

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM  
PADA MATA PELAJARAN TIK TERHADAP MOTIVASI SISWA DI  
SMPN 1 CIBINGBIN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

**Oleh**

**Ainur Rafik**

**NIM 211223043**



**FAKULTAS PENDIDIKAN, SOSIAL DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KUNINGAN  
TAHUN 2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul

### IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN TIK TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SMPN 1 CIBINGBIN

Yang disusun oleh:

Nama : Ainur Rafik

NIM : 211223043

Program Studi : PTIK

Disetujui untuk digunakan dalam ujian siding skripsi.

Kuningan, 21 Oktober 2025

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom.  
NIK. 201309026

Pembimbing



Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.  
NIK. 201109018

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul

### IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN TIK TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SMPN 1 CIBINGBIN

Yang disusun oleh:

Nama : Ainur Rafik  
NIM : 211223043  
Program Studi : PTIK

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Tanggal 16 Oktober 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Susunan Dewan Penguji,

Penguji I



Yovo Zakaria, S.Pd., M.Kom  
NIK. 201608084

Penguji II



Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng  
NIK. 201109018

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dekan FPST



Dr. Bobby Agustan, M.Pd  
NIK. 201402040



Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom  
NIK. 201309076

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ainur Rafik  
Nim : 211223043  
Program Studi : PTIK

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya susun dengan Judul :

### **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN TIK TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SMPN 1 CIBINGBIN**

adalah benar – benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari Skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanannya). Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Kuningan, 29 Oktober 2025

Pembuat Pernyataan,



**Ainur Rafik**

NIM. 211223043

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini dengan baik. Penyusunan proposal skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana S1 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi.

Dalam penyusunan proposal skripsi ini penulis menyadari ini masih jauh dari kata sempurna, karena didalamnya masih terdapat kekurangan-kekurangan. hal ini dikarenakan keterbatasan yang dimiliki oleh penulis baik dalam segi kemampuan, pengetahuan serta pengalaman penulis. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun agar dalam penyusunan karya tulis selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

Proses penulisan proposal skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak baik moril maupun materil, terutama kepada Bapak Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng selaku Dosen Pembimbing, yang dengan sabar, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun proposal skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Proposal skripsi ini, diantaranya yaitu kepada:

1. Kedua orang tua dan adik-adik yang tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.
2. Bapak apt. Wawan Anwarudin, M.Sc. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan
3. Bapak Dr. Nanan Abdul Manan, M.Pd. selaku Wakil Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan
4. Bapak Bobby Agustan, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi

5. Bapak Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom. selaku Direktur Direktorat Kemahasiswaan dan Alumni
6. Bapak Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi
7. Bapak selaku Dosen Pembimbing Akademik PTIK B 2021 yang telah banyak membantu penulis selama perkuliahan.
8. Bapak Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dan terimakasih atas bantuan yang telah diberikan selama menjalani masa studi.
9. Seluruh Staff dosen Universitas Muhammdiyah Kuningan khususnya Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi yang telah memberikan ilmu yang tak ternilai harganya, masukan, pemikiran dan tenaga selama proses pembelajaran yang dapat menambah wawasan bagi penulis
10. Teman – teman kelas PTIK B 2021 penulis mengucapkan terima kasih atas dukungannya.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu terimakasih atas do'a serta dukungan yang sangat berharga bagi penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya yang telah membantu dalam penulisan proposal skripsi ini. Penulis berharap proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kuningan, 24 April 2025

Penulis,



Ainur Rafik

NIM. 211223043

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan kemampuan, kesabaran, kekuatan, serta keberkahan baik waktu, tenaga, maupun pikiran sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Google Classroom Pada Mata Pelajaran Tik Terhadap Motivasi Siswa Di Smpn 1 Cibingbin”

tepat pada waktunya. skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam meraih derajat Sarjana Pendidikan Program Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) Universitas Muhammadiyah Kuningan

Segala proses hingga penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, motivasi, hingga apresiasi dari berbagai pihak sehingga dapat diselesaikan sesuai dengan harapan, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran serta petunjuk selama menyelesaikan skripsi
2. Bapak apt. Wawan Anwarudin, M.Sc. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan
3. Bapak Dr. Nanan Abdul Manan, M.Pd. selaku Wakil Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan
4. Bapak Bobby Agustan, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi
5. Bapak Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi
6. Bapak Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penulis
7. Ayahanda Ibunda serta Adik-adik tersayang dan keluarga penulis yang telah mencurahkan segenap perhatian dalam memberi dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan Skripsi ini baik secara material maupun non material

8. Teman serta sahabat PTIK kelas reguler angkatan tahun 2021 yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
9. Semua pihak terkait yang turut mendoakan dan telah membantu dalam terlaksananya penyusunan proposal penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih untuk doa dan dukungannya.

Semoga segala kebaikan apapun yang diberikan selama ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwasannya dalam penyusunan Skripsi ini tentunya banyak kekurangan. Maka dengan kerendahan hati, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk mencapai kesempurnaan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Kuningan, 24 April 2025

Penulis



Ainur Rafik  
NIM. 211223043

## **ABSTRACT**

*This study aims to implement Google Classroom as a learning medium in Information and Communication Technology (ICT) subjects at SMPN 1 Cibingbin and to analyze its effect on students' learning motivation. The background of this research lies in the low student motivation caused by conventional teaching methods that are considered less engaging. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental design, specifically the One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects were 30 eighth-grade students. Data were collected through a learning motivation questionnaire administered before (pretest) and after (posttest) the use of Google Classroom. Data analysis was conducted using the Wilcoxon Signed Rank Test and effect size calculation. The results showed a significant increase in students' learning motivation after the implementation of Google Classroom. The average motivation score increased from 34.50 in the pretest to 40.17 in the posttest. The Wilcoxon test yielded  $Z = -3.633$  with a significance value of 0.000 ( $<0.05$ ), while the effect size  $r = 0.663$  indicated a large effect. These findings prove that Google Classroom is effective in enhancing students' motivation in learning ICT. Supporting factors include the availability of digital devices, school support, and teacher readiness, while inhibiting factors consist of limited internet connectivity and students' varying abilities in using the application. Overall, both students and teachers expressed positive perceptions of Google Classroom in the learning process.*

**Keywords:** Google Classroom, learning media, learning motivation, ICT, SMPN 1 Cibingbin.

## ABSTRAK

media pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 1 Cibingbin serta menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi siswa akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental jenis One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII dengan jumlah 30 responden. Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan Google Classroom. Analisis data dilakukan melalui uji Wilcoxon Signed Rank Test serta perhitungan effect size. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan motivasi belajar siswa setelah penggunaan Google Classroom. Skor rata-rata motivasi meningkat dari 34,50 pada pretest menjadi 40,17 pada posttest. Uji Wilcoxon menghasilkan nilai  $Z = -3,633$  dengan signifikansi  $0,000 (<0,05)$ , sedangkan nilai effect size  $r = 0,663$  yang termasuk kategori besar. Hal ini membuktikan bahwa Google Classroom efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Faktor pendukung implementasi meliputi ketersediaan perangkat digital, dukungan sekolah, serta kesiapan guru, sementara faktor penghambat antara lain keterbatasan jaringan internet dan perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi. Secara keseluruhan, persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan Google Classroom sangat positif.

**Kata Kunci:** *Google Classroom, media pembelajaran, motivasi belajar, TIK, SMPN 1 Cibingbin.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH .....	i
KATA PENGANTAR.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
ABSTRAK .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9
B. Penelitian yang Relevan.....	21
C. Kerangka Berfikir.....	26
D. Hipotesis.....	27
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
A. Metode Penelitian.....	28
B. Desain Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	30
D. Teknik Pengambilan Data dan Instrumen Penelitian .....	30
E. Teknik Analisis Data.....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian .....	38
B. Pembahasan.....	54
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>57</b>

A. Kesimpulan .....	57
B. Implikasi.....	58
C. Rekomendasi.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	29
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	33
Tabel 3. 3 Skala Validasi Ahli Materi.....	33
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa .....	34
Table 4. 1 Penelitian.....	39
Table 4. 2 Angket Pretest Motivasi Belajar .....	39
Table 4. 3 Angket Postets Motivasi Belajar.....	41
Table 4. 4 Validasi Ahli Materi .....	43
Table 4. 5 Efektivitas Pembelajaran Konvensional .....	46
Table 4. 6 Efektivitas Metode Konvensional .....	47
Table 4. 7 Hasil Uji Realibilitas .....	48
Table 4. 8 Hasil Uji Realibilitas .....	49
Table 4. 9 Statistik deskriptif .....	50
Table 4. 10 Uji Normalitas.....	51
Table 4. 11 Uji Hipotesis .....	52
Table 4. 12 Tes Wilcoxon .....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka berfikir .....	26
Gambar 2. 2 Rumus perhitungan effect size .....	37
Gambar 4. 1 Size r.....	53
Gambar 4. 2 Size r.....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nilai Angket Siswa.....	65
Lampiran 2 Data Hitung Uji Validitas SPSS .....	67
Lampiran 3 Data Hitung Uji Realibilitas SPSS .....	68
Lampiran 4 Data Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif.....	68
Lampiran 5 Hasil Uji Normalitas .....	68
Lampiran 6 Hasil Uji Hipotesis (Wilcoxon Signed Rank Test).....	69
Lampiran 7 Angket Pretest dan Posttest .....	70
Lampiran 8 Angket Validasi Materi .....	74
Lampiran 9 Pretest .....	76
Lampiran 10 Posttest.....	78
Lampiran 11 Angket Validasi Ahli Materi .....	80
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian .....	82
Lampiran 13 Surat Balasan Penelitian .....	83

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah secara fundamental cara orang Indonesia berinteraksi, bertukar informasi, dan menjalin hubungan. Mulai dari peningkatan jaringan telekomunikasi hingga pertumbuhan pesat penggunaan perangkat bergerak dan internet, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Telepon pintar, platform media sosial, aplikasi pesan instan, dan berbagai aplikasi lainnya telah menjadi alat komunikasi sehari-hari yang sangat penting bagi banyak orang.

Perlu ditekankan bahwa kemajuan teknologi tidak hanya menyangkut aspek teknis, tetapi juga memicu perubahan dalam struktur sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Oleh karena itu, penelitian ini akan memberikan sumbangan yang berharga dalam memahami bagaimana masyarakat Indonesia beradaptasi dan mengatur dinamika teknologi yang terus berkembang, dengan tujuan menjaga kelangsungan interaksi sosial yang sehat dan berbudaya di era digital ini. (Rabbani, 2023)

Oleh karena itu, adaptasi terhadap kemajuan teknologi yang pesat sangat diperlukan oleh masyarakat Indonesia. Kemajuan teknologi telah mengubah aspek sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Penelitian ini hadir untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana masyarakat Indonesia beradaptasi dan mengelola perubahan ini, sehingga interaksi sosial yang sehat dan berbudaya tetap terjaga di era digital.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan memiliki tujuan dan manfaat yang signifikan. TIK memiliki beberapa fungsi krusial dalam pembelajaran sebagai perangkat yang membantu baik siswa maupun guru dalam aktivitas belajar mengajar, seperti pembuatan program administratif, visualisasi data, dan pengelolaan data sebagai disiplin ilmu yang harus dikuasai siswa, serta sarana untuk memperoleh informasi, seperti yang tercermin dalam mata

pelajaran TIK pada kurikulum 2006 dan sebagai sarana belajar yang memperkaya proses pembelajaran. (Widianto et al., 2021)

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merasuki semua lini kehidupan, khususnya dunia pendidikan. Sistem pengelolaan data siswa yang sebelumnya rumit kini menjadi lebih mudah berkat TIK. Dengan sistem daring, data siswa dari tingkat sekolah menengah dapat diunggah dan diterima oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan cepat. Lebih dari itu, guru-guru masa kini dituntut untuk memanfaatkan TIK dalam kegiatan belajar mengajar. (Huda, 2020)

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan peserta didik, guru yang kompeten sangat diperlukan. Hal ini juga membutuhkan dukungan komponen lain, yaitu media pendidikan digital, atau yang lebih dikenal sebagai media pembelajaran digital, untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Pendidik dan media digital adalah dua elemen yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Tanpa keduanya, pembelajaran yang efektif akan sulit terwujud. Dengan kata lain, guru dan media adalah satu kesatuan yang harus digunakan bersama-sama untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. (Saputra & Gunawan, 2021)

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia Pendidikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan optimalisasi proses pembelajaran. Saat ini, metode pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, karena ada banyak sekali media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik. (Fadilah & Kanya, 2023)

Media pembelajaran merupakan alat penting yang membantu memperjelas penyampaian materi sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber belajar yang memperkaya pengetahuan siswa serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan dengan lebih optimal. Penggunaan

media yang tepat dapat mengubah cara belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan dan pemahaman secara lebih mendalam.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup evaluasi terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa yang terlihat dari perubahan perilaku. Media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk menerima pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan membantu membentuk pengetahuan siswa. (IKHSAN, 2022)

Banyak sekali media pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan, Salah satu media pembelajaran gunakan adalah media pembelajaran *Google Classroom*, *Google Classroom* adalah platform pembelajaran daring yang menyediakan fasilitas pendidikan di lingkungan *virtual*. Penggunaan *Google Classroom* sebagai metode pembelajaran ertujuan untuk memfasilitasi pertukaran informasi dan diskusi, tanpa terikat oleh batasan waktu dan ruang.

Pengguna *Google Classroom* dapat mengakses platform ini dengan mudah, tanpa batasan waktu dan tempat, serta tanpa persyaratan yang rumit. Desain kelas yang *intuitif* memungkinkan pengguna untuk dengan cepat memahami cara penggunaan *Google Classroom*. Ini dikarenakan *Google Classroom* merupakan aplikasi yang dibuat oleh dan untuk siapa saja yang memiliki akses ke Google Apps for Education, yang ditawarkan secara cuma-cuma. (Bobby & Barus, 2021)

Sejalan dengan penelitian (Muga Linggar Famukhit), *Google Classroom* adalah sebuah *platform* berbasis web yang disediakan secara gratis oleh *Google*, dirancang untuk memenuhi kebutuhan sekolah dan perguruan tinggi. Layanan ini memfasilitasi pembuatan, distribusi, serta penilaian tugas secara digital tanpa

memerlukan kertas. Fitur utama dari *Google Classroom* yaitu memudahkan pertukaran dokumen antara pengajar dan peserta didik. *Platform* ini dipilih karena memungkinkan guru dan murid untuk mengunggah materi pembelajaran, tautan video, berpartisipasi dalam forum diskusi, serta mengumpulkan tugas secara daring. Selain itu, *Google Classroom* juga mendukung komunikasi asinkron, di mana interaksi dapat dilakukan melalui perangkat komputer dalam waktu yang tidak bersamaan, sehingga komunikasi tidak harus berlangsung secara *real-time*.

Oleh karena itu *Google Classroom* hadir sebagai solusi pembelajaran yang memudahkan kita mengakses materi dan mengerjakan tugas kapan saja dan di mana saja, menjadikan proses belajar lebih *fleksibel* dan *efektif*. Dengan memanfaatkan platform ini secara maksimal, kita dapat mengatur waktu belajar dengan lebih baik, meningkatkan disiplin, serta terus berkembang tanpa batasan ruang dan waktu. Jangan anggap *Google Classroom* hanya sebagai tempat mengumpulkan tugas, melainkan sebagai jembatan menuju ilmu dan masa depan yang cerah. Semangat dan *konsistensi* dalam belajar khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah kondisi dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan tindakan tertentu demi mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi dapat diartikan sebagai perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan respons yang bertujuan mencapai sasaran tertentu. Dengan kata lain, motivasi muncul sebagai perubahan energi yang bisa disadari maupun tidak disadari oleh individu. Motif sendiri merupakan kumpulan faktor yang mendorong seseorang untuk melaksanakan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan. Oleh karena itu, motivasi adalah dorongan yang memicu perilaku yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu. Tingkat *intensitas* atau semangat dalam melakukan suatu usaha sangat bergantung pada kekuatan motif yang dimiliki oleh individu tersebut. Semakin kuat motifnya, maka semakin besar pula usaha dan kegigihan yang ditunjukkan dalam meraih tujuan. (Yogi Fernando et al., 2024)

Hal ini diperjelas menurut penelitian bahwa, Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Teori ARCS yang dikembangkan oleh Keller (1987) menjelaskan bahwa motivasi dapat ditingkatkan melalui empat elemen utama, yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Dalam konteks pembelajaran berbasis digital, perhatian siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media interaktif, relevansi dapat dicapai dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, kepercayaan diri dapat ditumbuhkan melalui tugas-tugas yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan kepuasan dapat diperoleh dari umpan balik instan yang diberikan oleh *platform* seperti *Google Classroom*. Dengan demikian, implementasi *Google Classroom* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran TIK.

Mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi. Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori, tetapi juga harus mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam praktik. Namun, kenyataannya, banyak siswa yang merasa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran TIK karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya pemahaman dan keterampilan siswa dalam menguasai materi TIK.

Di SMPN 1 Cibingbin, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas penunjang seperti komputer dan akses internet, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum *optimal*. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penugasan manual, yang dinilai kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Padahal, motivasi belajar merupakan faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan *observasi* awal, sebagian besar siswa di SMPN 1 Cibingbin memiliki minat yang tinggi terhadap teknologi, terutama dalam penggunaan *gadget*

dan aplikasi digital. Namun, minat tersebut belum sepenuhnya terarah pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memanfaatkan ketertarikan siswa terhadap teknologi sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. *Google Classroom* dipilih sebagai media pembelajaran karena kemudahannya, fitur yang lengkap, serta kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Implementasi media pembelajaran digital dalam dunia pendidikan memiliki banyak manfaat, namun juga menghadapi berbagai tantangan. Media pembelajaran digital memungkinkan penyampaian materi yang lebih *variatif, interaktif*, serta mendukung pembelajaran mandiri. Namun, tantangan yang dihadapi dalam penerapan teknologi ini meliputi keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru dalam mengadaptasi metode pembelajaran berbasis teknologi, serta perbedaan kemampuan siswa dalam mengakses perangkat digital. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fitria (2024), efektivitas *Google Classroom* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk dukungan teknologi dan keterlibatan aktif guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran perlu disertai dengan strategi yang tepat agar dapat berjalan optimal dan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin dan melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran tentang efektivitas penggunaan *Google Classroom* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan rekomendasi bagi sekolah dan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini dirancang untuk menjawab beberapa pertanyaan pokok sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran *Google Classroom* pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin?
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* pada mata pelajaran TIK?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin?
4. Bagaimana persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran TIK?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran *Google Classroom* pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* pada mata pelajaran TIK.
3. Untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin.
4. Untuk mengetahui persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran TIK

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Google Classroom*, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Menambah referensi ilmiah tentang efektivitas penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran TIK.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan dan rekomendasi kepada sekolah tentang pentingnya memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan *Google Classroom*.
  - 2) Membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran TIK melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif.
- b. Bagi Guru
- 1) Memberikan wawasan tentang cara mengimplementasikan *Google Classroom* dalam pembelajaran TIK.
  - 2) Membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- c. Bagi Siswa
- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.
  - 2) Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan *digital* yang diperlukan di era teknologi saat ini.
- d. Bagi Peneliti:
- 1) Memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam melakukan penelitian tentang media pembelajaran dan motivasi belajar.
  - 2) Mengembangkan kemampuan analitis dan keterampilan penelitian dalam bidang pendidikan.

## **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.

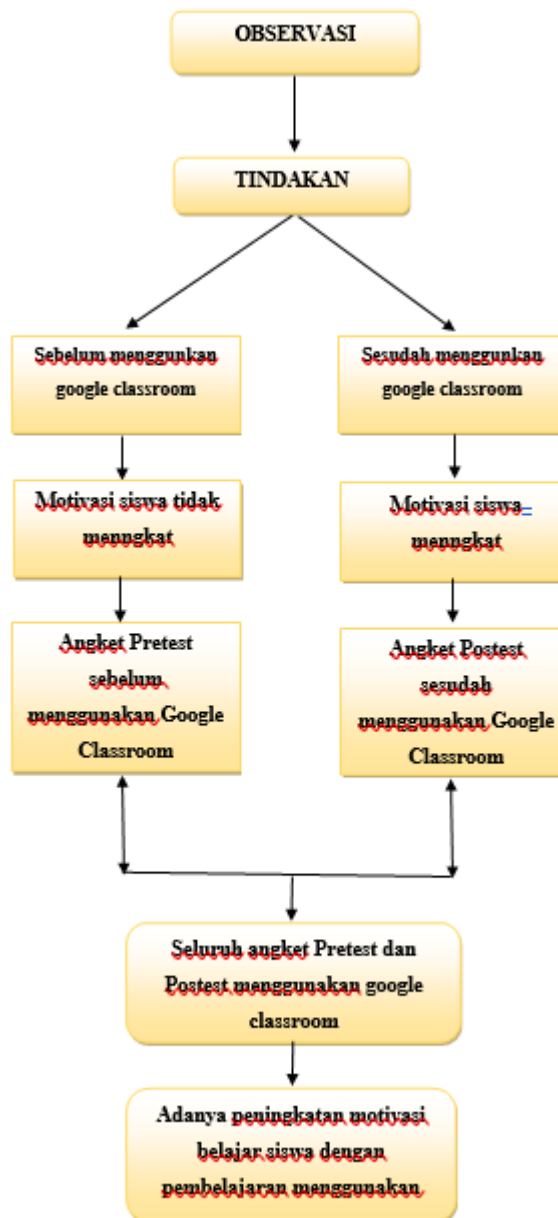
Perbedaan lain yang signifikan terdapat pada jenjang pendidikan dan karakteristik peserta didik. Beberapa studi meneliti pembelajaran di jenjang SD (Munasiah, dkk), SMA (Sidabutar dan Deviyanti), hingga perguruan tinggi (Barus). Judul Anda, meskipun belum menyebutkan jenjang secara eksplisit,

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.

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, metode kuantitatif sering dikaitkan dengan paham positivisme. Pendekatan ini dipandang sebagai metode ilmiah karena mengikuti prinsip-prinsip keilmuan, yaitu berdasarkan fakta nyata, bersifat objektif, dan dapat diterapkan pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan dengan alat ukur yang terstandarisasi, dan analisisnya menggunakan teknik statistik. Pendekatan ini juga disebut sebagai metode penemuan karena memungkinkan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi baru. Ciri khas utama dari pendekatan kuantitatif adalah penggunaan data berupa angka dan analisis statistik (Sugiyono, 2020).

Pada penelitian ini digunakan metode penelitian quasi-eksperimental yang merupakan bagian dari metode kuantitatif. Metode ini digunakan untuk menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti secara objektif dan sistematis. Dalam hal ini, variabel yang diteliti adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Classroom (variabel bebas) terhadap motivasi belajar siswa (variabel terikat). Melalui metode kuantitatif, peneliti dapat melakukan pengujian hipotesis secara statistik dan menarik kesimpulan berdasarkan data empiris yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest.

Metode ini juga memungkinkan dilakukannya pengujian efektivitas perlakuan yang diberikan dengan perhitungan statistik inferensial, seperti Uji Wilcoxon Signed Rank Test dan perhitungan effect size ( $r$ ), serta analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan kondisi data sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, metode penelitian kuantitatif ini sangat relevan untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian mengenai implementasi Google Classroom dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin.

## B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental jenis One Group *Pretest-Posttest* Design. Menurut (Sugiyono), desain ini merupakan salah satu bentuk eksperimen yang paling sederhana dalam penelitian kuantitatif, di mana hanya terdapat satu kelompok subjek yang diberikan *Pretest* (tes awal), kemudian diberikan perlakuan atau treatment tertentu, dan selanjutnya dilakukan *posttest* (tes akhir) untuk melihat efek dari perlakuan tersebut.

Dalam penelitian ini, kelompok subjek yang dimaksud adalah satu kelas siswa yang berjumlah 33 orang. Sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media *e-learning*, siswa terlebih dahulu diberikan *Pretest* untuk mengukur kemampuan awal dan tingkat motivasi belajar mereka. Setelah itu, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran berbasis *e-learning*. Setelah perlakuan selesai diberikan, siswa kembali diberikan *posttest* untuk mengetahui apakah terjadi perubahan atau peningkatan hasil belajar dan motivasi mereka. Adapun desain penelitian ini secara simbolik dapat digambarkan sebagai berikut:

*Tabel 3. 1 Desain Penelitian*

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

$O_1$  = *Pretest*

X = Perlakuan

$O_2$  = *Posttest*

Tabel Desain ini tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga tidak ada perbandingan antar kelompok, melainkan fokus pada perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan dalam satu kelompok yang sama. Oleh karena itu, desain ini cocok digunakan dalam kondisi terbatas seperti ruang lingkup kelas kecil atau ketika tidak memungkinkan untuk membagi subjek ke dalam dua kelompok berbeda. Meskipun kelemahannya adalah potensi gangguan validitas

internal karena tidak ada pembandingan, desain ini tetap dapat memberikan gambaran awal mengenai efektivitas perlakuan yang diberikan.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi**

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan unit yang menjadi fokus kajian, yang ditentukan oleh peneliti berdasarkan karakteristik dan kualitas spesifik yang relevan dengan tujuan penelitian. Unit-unit ini tidak terbatas pada manusia saja, melainkan mencakup beragam entitas seperti objek dan fenomena alam. Lebih dari sekadar jumlah unit, populasi merangkum seluruh atribut dan sifat yang melekat pada unit-unit tersebut, yang menjadi dasar untuk penarikan kesimpulan yang menyeluruh dan representatif dalam penelitian. (Sugiyono.Pdf, n.d.) Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas 8 SMPN 1 CIBINGBIN tahun ajaran 2024/ 2025 yang berjumlah 30 orang

#### **2. Sampel**

Sampel merupakan representasi dari populasi yang lebih besar, yang mencakup sebagian dari jumlah total dan karakteristik yang ada pada populasi tersebut. Untuk mendapatkan sampel yang representatif, digunakan teknik pengambilan sampel acak sederhana, di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih tanpa memandang pengelompokan atau tingkatan yang mungkin ada di dalam populasi tersebut. (Sugiyono.Pdf, n.d.)

### **D. Teknik Pengambilan Data dan Instrumen Penelitian**

#### **1. Teknik Pengambilan Data**

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi atau data yang relevan dengan pertanyaan penelitian mereka. Teknik ini sangat penting karena kualitas data yang dikumpulkan akan memengaruhi keabsahan dan keandalan hasil penelitian. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan beberapa cara sebagai berikut :

a. Kuesioner (Angket)

Menurut (Sugiyono.Pdf, n.d.), kuesioner adalah alat pengumpulan data tertulis yang efisien untuk mengukur sikap, pendapat, pengetahuan, atau perilaku responden melalui serangkaian pertanyaan atau pernyataan sistematis, baik tertutup maupun terbuka, yang disusun secara logis dan jelas, namun peneliti harus memperhatikan potensi kekurangan seperti jawaban tidak jujur atau pemahaman yang salah, serta tingkat pengembalian yang rendah, sehingga penyusunan kuesioner yang baik sangat penting.

Kuesioner dalam penelitian digunakan sebagai proses validasi yang mempunyai tujuan untuk memperoleh data yang mana data tersebut akan ditinjau kepada ahli materi serta peserta didik agar dapat mengetahui sejauh mana kelayakan Google Classrom untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang sangat penting dalam penelitian ini. Teknik ini digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data hasil angket dan observasi Menurut (Sugiyono, 2020), dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data melalui dokumen tertulis, gambar, video, rekaman, atau arsip-arsip yang relevan dengan fokus penelitian. Dokumen tersebut dapat berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), daftar hadir siswa, nilai siswa, foto-foto kegiatan pembelajaran, tangkapan layar (jika pembelajaran daring), serta laporan kegiatan.

Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti visual dan tertulis mengenai proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini penting untuk mendukung validitas data, serta memberikan informasi tambahan yang mungkin tidak terungkap melalui angket atau observasi. Foto kegiatan belajar mengajar, hasil

pekerjaan siswa, serta rekapitulasi nilai digunakan sebagai bagian dari lampiran dalam laporan penelitian sebagai bukti otentik.

## 2. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, pengukuran variabel penelitian memerlukan instrumen khusus untuk mengumpulkan data, di mana jumlah instrumen yang digunakan akan disesuaikan dengan banyaknya variabel yang dikaji. Instrumen ini dirancang untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat melalui proses pengukuran, sehingga setiap instrumen wajib memiliki skala pengukuran. Dalam penelitian ini, Skala Likert dipilih sebagai alat ukur untuk menangkap data kuantitatif yang diperlukan. (Sugiyono, 2020)

### a. Instrumen Angket Uji validasi Materi

Dalam penelitian ini, validasi materi dilakukan oleh seorang ahli dari Universitas Muhammadiyah Kuningan yang memiliki keahlian dan pemahaman mendalam di bidang tersebut. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kualitas materi dari *e-learning* berbasis moodle melalui penggunaan angket sebagai instrumen uji kelayakan. Ahli materi akan memberikan penilaian terhadap aspek materi, serta memberikan saran dan rekomendasi perbaikan untuk memastikan media pembelajaran tersebut layak digunakan.

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Relevansi	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	1
		Materi yang disajikan relevan dengan topik pembelajaran.	2
		Materi yang disajikan relevan dengan media pembelajaran yang digunakan.	3
2.	Kesesuaian dengan Tingkat	Bahasa dan kalimat mudah dipahami oleh siswa.	4
		Materi disajikan tepat secara	5

	Peserta Didik	konsep dan isi.	
		Materi sesuai dengan situasi, pengalaman, dan karakteristik siswa.	6
3.	Kualitas Instruksional	Materi dapat meningkatkan semangat belajar siswa.	7
		Materi menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	8
		Materi mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran	9
		Materi meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.	10

*Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Materi*

Lembar kuesioner angket validator ahli materi ini disusun berdasarkan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Hasil yang didapatkan nantinya akan digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi. Skala yang digunakan untuk mengukur validasi uji kelayakan yaitu:

*Tabel 3. 3 Skala Validasi Ahli Materi*

Skala Aspek	Angka
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

#### **b. Instrumen Angket Respon Siswa**

Instrumen ini, berupa lembar angket, berfungsi sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data terkait pandangan, persepsi, atau respons siswa terhadap media pembelajaran Focusky. Angket tersebut terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk menggali informasi

spesifik, dan siswa diminta untuk memberikan jawaban yang mencerminkan pendapat pribadi mereka.

*Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa*

<b>Skala Aspek</b>	<b>Angka</b>
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis dan pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan program software IBM SPSS 25. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Teknik analisis data dalam penelitian ini merupakan tahapan penting yang bertujuan untuk mengolah, menganalisis, dan menginterpretasikan data mentah yang telah dikumpulkan melalui berbagai instrumen, yaitu angket *Pretest* dan *posttest* hasil belajar (konvensional dan *e-learning*) serta angket *Pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen bentuk one group *Pretest-posttest*, yang melibatkan satu kelas sebagai subjek penelitian, dengan jumlah responden sebanyak 33 siswa. Untuk mengolah data, digunakan bantuan perangkat lunak statistik SPSS (Statistical Product and Service Solutions) versi 25, yang mampu membantu proses pengujian statistik secara akurat dan efisien. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini terdiri dari enam tahapan utama yang saling berkaitan, yaitu:

##### 1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam instrumen angket mampu mengukur konstruk yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, validitas diuji dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment melalui program SPSS. Setiap butir soal akan dihitung nilai korelasinya dengan skor total. Jika nilai signifikansi

(Sig.) lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ), maka butir tersebut dianggap valid. Validitas ini dilakukan terhadap semua angket, baik angket *Pretest-posttest* hasil belajar maupun motivasi belajar, sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah instrumen dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi hasil pengukuran instrumen tersebut jika digunakan dalam waktu yang berbeda. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai alpha  $\geq 0,600$ . Semakin tinggi nilai alpha mendekati 1,00 maka semakin tinggi pula tingkat konsistensinya. Uji ini penting untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian bersifat stabil dan dapat dipercaya.

## 3. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai data penelitian yang diperoleh dari hasil *Pretest* dan *posttest*. Analisis ini mencakup nilai minimum, maksimum, nilai rata-rata (mean), dan standar deviasi dari keempat instrumen angket. Dengan analisis deskriptif ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana persebaran data, rata-rata pencapaian siswa, serta keberagaman nilai antar responden. Statistik deskriptif membantu memberikan konteks awal sebelum dilakukan analisis lanjutan secara inferensial.

## 4. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari *Pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Distribusi normal merupakan salah satu asumsi dalam uji parametrik. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka uji non-parametrik akan digunakan. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, yang disarankan untuk jumlah sampel kurang dari 50. Kriteria pengambilan keputusan adalah: jika nilai Sig.  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal; jika nilai Sig.  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil dari uji ini menjadi dasar pemilihan jenis uji

hipotesis yang digunakan selanjutnya.

#### 5. Uji Hipotesis – Wilcoxon Signed Rank Test

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test. Uji ini digunakan karena data tidak berdistribusi normal berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan sebelumnya. Uji Wilcoxon sangat sesuai untuk menganalisis perbedaan dua sampel berpasangan atau berelasi, seperti *Pretest* dan *posttest* dalam satu kelompok yang sama.

Kriteria pengujian hipotesis dalam uji Wilcoxon ditentukan berdasarkan nilai signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang dihasilkan dari output SPSS. Jika nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $\alpha = 5\%$ ), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara dua sampel, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima. Secara matematis, kriteria pengujian tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis  **$H_0$  diterima** jika:

Asymp. Sig (2.-tailed) > 0,05

Hipotesis  **$H_0$  ditolak** jika:

Asymp. Sig (2.-tailed) < 0,05

Dengan demikian, hasil dari uji Wilcoxon menjadi dasar untuk menjawab rumusan masalah dan menguji efektivitas perlakuan atau intervensi yang diberikan dalam penelitian ini. Keputusan penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan berdasarkan nilai signifikansi dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan menggunakan SPSS versi 25.

#### 6. Perhitungan Effect Size (r)

Untuk melengkapi interpretasi dari hasil uji hipotesis, dilakukan perhitungan effect size menggunakan rumus:

$$r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$$

*Gambar 2. 2 Rumus perhitungan effect size*

Di mana  $Z$  adalah nilai statistik Wilcoxon yang diperoleh dari SPSS dan  $N$  adalah jumlah responden. Nilai effect size digunakan untuk mengetahui besar kecilnya pengaruh perlakuan terhadap perubahan hasil belajar dan motivasi siswa. Interpretasi effect size menurut Cohen (1988) adalah

$r = 0,1 \rightarrow$  efek kecil

$r = 0,3 \rightarrow$  efek sedang

$r \geq 0.5 \rightarrow$  efek besar

Dengan menambahkan analisis effect size, maka hasil uji hipotesis tidak hanya menjelaskan apakah terdapat perbedaan yang signifikan, tetapi juga menunjukkan kekuatan pengaruh dari perlakuan yang diberikan melalui media *e-learning* terhadap perubahan pada variabel yang diteliti.

Secara keseluruhan, teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini dirancang untuk menguji secara menyeluruh dan objektif efektivitas pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Dengan melalui proses analisis yang runtut mulai dari validitas, reliabilitas, deskriptif, normalitas, hingga pengujian hipotesis dan kekuatan pengaruhnya, diharapkan kesimpulan yang diperoleh nantinya benar-benar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan akad

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Cibingbin selama 1 bulan, yaitu sejak tanggal 1 April 2025 sampai dengan 30 April 2025. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Google Classroom dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Analisis dilakukan dengan membandingkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya Google Classroom dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan observasi awal dan diskusi bersama guru mata pelajaran TIK, Bapak Agus Supriatna.F S.Pd, mengenai metode pembelajaran yang selama ini digunakan. Berdasarkan hasil diskusi, diketahui bahwa pembelajaran sebelumnya masih banyak menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan manual. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan Google Classroom sebagai alternatif media pembelajaran digital.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan pemberian angket berupa pretest dan posttest. Angket pretest diberikan sebelum penerapan Google Classroom untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran konvensional. Sedangkan angket posttest diberikan setelah penerapan Google Classroom, dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Proses pengumpulan data dilaksanakan selama 2 pekan dengan rincian sebagai berikut : Minggu pertama dilakukan pemberian angket pretest serta observasi aktivitas siswa selama pembelajaran TIK dengan metode konvensional. Minggu kedua dilaksanakan penerapan pembelajaran menggunakan Google Classroom, di mana siswa diberikan materi, tugas, dan forum diskusi melalui platform tersebut. Pada akhir minggu kedua, angket posttest dibagikan untuk mengukur motivasi

belajar siswa setelah penggunaan Google Classroom.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya Google Classroom. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, lebih disiplin dalam mengumpulkan tugas, serta menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran. Temuan ini sejalan dengan hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan Google Classroom terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin

*Table 4. 1 Penelitian*

No	Waktu Pelaksanaan	Kelas VII
1	Kamis 14 April 2025	Pemberian angket Pretest dan pembelajaran menggunakan metode konvensional dengan materi komputer dasar
	07.00 – 10.00	
2	Kamis 28 April 2025	Pemberian angket <i>posttest</i> dan pembelajaran menggunakan <i>Google Classroom</i> dengan materi komputer dasar
	07.00 – 10.00	

### 1. Data Hasil Angket Siswa

- a) Hasil Angket *Pretest* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran tik sebelum menggunakan media pembelajaran google classroom

Berikut ini data hasil angket pretes siswa menggunakan pembelajaran konvensional:

*Table 4. 2 Angket Pretest Motivasi Belajar*

No	Nama Siswa	Total Skor
1	Ahmad Zabalnur	38
2	Alby Dzikri	28
3	Andini	40
4	Aura Maurin	33
5	Ausi Fathul Jamil	23
6	Azka Faeyza Nizwan	38
7	Bilqis Aida Gunawan	28

8	Bunga Maharani Chaerunisa	38
9	Cikeu Apriliani	28
10	Denika Ramdhani	38
11	Devina Putri	28
12	Dinda Mei Yayuningsih	38
13	Elika Nuraini	28
14	Guinandra Alfarizqi	38
15	Keisha Nabila	28
16	Kuswenda Alfatih	38
17	Lita Juliati	28
18	Muhamad Dimas Firmansyah	38
19	Muhamad Huseh Muslim	28
20	Muhammad Faqih Al Fariz	38
21	Muhammad Rizqi Al Fariji	28
22	Mutiara Febria Trigina	38
23	Nailatul Afiyah	28
24	Naura Anabella	38
25	Nayra Fhanesya	28
26	Nazhira Silya Nazzah	38
27	Radithya Athar Alfadilah	28
28	Rafa Raqilla Azhar	38
29	Regina Sevtiani	28
30	Santi Nurhalimah	38
<b>Total</b>		<b>992</b>

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data pretest, rata-rata skor motivasi belajar siswa adalah 33,07, yang termasuk dalam kategori sedang. Skor terendah yang diperoleh siswa adalah 23, sedangkan skor tertinggi mencapai 40, dengan rentang skor sebesar 17.

Jika dilihat dari distribusi kategori, sebanyak 15 siswa (50,0%) berada pada kategori motivasi rendah. Sementara itu, terdapat 14 siswa (46,7%) pada kategori tinggi, dan hanya 1 siswa (3,3%) yang berada pada kategori sedang. Distribusi ini menunjukkan bahwa kondisi motivasi belajar siswa sebelum diterapkan Google Classroom cenderung terpolarisasi, yakni setengah berada pada kategori rendah dan hampir setengah lainnya berada

pada kategori tinggi, dengan sangat sedikit siswa pada kategori sedang.

Secara keseluruhan, data pretest menggambarkan bahwa motivasi belajar siswa belum merata. Meskipun ada kelompok siswa yang sudah memiliki motivasi tinggi, masih banyak siswa yang berada pada kategori rendah sehingga perlu adanya intervensi pembelajaran inovatif, salah satunya melalui penggunaan Google Classroom, untuk mendorong peningkatan motivasi belajar secara menyeluruh.

b) Hasil Angket *Pretest* Motivasi Belajar Siswa dan *Posttest* Motivasi Belajar Siswa

*Table 4. 3 Angket Postests Motivasi Belajar*

No	Nama Siswa	Total Skor
1	Ahmad Zabalnur	45
2	Alby Dzikri	35
3	Andini	48
4	Aura Maurin	41
5	Ausi Fathul Jamil	31
6	Azka Faeyza Nizwan	45
7	Bilqis Aida Gunawan	35
8	Bunga Maharani Chaerunisa	45
9	Cikeu Apriliani	35
10	Denika Ramdhani	45
11	Devina Putri	35
12	Dinda Mei Yayuningsih	45
13	Elika Nuraini	35
14	Guinandra Alfarizqi	45
15	Keisha Nabila	35
16	Kuswenda Alfatih	45
17	Lita Juliati	35
18	Muhamad Dimas Firmansyah	45
19	Muhamad Huseh Muslim	35
20	Muhammad Faqih Al Fariz	45
21	Muhammad Rizqi Al Fariji	35
22	Mutiara Febria Trigina	45
23	Nailatul Afiyah	35
24	Naura Anabella	45

25	Nayra Fhanesya	35
26	Nazhira Silya Nazzah	45
27	Radithya Athar Alfadilah	35
28	Rafa Raqilla Azhar	45
29	Regina Sevtiani	35
30	Santi Nurhalimah	45
<b>Total</b>		<b>1205</b>

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data posttest, rata-rata skor motivasi belajar siswa adalah 40,17, yang termasuk dalam kategori tinggi. Skor terendah yang diperoleh siswa adalah 31, sedangkan skor tertinggi mencapai 48, dengan rentang skor sebesar 17.

Jika dilihat dari distribusi kategori, sebanyak 15 siswa (50,0%) berada pada kategori rendah. Sebanyak 14 siswa (46,7%) berada pada kategori tinggi, dan hanya 1 siswa (3,3%) yang berada pada kategori sedang. Distribusi ini hampir sama dengan kondisi pretest, namun dengan skor rata-rata yang jauh lebih tinggi sehingga secara umum terjadi peningkatan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, hasil posttest menggambarkan bahwa penggunaan Google Classroom telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata yang sebelumnya 33,07 (kategori sedang) pada pretest meningkat menjadi 40,17 (kategori tinggi) pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Google Classroom mampu mendorong keterlibatan siswa, meningkatkan minat belajar, serta memberi pengaruh yang positif terhadap motivasi mereka.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, terdapat perbedaan yang jelas antara data pretest dan posttest motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin. Pada saat pretest, total skor keseluruhan siswa adalah 992 dengan nilai rata-rata sebesar 33,07. Skor terendah yang diperoleh siswa adalah 23, sedangkan skor tertinggi mencapai 40. Secara umum, nilai rata-rata ini menempatkan motivasi belajar siswa pada kategori sedang. Distribusi kategori menunjukkan bahwa sebanyak 15 siswa (50,0%)

berada pada kategori rendah, 1 siswa (3,3%) pada kategori sedang, dan 14 siswa (46,7%) pada kategori tinggi. Hal ini menggambarkan bahwa sebelum diterapkannya Google Classroom, kondisi motivasi belajar siswa masih belum merata, dengan sebagian besar siswa berada pada kategori rendah.

Setelah pembelajaran melalui Google Classroom diterapkan, kondisi motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil posttest menunjukkan total skor keseluruhan sebesar 1205 dengan rata-rata 40,17. Skor terendah yang diperoleh siswa meningkat menjadi 31, sedangkan skor tertinggi naik hingga 48, dengan rentang skor tetap sebesar 17. Rata-rata skor posttest ini menempatkan motivasi belajar siswa pada kategori tinggi. Distribusi kategori menunjukkan pola yang sama, yaitu 15 siswa (50,0%) berada pada kategori rendah, 1 siswa (3,3%) pada kategori sedang, dan 14 siswa (46,7%) pada kategori tinggi. Namun, berbeda dengan pretest, skor rata-rata pada posttest jauh lebih tinggi sehingga secara keseluruhan motivasi siswa meningkat secara nyata.

Dengan demikian, perbandingan antara hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan Google Classroom. Jika pada tahap pretest motivasi belajar rata-rata siswa masih berada pada kategori sedang, maka setelah penggunaan Google Classroom rata-rata siswa sudah mencapai kategori tinggi.

c) Hasil Validasi Ahli Materi

*Table 4. 4 Validasi Ahli Materi*

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor</b>	<b>Persentase</b>
<b>Relevansi</b>	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran TIK	5	100%
	Materi sesuai dengan topik pembelajaran TIK yang diajarkan	5	

	Materi relevan dengan penggunaan media pembelajaran Google Classroom	5	
<b>Kesesuaian</b>	Bahasa materi TIK jelas, komunikatif, dan mudah dipahami siswa	5	
	Materi TIK tepat secara konsep dan isi sesuai dengan kurikulum	5	
	Materi sesuai dengan pengalaman, tingkat perkembangan, dan karakteristik siswa	5	
<b>Kemudahan Instruksi</b>	Materi TIK yang disajikan melalui Google Classroom dapat meningkatkan semangat belajar siswa	5	
	Materi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran TIK	5	
	Materi mendorong keaktifan siswa dalam forum dan aktivitas Google Classroom	5	
	Materi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui media digital	5	
<b>Total Keseluruhan</b>		50	

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap penggunaan media pembelajaran Google Classroom pada mata pelajaran TIK, diperoleh skor total sebesar 50 dengan persentase 100%. Nilai ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran dinilai sangat layak digunakan tanpa perlu adanya revisi.

Dari aspek relevansi, materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran TIK, topik pembelajaran yang diajarkan, serta relevan dengan

media pembelajaran Google Classroom. Dari aspek kesesuaian, materi dinilai tepat secara konsep dan isi sesuai kurikulum, menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami siswa, serta sesuai dengan pengalaman dan karakteristik peserta didik. Sementara itu, dari aspek kemudahan instruksi, materi terbukti dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, mendorong keaktifan dalam forum Google Classroom, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui media digital.

Dengan demikian, validasi ahli materi menyatakan bahwa materi pembelajaran TIK yang disajikan melalui Google Classroom layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

## **2. Uji Validitas**

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen angket pretest motivasi belajar siswa, diketahui bahwa seluruh butir pertanyaan yang diuji menunjukkan nilai korelasi item-total ( $r_{xy}$ ) lebih besar daripada nilai  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden 30 siswa, yaitu sebesar 0,361. Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh berkisar antara 0,740 hingga 0,984 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 pada setiap butir soal. Hal ini menandakan bahwa setiap item dalam angket pretest memiliki hubungan yang sangat kuat dengan skor total instrumen.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir angket pretest dinyatakan valid, karena memenuhi kriteria  $r_{xy} > r$  tabel dan  $\text{Sig.} < 0,05$ . Validitas ini menunjukkan bahwa setiap butir pertanyaan mampu mengukur aspek motivasi belajar yang hendak diteliti sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, instrumen angket pretest layak digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian mengenai motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran Google Classroom.

Table 4. 5 Efektivitas Pembelajaran Konvensional

No Soal	rxy	rtabel	Status
<b>Efektivitas Metode Pembelajaran Konvensional</b>			
1	0,984	0,361	Valid
2	0,740	0,361	Valid
3	0,968	0,361	Valid
4	0,968	0,361	Valid
5	0,866	0,361	Valid
6	0,953	0,361	Valid
7	0,984	0,361	Valid
8	0,968	0,361	Valid
9	0,953	0,361	Valid
10	0,984	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen angket posttest motivasi belajar siswa dengan menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment, diperoleh nilai korelasi item-total (rxy) untuk setiap butir pertanyaan berkisar antara 0,960 hingga 0,975. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai **r tabel** sebesar 0,361 pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden 30 siswa. Selain itu, seluruh butir soal memiliki nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05.

Dengan terpenuhinya syarat  $rxy > r \text{ tabel}$  dan  $\text{Sig.} < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa semua butir pertanyaan angket posttest dinyatakan **valid**. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item pertanyaan mampu mengukur indikator motivasi belajar siswa secara tepat setelah diterapkannya media pembelajaran Google Classroom. Oleh karena itu, instrumen posttest layak digunakan dalam penelitian untuk menilai perubahan motivasi belajar siswa pasca perlakuan.

Table 4. 6 Efektivitas Metode Konvensional

No Soal	rx <sub>y</sub>	r <sub>tabel</sub>	Status
<b>Efektivitas Metode Pembelajaran Konvensional</b>			
1	0,961	0,361	Valid
2	0,975	0,361	Valid
3	0,960	0,361	Valid
4	0,960	0,361	Valid
5	0,975	0,361	Valid
6	0,961	0,361	Valid
7	0,961	0,361	Valid
8	0,960	0,361	Valid
9	0,975	0,361	Valid
10	0,961	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen angket motivasi belajar siswa baik pada pretest maupun posttest, diperoleh bahwa seluruh butir pertanyaan dinyatakan valid. Pada angket pretest, nilai korelasi item-total ( $r_{xy}$ ) berkisar antara 0,740 hingga 0,984 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 pada setiap butir. Semua nilai  $r_{xy}$  lebih besar daripada nilai  $r$  tabel sebesar 0,361 ( $N = 30$ , taraf signifikansi 5%), sehingga seluruh item dapat dinyatakan valid.

Sementara itu, pada angket posttest, nilai korelasi item-total ( $r_{xy}$ ) berkisar antara 0,960 hingga 0,975 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 pada setiap butir soal. Sama halnya dengan pretest, semua nilai  $r_{xy}$  juga lebih besar dari  $r$  tabel 0,361, sehingga seluruh butir soal posttest dinyatakan valid.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket yang digunakan, baik pretest maupun posttest, telah memenuhi kriteria validitas. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan dalam instrumen mampu mengukur variabel yang diteliti, yaitu motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Google Classroom,

secara tepat dan konsisten. Oleh karena itu, instrumen ini layak digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

### 3. Uji Realibitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur konsistensi dan kestabilan instrumen angket yang digunakan, dengan menggunakan uji Cronbach's Alpha melalui program SPSS. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian (angket motivasi belajar siswa) konsisten dan dapat dipercaya dalam mengukur variabel yang diteliti. Uji ini menggunakan metode Cronbach's Alpha, di mana suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60 (kriteria minimal), atau dalam penelitian sosial umumnya nilai di atas 0,70 sudah dianggap sangat baik.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen angket pretest motivasi belajar siswa menggunakan program SPSS dengan teknik Cronbach's Alpha, diperoleh nilai sebesar **0,983** dengan jumlah item sebanyak 10. Nilai ini jauh lebih tinggi dibandingkan batas minimum reliabilitas yang ditetapkan, yaitu 0,70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket pretest memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Tingginya nilai Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa setiap butir pertanyaan pada angket memiliki konsistensi internal yang kuat dalam mengukur variabel motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran Google Classroom. Artinya, instrumen ini tidak hanya valid tetapi juga reliabel, sehingga layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian pada tahap pretest.

*Table 4. 7 Hasil Uji Realibilitas*

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.991	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen angket motivasi belajar siswa yang dilakukan dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha pada program SPSS, diperoleh nilai yang sangat tinggi baik pada pretest maupun posttest. Pada angket pretest, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,983 dengan jumlah item 10. Sementara pada angket posttest, nilai Cronbach's Alpha mencapai 0,991 dengan jumlah item yang sama.

Kedua nilai tersebut berada jauh di atas batas minimum reliabilitas, yaitu 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pertanyaan dalam instrumen, baik pada pretest maupun posttest, memiliki konsistensi internal yang kuat dalam mengukur variabel motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, instrumen ini tidak hanya valid, tetapi juga sangat reliabel, sehingga layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian mengenai motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Google Classroom.

*Table 4. 8 Hasil Uji Realibilitas*

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.983	10

#### **4. Analisis Statistik Deskriptif**

Berdasarkan Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Google Classroom. Pada tahap pretest, skor rata-rata motivasi belajar siswa adalah 34,50 dengan skor minimum 22 dan maksimum 45, serta simpangan baku sebesar 8,153. Angka ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan Google Classroom, motivasi siswa masih bervariasi dengan kecenderungan pada kategori sedang.

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan Google Classroom, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata skor motivasi belajar siswa naik menjadi 40,17, dengan skor minimum 31 dan maksimum 48, serta simpangan baku sebesar 5,318. Nilai rata-rata yang lebih tinggi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, sedangkan simpangan baku yang lebih rendah menandakan bahwa skor siswa lebih merata atau homogen setelah penggunaan media pembelajaran digital ini.

Dengan demikian, hasil perbandingan analisis deskriptif pretest dan posttest mengindikasikan bahwa penggunaan Google Classroom mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Tidak hanya rata-rata skor yang meningkat, tetapi distribusi motivasi belajar siswa juga menjadi lebih konsisten. Hal ini memperkuat temuan bahwa Google Classroom efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin.

*Table 4. 9 Statistik deskriptif*

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETES	30	22	45	34.50	8.153
POSTTRES	30	31	48	40.17	5.318
Valid N (listwise)	30				

## 5. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diketahui bahwa data pretest dan posttest motivasi belajar siswa tidak berdistribusi normal. Pada data pretest, hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,010, sedangkan hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,006. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga data pretest dinyatakan tidak normal.

Sementara itu, pada data posttest, hasil uji Kolmogorov-Smirnov

menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, dan hasil uji Shapiro-Wilk juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 ini mengindikasikan bahwa data posttest juga tidak berdistribusi normal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik data pretest maupun posttest tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji statistik non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed Rank Test, sebagai alternatif dari uji parametrik yang biasanya digunakan pada data berdistribusi normal.

Table 4. 10 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETES	.185	30	.010	.893	30	.006
POSTTRES	.318	30	.000	.747	30	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Temuan ini memberikan implikasi bahwa asumsi normalitas tidak terpenuhi pada data penelitian, sehingga analisis statistik parametrik yang mengharuskan normalitas data, seperti *paired sample t-test*, perlu ditinjau kembali. Sebagai alternatif, peneliti dapat menggunakan uji nonparametrik seperti Wilcoxon Signed-Rank Test untuk menganalisis perbedaan antara hasil pretest dan posttest, atau tetap menggunakan uji parametrik dengan teknik tambahan seperti bootstrapping untuk mengatasi pelanggaran asumsi normalitas.

## 6. Uji Hipotesis (Wilcoxon Signed Rank Test)

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Pemilihan uji ini didasarkan pada hasil uji normalitas Shapiro–Wilk yang menunjukkan bahwa data pretest dan posttest motivasi belajar siswa tidak berdistribusi normal (nilai Sig. < 0,05). Karena asumsi normalitas tidak terpenuhi, maka analisis tidak dapat dilakukan dengan uji parametrik *paired sample t-test*, melainkan menggunakan uji nonparametrik

Wilcoxon Signed Rank Test yang lebih sesuai untuk data berpasangan dengan distribusi tidak normal.

Uji Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diterapkannya media pembelajaran Google Classroom. Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

*Table 4. 11 Uji Hipotesis*

<b>Ranks</b>				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTRES - PRETES	Negative Ranks	4 <sup>a</sup>	18.50	74.00
	Positive Ranks	26 <sup>b</sup>	15.04	391.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	30		
a. POSTTRES < PRETES				
b. POSTTRES > PRETES				
c. POSTTRES = PRETES				

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh bahwa terdapat 4 siswa yang mengalami penurunan skor motivasi belajar setelah menggunakan Google Classroom (negative ranks) dengan nilai mean rank sebesar 18,50 dan total rank sebesar 74,00. Sebaliknya, sebanyak 26 siswa mengalami peningkatan skor motivasi belajar (positive ranks) dengan nilai mean rank sebesar 15,04 dan total rank sebesar 391,00. Tidak terdapat siswa dengan skor yang sama antara pretest dan posttest (ties = 0).

Selanjutnya, pada tabel Test Statistics, diperoleh nilai  $Z = -3,633$  dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, penggunaan Google Classroom sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin.

Table 4. 12 Tes Wilcoxon

Test Statistics <sup>a</sup>	
	POSTTRES - PRETES
Z	-3.280 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Hasil ini memperkuat temuan pada tabel *Ranks* sebelumnya, di mana semua responden (30 siswa) menunjukkan peningkatan skor posttest dibandingkan dengan pretest, tanpa ada yang mengalami penurunan ataupun nilai yang tetap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Google Classroom memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin. Secara empiris, temuan ini menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis digital mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

## 7. Effect Size (r)

Selain melihat nilai signifikansi, penelitian ini juga menghitung effect size (r) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan Google Classroom terhadap motivasi belajar siswa. Effect size merupakan ukuran yang menunjukkan kekuatan atau besarnya pengaruh suatu perlakuan, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih bermakna daripada sekadar hasil signifikan atau tidak signifikan. Perhitungan effect size pada uji Wilcoxon Signed Rank Test menggunakan rumus:

Gambar 4. 1 Size r

$$r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$$

Berdasarkan hasil output SPSS, diperoleh nilai  $Z = -3,633$  dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Maka perhitungan effect size adalah:

*Gambar 4. 2 Size r*

$$r = \frac{3,633}{\sqrt{30}} = \frac{3,633}{5,477} \approx 0,663$$

Nilai  $r$  sebesar **0,663** menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan Google Classroom terhadap motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori **besar** (large effect), karena berada di atas 0,50.

Dengan demikian, hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pretest dan posttest diperkuat dengan perhitungan effect size yang menegaskan bahwa pengaruh media pembelajaran Google Classroom terhadap peningkatan motivasi belajar siswa bukan hanya signifikan secara statistik, tetapi juga kuat secara praktis.

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Google Classroom sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan skor rata-rata antara pretest dan posttest, yaitu dari 34,50 pada pretest menjadi 40,17 pada posttest. Peningkatan ini menandakan bahwa setelah pembelajaran menggunakan Google Classroom, siswa memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Peningkatan rata-rata skor tersebut juga disertai dengan menurunnya nilai simpangan baku dari 8,153 menjadi 5,318, yang berarti hasil motivasi siswa pasca perlakuan lebih merata atau homogen. Dengan demikian, implementasi Google Classroom dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih konsisten di antara peserta didik.

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test memperkuat temuan ini dengan menunjukkan nilai  $Z = -3,633$  dan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan

sesudah perlakuan. Dari 30 responden, sebanyak 26 siswa mengalami peningkatan motivasi belajar, hanya 4 siswa yang mengalami penurunan, dan tidak ada siswa yang tetap. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasakan dampak positif dari pembelajaran berbasis Google Classroom. Lebih lanjut, perhitungan effect size ( $r = 0,663$ ) menunjukkan bahwa pengaruh Google Classroom berada pada kategori besar, sehingga tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga kuat secara praktis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui fleksibilitas akses materi, interaktivitas, dan kemandirian belajar. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya oleh Hakim (2021) yang menyimpulkan bahwa penggunaan Google Classroom dapat memfasilitasi siswa untuk belajar lebih aktif dan meningkatkan minat belajar mereka. Dengan adanya Google Classroom, siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, berdiskusi dalam forum kelas, serta mendapatkan umpan balik langsung dari guru, yang semuanya berkontribusi pada meningkatnya motivasi belajar.

Adapun faktor pendukung dari implementasi Google Classroom di SMPN 1 Cibingbin antara lain adalah tersedianya perangkat digital yang dimiliki sebagian besar siswa, dukungan sekolah dalam menyediakan akses internet, serta kesiapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat, seperti keterbatasan jaringan internet di wilayah tertentu, perbedaan tingkat literasi digital antar siswa, serta motivasi sebagian kecil siswa yang masih rendah dalam memanfaatkan platform ini secara optimal. Faktor-faktor tersebut perlu diperhatikan agar pemanfaatan Google Classroom dapat lebih efektif dan merata bagi seluruh siswa.

Selain itu, persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan Google Classroom pada mata pelajaran TIK juga cenderung positif. Siswa merasa lebih mudah

memahami materi, lebih fleksibel dalam mengatur waktu belajar, dan lebih aktif dalam diskusi kelas digital. Guru juga menilai Google Classroom membantu dalam pengelolaan kelas, pemberian materi, pengumpulan tugas, hingga penilaian. Hal ini selaras dengan teori Sudjana (2017) yang menekankan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan interaktif. Dengan demikian, persepsi positif dari siswa dan guru menjadi faktor penting yang semakin menguatkan efektivitas implementasi Google Classroom.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Google Classroom bukan hanya sekadar media alternatif, tetapi dapat menjadi solusi pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Efektivitas ini tercermin dari adanya peningkatan skor motivasi, signifikansi hasil uji statistik, besarnya effect size, serta dukungan positif dari faktor internal maupun eksternal.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai implementasi media pembelajaran Google Classroom pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Google Classroom telah diimplementasikan pada mata pelajaran TIK dengan memanfaatkan fitur-fitur utama seperti pemberian materi, pengumpulan tugas, forum diskusi, serta penilaian. Guru berperan aktif dalam mengelola materi dan aktivitas pembelajaran secara digital, sedangkan siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Implementasi ini berjalan cukup efektif karena mampu mengatasi keterbatasan waktu tatap muka, meningkatkan fleksibilitas, serta mendukung interaksi pembelajaran berbasis teknologi.
2. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan Google Classroom. Skor rata-rata pretest sebesar 34,50 meningkat menjadi 40,17 pada posttest. Uji Wilcoxon Signed Rank Test menghasilkan nilai  $Z = -3,633$  dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan Google Classroom. Perhitungan effect size ( $r = 0,663$ ) mengindikasikan pengaruh yang besar, sehingga Google Classroom terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK.
3. Faktor pendukung implementasi Google Classroom meliputi ketersediaan perangkat digital (HP/laptop) yang dimiliki sebagian besar siswa, dukungan sekolah dalam menyediakan akses internet, serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran digital. Namun, terdapat pula faktor penghambat, antara lain keterbatasan jaringan internet di beberapa daerah, perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan

aplikasi, serta motivasi sebagian kecil siswa yang masih rendah dalam memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.

4. Secara umum, persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan Google Classroom sangat positif. Siswa merasa lebih terbantu dalam memahami materi karena pembelajaran lebih fleksibel dan materi mudah diakses. Guru menilai bahwa Google Classroom memudahkan proses pengelolaan kelas, mulai dari penyampaian materi, pemberian tugas, hingga evaluasi. Meskipun demikian, baik siswa maupun guru tetap menyadari adanya tantangan berupa keterbatasan jaringan internet serta kebutuhan akan bimbingan lebih lanjut agar penggunaan Google Classroom dapat lebih maksimal.

## **B. Implikasi**

Hasil penelitian mengenai implementasi media pembelajaran Google Classroom pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Cibingbin memberikan beberapa implikasi penting, baik secara teoritis maupun praktis.

### **1. Implikasi Teoritis**

Penelitian ini memperkuat teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan motivasi siswa. Peningkatan skor motivasi yang signifikan, serta nilai effect size yang sangat besar ( $r = 0,892$ ), menjadi bukti empiris bahwa Google Classroom sebagai bagian dari e-learning mampu memenuhi kebutuhan belajar generasi digital saat ini. Temuan ini juga menambah khazanah literatur mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam konteks mata pelajaran TIK di tingkat SMP.

### **2. Implikasi Praktis**

- a. Bagi Sekolah : Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi sekolah untuk mengintegrasikan Google Classroom sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Sekolah

diharapkan dapat menyediakan fasilitas internet yang memadai, baik di lingkungan sekolah maupun dalam bentuk dukungan akses bagi siswa yang berada di wilayah dengan keterbatasan jaringan.

- b. Bagi Guru : Guru dapat menjadikan Google Classroom sebagai sarana pembelajaran yang mempermudah distribusi materi, pengumpulan tugas, serta monitoring perkembangan siswa. Dengan adanya peningkatan motivasi siswa, guru diharapkan semakin kreatif dalam memanfaatkan fitur-fitur Google Classroom agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
- c. Bagi Siswa: Google Classroom memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih mandiri, fleksibel, dan disiplin. Dengan motivasi yang lebih tinggi, siswa diharapkan mampu memanfaatkan media ini tidak hanya untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan belajar secara berkelanjutan.

### **C. Rekomendasi**

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian, penulis memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

#### **1. Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan dapat meningkatkan dukungan infrastruktur, khususnya penyediaan jaringan internet yang stabil dan perangkat pembelajaran digital yang memadai, agar implementasi Google Classroom dapat berjalan optimal. Sekolah perlu mengadakan pelatihan secara berkala untuk guru dan siswa dalam penggunaan Google Classroom, sehingga pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dapat lebih maksimal. Pihak sekolah dapat menjadikan Google Classroom sebagai bagian permanen dari strategi pembelajaran, tidak hanya pada mata pelajaran TIK, tetapi juga pada mata pelajaran lainnya.

#### **2. Bagi Guru**

Guru disarankan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun

konten pembelajaran di Google Classroom, misalnya dengan menambahkan video pembelajaran, kuis interaktif, serta forum diskusi yang mendorong partisipasi siswa. Guru sebaiknya rutin mengevaluasi efektivitas penggunaan Google Classroom, baik dari sisi ketercapaian tujuan pembelajaran maupun dari sisi motivasi siswa. Guru dapat mengombinasikan Google Classroom dengan metode tatap muka atau metode pembelajaran lainnya untuk mengatasi kendala yang mungkin muncul, seperti keterbatasan jaringan internet.

### 3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan bertanggung jawab dalam menggunakan Google Classroom, tidak hanya sebagai media untuk menerima materi dan mengumpulkan tugas, tetapi juga sebagai ruang untuk berdiskusi, bertanya, dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Siswa sebaiknya memanfaatkan fleksibilitas Google Classroom untuk mengatur waktu belajar secara disiplin, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambah jumlah sampel atau memperluas subjek penelitian pada jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga hasil penelitian lebih representatif dan dapat digeneralisasikan. Peneliti berikutnya dapat mengkaji variabel lain selain motivasi belajar, misalnya hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, atau kreativitas siswa dalam menggunakan Google Classroom. Penelitian lanjutan juga dapat membandingkan efektivitas Google Classroom dengan platform e-learning lain untuk melihat perbedaan pengaruhnya terhadap motivasi maupun hasil belajar

## DAFTAR PUSTAKA

- Bobby, J., & Barus, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata kuliah Atletik Lanjutan Use of Google Classroom Learning Media to Increase Learning Motivation for Advanced Athletics Subjects. 2(1), 41–54.
- Diandaru, B. H. (2021). MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MTs NEGERI 2 KOTA SEMARANG. 185–196.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. 1(2).
- Fahira, W. R., Sari, Y. G., Putra, B. E., Armi, D., & Putri, E. (2023). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI ( TIK ) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI DUNIA PENDIDIKAN. 10(2), 89–98.
- Fuadah, A. T., Mudjenan, I. M., & Hasan, M. L. (2023). Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra ) Perspektif; Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Menengah Pertama Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra ). 02(02), 154–164.
- Hikmatiar, H., Sulisworo, D., & Wahyuni, M. E. (2020). Pemanfaatan Learning Manegement System Berbasis Google Classroom Dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Fisika, 8(1). <https://doi.org/10.26618/jpf.v8i1.3019>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Indardi, M. D. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa terhadap Metode Pembelajaran Online melalui Penghargaan dan Hukuman. 493–499.
- Irsa Lina Aulia, Janah Mutmainah, & Dede Indra Setiabudi. (2022). Pemanfaatan

- Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2), 59–67. <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i2.75>
- Lestari, S., & Marhamah, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Google Classroom sebagai alternatif dalam pembelajaran online. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 9(2), 146–154. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v9i2.37057>
- Limbong, A. M. N. (2023). TERHADAP AKTIVITAS PENDIDIKAN. 2(1), 43–52. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5844>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nasabiyah, S. N., Santika, S. P., Putri, S., Puspita, I., Umi, S., Gandhi, S. K., Hakim, S. Al, & Malikhah, N. (2024). Peran Teknologi dan Komunikasi ( TIK ) dalam Proses Pembelajaran di MA Miftahul Ulum Kedungpanji memahami materi pelajaran dengan lebih baik , serta mempersiapkan mereka menghadapi TIK dalam proses pembelajaran di MA Miftahul Ulum Kedungpanji serta member. 3(3).
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,* 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pola, H., Orang, A., Dengan, T. U. A., Belajar, M., & Pratiwi, F. (2025). ANAK DI SEKOLAH DASAR *Jurnal Pasifik Pendidikan – FKIP UNIPAS Morotai* | 9. 04, 9–15.

- Rabbani, D. A. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Kehidupan dan Interaksi Sosial Masyarakat Indonesia. November.
- Saputra, P. W., & Gunawan, I. G. D. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19. PROSIDING SEMINAR NASIONAL IAIN Tampung Penyang Palang Karaya, 3, 86–95. <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- Sd, D. I., Curug, N., & Kabupaten, K. (2020). 1, 1, 3. 2(April), 43–52.
- Sekolah, D. (2007). Pemanfaatan Tik Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran. 10–20.
- Setyaningsih, W. D., & Hidayat, S. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(3), 727–741. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39243>
- Sugiyono.pdf. (n.d.).
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. JUTECH : Journal Education and Technology, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Widianto, E., Anisnai, A., Sasami, A. N., & Rizkia, E. F. (2021). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS. 2(2), 213–224.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Z, N. E., & Nirwana, H. (2023). Studi Literatur : Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. 1(2), 350–359.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Nilai Angket Siswa

### *Pretest Motivasi Siswa*

Nama	Nomor Item Soal										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ahmad Zabalnur	4	5	2	3	4	5	4	2	5	4	38
Alby Dzikri	3	4	1	2	3	4	3	1	4	3	28
Andini	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	40
Aura Maurin	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	33
Ausi Fathul Jamil	2	3	1	2	3	3	2	1	3	2	23
Azka Faeyza Nizwan	5	4	3	4	4	5	5	3	5	5	38
Bilqis Aida Gunawan	4	3	2	3	3	4	4	2	4	4	28
Bunga Maharani Chaerunisa	3	4	1	2	3	4	3	1	4	3	38
Cikeu Apriliani	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	28
Denika Ramdhani	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	38
Devina Putri	2	3	1	2	3	3	2	1	3	2	28
Dinda Mei Yayuningsih	5	4	3	4	4	5	5	3	5	5	38
Elika Nuraini	4	3	2	3	3	4	4	2	4	4	28
Guinandra Alfarizqi	3	4	1	2	3	4	3	1	4	3	38
Keisha Nabila	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	28
Kuswenda Alfatih	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	38
Lita Juliati	2	3	1	2	3	3	2	1	3	2	28
Muhamad Dimas Firmansyah	5	4	3	4	4	5	5	3	5	5	38
Muhamad Huseh Muslim	4	3	2	3	3	4	4	2	4	4	28
Muhammad Faqih Al Fariz	3	4	1	2	3	4	3	1	4	3	38
Muhammad Rizqi Al Fariji	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	28
Mutiara Febria Trigina	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	38
Nailatul Afiyah	2	3	1	2	3	3	2	1	3	2	28
Naura Anabella	5	4	3	4	4	5	5	3	5	5	38
Nayra Fhanesya	4	3	2	3	3	4	4	2	4	4	28
Nazhira Silya Nazzah	3	4	1	2	3	4	3	1	4	3	38
Radithya Athar Alfadilah	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	28
Rafa Raqilla Azhar	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	38
Regina Sevtiani	2	3	1	2	3	3	2	1	3	2	28
Santi Nurhalimah	5	4	3	4	4	5	5	3	5	5	38
<b>Total</b>											

**Postest Motivasi Siswa**

Nama	Nomor Item Soal										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Aan Siti Amanah	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Aldo Logis	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
Alya Putri Rahmadaniah	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	48
Anna Al Fathunisa	4	5	3	4	5	4	4	3	5	4	41
Asma Syakila Qirania	3	4	2	3	4	3	3	2	4	3	31
Ayska Rinto Nvgraha	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Clarissa Ramadhanty	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
Dina Kurnia	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Dinda Cahya Kamila	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
Fahri Fazrul Mutaqin	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Farhan Fauzi	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
Friella May Fanna	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Ghina Febita Nurulaini	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
Hilma Lutfiah	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Irman Maulana	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
Iwan Setiawan	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Izza Syani	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
Kania Puspita Hadini	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Maulia Nurhaini	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
M Farhan Alrifki	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Nisa Aulia	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
Najwa Maudi Khasanah	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Natalius Arif	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
Najwa Dwi A	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Nabila Nur Fadilah	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
Olivia Kartika	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Pipit Fitriani	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
Rani Apriani	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
Riza Nurkholik	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	35
Sarah Athalia Falisha	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	45
<b>Total</b>											<b>1326</b>

## Lampiran 2 Data Hitung Uji Validitas SPSS

### Uji Validitas *Pretest* Variabel X (Efektivitas Metode Pembelajaran Konvensional)

		Correlations										Total
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	
p1	Pearson Correlation	1	.896**	.857**	.857**	.896**	1.000**	1.000**	.857**	.896**	1.000**	.961**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p2	Pearson Correlation	.896**	1	.949**	.949**	1.000**	.896**	.896**	.949**	1.000**	.896**	.975**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p3	Pearson Correlation	.857**	.949**	1	1.000**	.949**	.857**	.857**	1.000**	.949**	.857**	.960**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p4	Pearson Correlation	.857**	.949**	1.000**	1	.949**	.857**	.857**	1.000**	.949**	.857**	.960**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p5	Pearson Correlation	.896**	1.000**	.949**	.949**	1	.896**	.896**	.949**	1.000**	.896**	.975**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p6	Pearson Correlation	1.000**	.896**	.857**	.857**	.896**	1	1.000**	.857**	.896**	1.000**	.961**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p7	Pearson Correlation	1.000**	.896**	.857**	.857**	.896**	1.000**	1	.857**	.896**	1.000**	.961**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p8	Pearson Correlation	.857**	.949**	1.000**	1.000**	.949**	.857**	.857**	1	.949**	.857**	.960**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p9	Pearson Correlation	.896**	1.000**	.949**	.949**	1.000**	.896**	.896**	.949**	1	.896**	.975**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p10	Pearson Correlation	1.000**	.896**	.857**	.857**	.896**	1.000**	1.000**	.857**	.896**	1	.961**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.961**	.975**	.960**	.960**	.975**	.961**	.961**	.960**	.975**	.961**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Uji Validitas *Posttest* Variabel X (Efektivitas Penggunaan Media Google Classroom)

		Correlations										Total
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	
p1	Pearson Correlation	1	.647**	.956**	.956**	.784**	.934**	1.000**	.956**	.934**	1.000**	.984**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p2	Pearson Correlation	.647**	1	.583**	.583**	.846**	.786**	.647**	.583**	.786**	.647**	.740**
	Sig. (2-tailed)	.000		.001	.001	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p3	Pearson Correlation	.956**	.583**	1	1.000**	.831**	.872**	.956**	1.000**	.872**	.956**	.968**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p4	Pearson Correlation	.956**	.583**	1.000**	1	.831**	.872**	.956**	1.000**	.872**	.956**	.968**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p5	Pearson Correlation	.784**	.846**	.831**	.831**	1	.760**	.784**	.831**	.760**	.784**	.866**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p6	Pearson Correlation	.934**	.786**	.872**	.872**	.760**	1	.934**	.872**	1.000**	.934**	.953**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p7	Pearson Correlation	1.000**	.647**	.956**	.956**	.784**	.934**	1	.956**	.934**	1.000**	.984**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p8	Pearson Correlation	.956**	.583**	1.000**	1.000**	.831**	.872**	.956**	1	.872**	.956**	.968**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p9	Pearson Correlation	.934**	.786**	.872**	.872**	.760**	1.000**	.934**	.872**	1	.934**	.953**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p10	Pearson Correlation	1.000**	.647**	.956**	.956**	.784**	.934**	1.000**	.956**	.934**	1	.984**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.984**	.740**	.968**	.968**	.866**	.953**	.984**	.968**	.953**	.984**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Lampiran 3 Data Hitung Uji Realibilitas SPSS

#### Uji Realibitas *Pretest* Variabel X (Efektivitas Metode Pembelajaran Konvensional)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.991	10

#### Uji Realibitas *Posttest* Variabel X (Efektivitas Penggunaan Media *Google Classroom*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.983	10

### Lampiran 4 Data Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETES	30	22	45	34.50	8.153
POSTTRES	30	31	48	40.17	5.318
Valid N (listwise)	30				

### Lampiran 5 Hasil Uji Normalitas

#### Uji Normalitas *Pretest* Shapiro Wilk

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.983	10

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETES	.185	30	.010	.893	30	.006
POSTTRES	.318	30	.000	.747	30	.000

a. Lilliefors Significance Correction

### Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTRES - PRETES	Negative Ranks	4 <sup>a</sup>	18.50	74.00
	Positive Ranks	26 <sup>b</sup>	15.04	391.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	30		

a. POSTTRES < PRETES

b. POSTTRES > PRETES

c. POSTTRES = PRETES

### Lampiran 6 Hasil Uji Hipotesis (Wilcoxon Signed Rank Test)

#### Test Statistics<sup>a</sup>

POSTTRES - PRETES	
Z	-3.280 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

## Lampiran 7 Angket Pretest dan Posttest

### Angket Pretest

#### A. Data Diri Responden

Nama Lengkap :

Kelas :

No :

#### B. Petunjuk

1. Jawablah pertanyaan dengan baik sesuai dengan kenyataan yang Anda alami!
2. Berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban yang tepat menurut Anda!

#### Keterangan

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Ragu-Ragu (RG)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (ST)

#### C. Pertanyaan

No	Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya tertarik belajar TIK dengan metode pembelajaran yang digunakan guru saat ini.					
2.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran berlangsung.					
3.	Saya merasa bosan belajar jika hanya menggunakan metode konvensional (tatap muka saja).					

4	Saya kurang bersemangat ketika mengikuti pembelajaran TIK dengan metode tatap muka biasa.					
5	Saya berperan aktif saat guru menjelaskan materi di kelas.					
6	Saya memahami materi TIK dengan baik meskipun hanya menggunakan metode konvensional.					
7	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum saya pahami.					
8	Saya kesulitan berkonsentrasi jika pembelajaran hanya berfokus pada penjelasan guru.					
9	Saya lebih menyukai kegiatan praktik dibandingkan hanya menerima teori.					
10	Saya merasa puas dengan metode pembelajaran TIK yang selama ini digunakan guru.					

## Angket Posttest

### A. Data Diri Responden

Nama Lengkap :

Kelas :

No :

### B. Petunjuk

1. Jawablah pertanyaan dengan baik sesuai dengan kenyataan yang Anda alami!
2. Berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban yang tepat menurut Anda!

### C. Keterangan

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Ragu-Ragu (RG)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (ST)

No	Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya tertarik belajar TIK menggunakan media pembelajaran Google Classroom.					
2.	Saya memperhatikan dan membaca materi yang dibagikan guru melalui Google Classroom.					
3.	Saya merasa bosan jika pembelajaran TIK tidak menggunakan Google Classroom.					
4.	Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran TIK dengan adanya Google Classroom.					

5	Saya lebih aktif berpartisipasi ketika guru menggunakan pembelajaran.					
6	Saya dapat memahami materi TIK dengan lebih baik melalui Google Classroom.					
7	Saya mudah bertanya atau berkomentar melalui fitur forum diskusi di Google Classroom.					
8	Saya lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran ketika materi disampaikan melalui Google Classroom.					
9	Saya merasa Google Classroom membuat kegiatan belajar lebih menarik dibandingkan metode biasa.					
10	Saya merasa puas dengan pembelajaran TIK menggunakan media Google Classroom.					

Google Classroom d

## Lampiran 8 Angket Validasi Materi

### ANGKET VALIDASI AHLI MATER

Materi : TIK  
Sasaran : Siswa/I Kelas 8 SMPN 1 Cibingbin  
Judul Penelitian : Implementasi media pembelajaran Google Classroom pada mata Pelajaran TIK terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 1 Cibingbin  
Peneliti : Ainur Rafik

#### a. Aspek Penilaian

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran TIK					
2	Materi sesuai dengan topik pembelajaran TIK yang diajarkan					
3	Materi relevan dengan penggunaan media pembelajaran Google Classroom					
4	Bahasa materi TIK jelas, komunikatif, dan mudah dipahami siswa					
5	Materi TIK tepat secara konsep dan isi sesuai dengan kurikulum					
6	Materi sesuai dengan pengalaman, tingkat perkembangan, dan karakteristik siswa					
7	Materi TIK yang disajikan melalui Google Classroom dapat meningkatkan semangat belajar siswa					
8	Materi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran TIK					

9	Materi mendorong keaktifan siswa dalam forum dan aktivitas Google Classroom					
10	Materi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui media digital					

**Keterangan Skor:**

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

**b. Kritik dan Saran**

.....

.....

.....

**c. Kesimpulan Validator**

Berdasarkan hasil penilaian, instrumen/materi pembelajaran TIK melalui Google Classroom dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Kuningan,

Agus Supriatna Firdaus, S.Pd

Lampiran 9 Pretest

Angket Pretest

**A. Data Diri Responden**

Nama Lengkap : Bilqis Aida Gunawan  
Kelas : 8 B  
No : 9

**B. Petunjuk**

1. Jawablah pertanyaan dengan baik sesuai dengan kenyataan yang Anda alami!
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tepat menurut Anda!

**Keterangan**

- Sangat Setuju (SS)
- Tidak Setuju (TS)
- Setuju (S)
- Sangat Tidak Setuju (ST)
- Ragu-Ragu (RG)

**C. Pertanyaan**

No	Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya tertarik belajar TIK dengan metode pembelajaran yang digunakan guru saat ini.			✓		
2.	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran berlangsung.				✓	
3.	Saya merasa bosan belajar jika hanya menggunakan metode konvensional (tatap muka saja).		✓			
4.	Saya kurang bersemangat ketika mengikuti pembelajaran TIK dengan metode tatap muka biasa.		✓			
5.	Saya berperan aktif saat guru menjelaskan materi di kelas.			✓		
6.	Saya memahami materi TIK dengan baik meskipun hanya menggunakan metode konvensional.			✓		

7	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum saya pahami.			✓		
8	Saya kesulitan berkonsentrasi jika pembelajaran hanya berfokus pada penjelasan guru.		✓			
9	Saya lebih menyukai kegiatan praktik dibandingkan hanya menerima teori.		✓			
10	Saya merasa puas dengan metode pembelajaran TIK yang selama ini digunakan guru.			✓		

Lampiran 10 Posttest

**Angket Posttest**

**A. Data Diri Responden**

Nama Lengkap : *Andini*  
Kelas : *8B*  
No : *3*

**B. Petunjuk**

1. Jawablah pertanyaan dengan baik sesuai dengan kenyataan yang Anda alami!
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tepat menurut Anda!

**C. Keterangan**

- Sangat Setuju (SS)
- Tidak Setuju (TS)
- Setuju (S)
- Sangat Tidak Setuju (ST)
- Ragu-Ragu (RG)

No	Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya tertarik belajar TIK menggunakan media pembelajaran Google Classroom.	✓				
2.	Saya memperhatikan dan membaca materi yang dibagikan guru melalui Google Classroom.	✓				
3.	Saya merasa bosan jika pembelajaran TIK tidak menggunakan Google Classroom.	✓				
4	Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran TIK dengan adanya Google Classroom.	✓				
5	Saya lebih aktif berpartisipasi Ketika guru menggunakan google Classroom dalam pembelajaran		✓			

6	Saya dapat memahami materi TIK dengan lebih baik melalui Google Classroom.	✓				
7	Saya mudah bertanya atau berkomentar melalui fitur forum diskusi di Google Classroom.	✓				
8	Saya lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran ketika materi disampaikan melalui Google Classroom.	✓				
9	Saya merasa Google Classroom membuat kegiatan belajar lebih menarik dibandingkan metode biasa.	.	✓			
10	Saya merasa puas dengan pembelajaran TIK menggunakan media Google Classroom.	✓				

Lampiran 11 Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Materi : TIK  
 Sasaran : Siswa/1 Kelas 8 SMPN 1 Cibingbin  
 Judul Penelitian : Implementasi media pembelajaran Google Classroom pada mata Pelajaran TIK terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 1 Cibingbin  
 Peneliti : Ainur Rafik

a. Aspek Penilaian

NO	Kriteria Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran TIK	✓				
2	Materi sesuai dengan topik pembelajaran TIK yang diajarkan	✓				
3	Materi relevan dengan penggunaan media pembelajaran Google Classroom	✓				
4	Bahasa materi TIK jelas, komunikatif, dan mudah dipahami siswa	✓				
5	Materi TIK tepat secara konsep dan isi sesuai dengan kurikulum	✓				
6	Materi sesuai dengan pengalaman, tingkat perkembangan, dan karakteristik siswa	✓				
7	Materi TIK yang disajikan melalui Google Classroom dapat meningkatkan semangat belajar siswa	✓				
8	Materi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran TIK	✓				
9	Materi mendorong keaktifan siswa dalam forum dan aktivitas Google Classroom	✓				
10	Materi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui media digital	✓				

**Keterangan Skor:**

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

**b. Kritik dan Saran**

*Lebih bisa dikembangkan kembali*

---

---

**c. Kesimpulan Validator**

Berdasarkan hasil penilaian, instrumen/materi pembelajaran TIK melalui Google Classroom dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

*Kuningan, 20 Agustus 2023*



Agus Supriatna Firdaus, S.Pd

ampiran 12 Surat Izin Penelitian



**um kuningan**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KUNINGAN

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KUNINGAN**  
Kampus 1 : Jl. RA. Moertasih Soepomo No. 28 B Kuningan 45511  
Kampus 2 : Jl. Raya Pangeran Adipati No. D4 Cipari Cigugur Kuningan 45552  
E-mail : info@umkuningan.ac.id | Phone : 08112230393

Nomor : 096/III.3.AU.1/F/2025  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kuningan, 25 Safar 1447 H  
20 Agustus 2025 M

Kepada Yth.  
**Kepala SMP Negeri 1 Cibingbin**  
di  
Tempat

*Assalamualaikum Wr.wb.*

Wakil Rektor Universitas Muhammadiyah Kuningan dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Ainur Rafik  
NIM : 211223043  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi & Komunikasi (PTIK)  
Semester : VIII (Delapan)

adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kuningan dalam rangka tugas akhir pembuatan Skripsi Program S1 yang bermaksud mengadakan penelitian pada instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun Judul Penelitian Mahasiswa tersebut: **"Implementasi media pembelajaran *google classroom* pada mata pelajaran TIK terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 1 Cibingbin"**. Untuk itu kami mohon agar Bapak/Ibu, dapat membantu dalam proses pelaksanaannya mulai tanggal 20 Agustus 2025 s/d Agustus 2025.

Demikian atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Nasrun Minallah wa-Fathun Qarib.*  
*Wassalamualaikum Wr.Wb*

Kuningan, 20 Agustus 2025

Wakil Rektor,

**Dr. Nuhlan Abdul Manan, M.Pd.**  
NIDN 0411028203

[www.umkuningan.ac.id](http://www.umkuningan.ac.id)

Lampiran 13 Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KUNINGAN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMP NEGERI 1 CIBINGBIN

Jl. Raya Pasar Cibingbin No. 250 Dess Cibingbin  
Web: [smpncibingbin.scb.id](http://smpncibingbin.scb.id) E-mail: [smpncibingbin01t@gmail.com](mailto:smpncibingbin01t@gmail.com)

Nomor : 800.1.11.1/123/SMPN 1 Cibingbin  
Lampiran : -  
Hal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Wakil Rektor  
Universitas Muhammadiyah Kuningan  
Di

Tempat

Dengan Hormat,

Schubungan dengan surat saudara pada tanggal 20 Agustus 2025 perihal Permohonan Izin Penelitian dalam rangka tugas akhir pembuatan Skripsi Program S1 atas nama **Ainur Rafik** dengan judul '**Implementasi Media Pembelajaran Google Classroom Pada Mata Pelajaran TIK Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Cibingbin**'.

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami.
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk kepentingan akademik.
3. Waktu pengambilan data dilakukan menyesuaikan jadwal ekstrakurikuler.

Demikian surat balasan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



*Lampiran 14 Kegiatan Belajar Siswa*







Lampiran 15 Penugasan di Google Classroom

