data melalui survei menggunakan Google Form berisi pertanyaan skala Likert, penelitian ini menyoroti perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi daring akibat kebijakan pemerintah selama pandemi. Google Classroom dipilih sebagai media pembelajaran karena kemampuannya memfasilitasi interaksi dan diskusi tanpa batasan waktu dan ruang, sehingga mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa meningkat secara signifikan dengan penggunaan Google Classroom, dimana 76,19% mahasiswa berada pada kategori motivasi tinggi. Analisis statistik menggunakan uji t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 50,367 dengan nilai $p = 0,000 (< 0,05)$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan Google Classroom. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Google Classroom sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Atletik Lanjutan selama pembelajaran daring. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya adaptasi teknologi pembelajaran dalam menghadapi tantangan pendidikan di era pandemi.
3. Penelitian Deviyanti, Ekawarna, dan Yantoro (2020) bertujuan mengembangkan media e-learning berbasis Google Classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Unggul Sakti Jambi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan

ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang memungkinkan evaluasi dan revisi berkelanjutan sehingga produk yang dihasilkan valid dan reliabel. Pengembangan media e-learning ini dilakukan sebagai solusi atas dominasi metode konvensional yang cenderung monoton, kurang melibatkan siswa, dan menyebabkan rendahnya hasil belajar. Media e-learning berbasis Google Classroom dirancang agar materi pembelajaran dapat diakses lebih luas, tidak hanya terbatas pada materi kelas uji coba, tetapi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-learning berbasis Google Classroom dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, media ini juga dapat diimplementasikan pada mata pelajaran, jurusan, dan jenjang pendidikan lain, sehingga memberikan manfaat yang lebih luas dalam proses pembelajaran ekonomi dan bidang lainnya

4. Penelitian pustaka oleh Tamaji dan Umroh (2024) meneliti peran Google Classroom dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab selama pandemi COVID-19. Pandemi dan kebijakan PSBB mendorong implementasi pembelajaran daring, di mana Google Classroom menjadi solusi untuk memfasilitasi komunikasi antara pengajar dan siswa. Google Classroom dinilai efektif karena kemudahan penggunaan, fitur-fitur pendukung pembelajaran, dan memungkinkan penghematan kertas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Google Classroom dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran dan kemandirian belajar siswa dalam memahami dan menguasai Bahasa Arab.
5. Penelitian Munasiah, Lin Suciani Astuti, dan Risma Nurul Auliya (2021) menggunakan metode survei untuk mengukur efektivitas Google Classroom sebagai media pembelajaran daring di SDIT Ruhama dan SDI Bina Insani, Depok, dengan sampel 51 guru. Hasil survei menunjukkan bahwa sekitar 84% guru menilai Google Classroom efektif dalam membantu penyampaian materi, pendistribusian tugas, dan memfasilitasi diskusi antara guru dan siswa. Pembelajaran daring dengan Google Classroom dinilai memudahkan akses

belajar tanpa batasan waktu dan tempat, serta meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Namun, peran guru sebagai mediator sangat penting untuk menjaga fokus dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran daring. Secara keseluruhan, Google Classroom terbukti menjadi media pembelajaran daring yang efektif, khususnya selama masa pandemi COVID-19.

Penelitian saya secara khusus mengangkat mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai fokus utama, yang belum banyak dijadikan objek dalam studi sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu membahas mata pelajaran seperti Matematika (Sidabutar, 2021), Ekonomi (Deviyanti et al., 2020), PJOK, Bahasa Arab (Tamaji & Umroh, 2024), hingga Atletik Lanjutan di tingkat perguruan tinggi (Barus, 2021). Dengan memilih TIK sebagai ranah kajian, penelitian saya memberikan kontribusi baru karena mata pelajaran ini justru sangat relevan jika dikaitkan dengan penggunaan platform digital seperti Google Classroom. Pembelajaran TIK menuntut penggunaan perangkat dan media berbasis teknologi, sehingga implementasi Google Classroom dalam konteks ini memberikan signifikansi tersendiri.

Dari sisi tujuan penelitian, judul saya berfokus pada pengaruh implementasi media Google Classroom terhadap motivasi belajar siswa, sementara banyak penelitian sebelumnya lebih menyoroti aspek lain seperti peningkatan hasil belajar (Sidabutar, 2021; Deviyanti et al., 2020), kreativitas berpikir (dalam konteks PJOK), kemandirian belajar (Tamaji & Umroh, 2024), serta efektivitas pembelajaran secara umum dari sudut pandang guru (Munasiah et al., 2021). Hanya penelitian Jan Bobby Nesra Barus (2021) yang secara eksplisit meneliti motivasi belajar, namun objek penelitiannya adalah mahasiswa perguruan tinggi pada mata kuliah Atletik Lanjutan, bukan siswa sekolah dan bukan pada mata pelajaran berbasis teknologi.

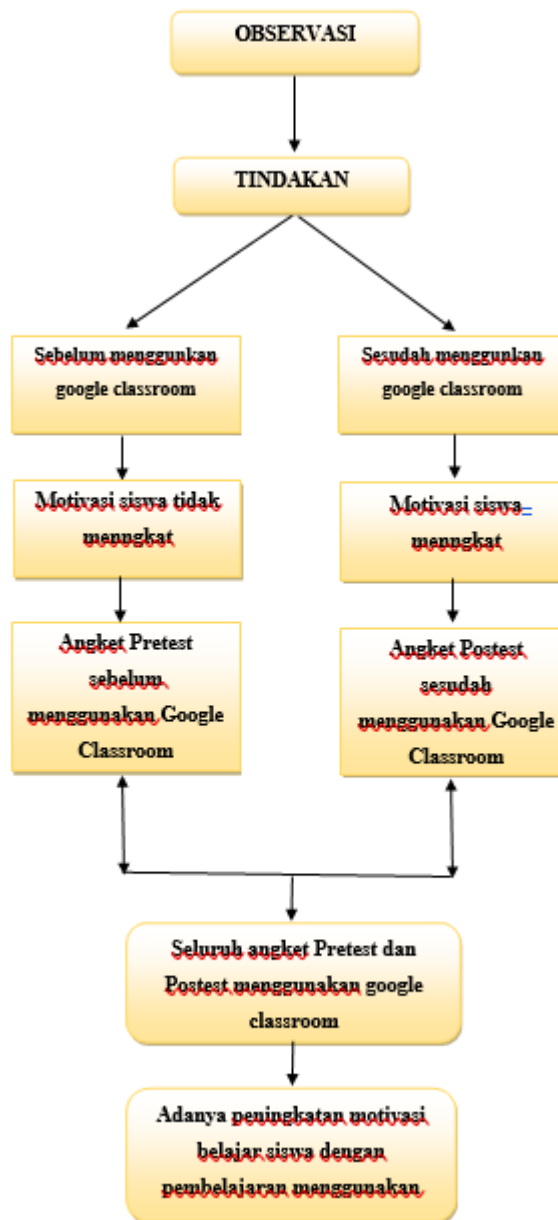
Perbedaan lain yang signifikan terdapat pada jenjang pendidikan dan karakteristik peserta didik. Beberapa studi meneliti pembelajaran di jenjang SD (Munasiah, dkk), SMA (Sidabutar dan Deviyanti), hingga perguruan tinggi (Barus). Judul Anda, meskipun belum menyebutkan jenjang secara eksplisit,

diasumsikan menargetkan siswa SMP atau SMA karena TIK umumnya diajarkan di jenjang tersebut. Hal ini menghadirkan dimensi yang berbeda karena karakteristik motivasi belajar siswa remaja tentu berbeda dengan anak-anak SD maupun mahasiswa dewasa, sehingga pendekatan dan hasil yang diperoleh akan memiliki nilai temuan tersendiri.

Dari segi metodologi, studi-studi sebelumnya menggunakan beragam pendekatan seperti kuasi eksperimen, pengembangan model ADDIE, survei deskriptif kuantitatif, hingga studi pustaka. Anda memiliki peluang untuk menyusun pendekatan metodologis yang unik, misalnya dengan menggunakan metode eksperimen murni (jika memungkinkan) atau metode campuran (mixed methods) untuk menggali lebih dalam faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi. Pemilihan metode yang tepat dapat memperkuat kontribusi orisinal dari penelitian saya.

Dengan demikian, penelitian saya memiliki keunikan yang jelas baik dari sisi fokus mata pelajaran, tujuan penelitian, karakteristik subjek, maupun potensi metodologinya. Judul ini mampu mengisi celah yang belum banyak diteliti, sekaligus menjawab kebutuhan kontekstual pembelajaran digital dalam mata pelajaran TIK yang sangat erat kaitannya dengan teknologi. Fokus pada motivasi siswa juga menambahkan kedalaman analisis terhadap keberhasilan penggunaan Google Classroom, tidak hanya dari sisi hasil akademik, tetapi juga dari aspek psikologis dan perilaku belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 1 Kerangka berfikir

D. Hipotesis

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Google Classroom pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Google Classroom pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin.