

.....

**STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP
TAMANSISWA CIBADAK**

Oleh

Racka Setya Muharam¹⁾, Heni Wulandari²⁾, Dadan Rahmat³⁾

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Jl. R. Syamsudin, S.H. No. 50, Cikole, Kec. Cikole, Kota Sukabumi, Jawa Barat 43113

Email: ¹Rackasetyam@gmail.com, ²heni.mpa@gmail.com, ³dadanrahmat@ummi.ac.id

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media pembelajaran dengan menggunakan berbasis Google Classroom di sekolah SMP Taman Siswa dan untuk mengetahui bagaimana strategi penggunaan media pembelajaran berbasis Google Classroom dalam motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan model *Quasi Eksperimental* (Kuasi Eksperimen) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas 7 SMP Tamansiswa Cibadak. Adapun jumlah siswa kelas 7 yaitu 127. Instrument penelitian yang digunakan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan yaitu angket (kuesioner), dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Strategi Pembelajaran *Google Classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak siswa kelas VII di SMP Tamansiswa Cibadak.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran; Media; Google Classroom; Motivasi; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi diri melalui proses pembelajaran. Peserta didik membangun pengetahuan secara aktif dan guru berusaha mengembangkan kompetensi peserta didik. Setiap anak bangsa berhak mendapatkan pendidikan dan pemerintah berkewajiban untuk membangun sistem pendidikan agar dapat terlaksananya pembelajaran dengan baik. Serta dapat menghasilkan lulusan yang dapat yang mampu memberikan perubahan yang lebih baik terhadap sebuah bangsa agar mampu bersaing dengan negara-negara lain yang telah maju dalam berbagai aspek kehidupan termasuk teknologi yang dimilikinya, untuk dapat bersaing dengan negara-negara tersebut, diperlukan sistem pendidikan yang baik yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkompeten dan berkualitas.

Media pembelajaran yaitu sebuah komponen yang sangat penting dalam

melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan membantu terhadap kinerja guru juga sehingga siswa dapat lebih menarik dan tidak bosan ketika sedang melakukan pembelajaran tersebut dengan media pembelajaran dan siswa dapat berfikir lebih interaktif, berfikir kritis.

Seiring perkembangannya zaman, teknologi beberapa tahun berkembang sangat cepat, sehingga dengan adanya sebuah perkembangan ini dapat mengubah pola kehidupan masyarakat untuk mencari sebuah informasi. Media pembelajaran dengan berbasis internet adalah metode pembelajaran modern yang dilakukan saat ini untuk meningkatkan tingkat kemampuan belajar siswa agar dapat lebih menarik.

Media dalam proses pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena pada dasarnya pembelajaran adalah suatu penyampaian informasi dari pengantar kepada

penerima. Kemudian keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Jika sumber memilih media pembelajaran yang dipilih dengan tepat sesuai kondisi maka proses pembelajaran tersebut akan terpenuhi sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa menjadi lebih meningkat dan tidak mengalami kebosanan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam sebuah pembelajaran terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu media pembelajaran, dan metode mengajar. Kedua unsur tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan saat ini adalah media pembelajaran berbasis internet atau lebih sering disebut *e-learning*. Pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Tanpa harus bertemu tatap muka langsung guru dalam menyampaikan materi kepada siswa nya sehingga pembelajaran dapat terlaksana tanpa kendala. *E-learning* telah mengubah paradigma pembelajaran yang berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada siswa. (Mohammadi, 2015: 280).

Metode ceramah ini sering dipandang sebagai metode dengan tingkat *Active Student Learning Approach* (CBSA) yang sangat rendah. Penggunaan metode mengajar membuat siswa kurang terstimulasi untuk berkreasi, dan membuat siswa kurang termotivasi untuk mengungkapkan pendapatnya, serta tidak terbiasa mencari dan mengolah informasi. Pada kenyataannya, meskipun metode ceramah kurang dalam beberapa aspek, ketika seorang guru menggunakan metode, seperti diskusi, ia pasti akan menggunakan metode ceramah, bahkan pada tingkat yang rendah. (Soetomo, 1993:146).

Pandemi COVID-19 menyebabkan semua elemen pendidikan untuk terus menggunakan pembelajaran jarak jauh. Desakan keadaan tersebut diperlukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran (Ahmed et al.,

2020 : 2). Pembelajaran yang mengharuskan siswa dan guru untuk berinteraksi dan melakukan transfer pengetahuan secara *online*. Pembelajaran online dapat berupa aplikasi, website, jejaring sosial maupun *learning management system* (Gunawan et al., 2020 : 62).

Terdapat kalsifikasi dalam e-learning diantaranya penggunaan *google education* khususnya *Google Classrooms* dengan tujuan memudahkan siswa maupun guru dalam penyampaian materi maupun tugas (Iftakhar, 2016: 24). *Google Classrooms* berfungsi sebagai media atau alat yang dapat digunakan guru dan siswa untuk membuat kursus *online* atau virtual dengan pemberitahuan atau tugas yang diterima secara real-time (Mc Cloud, 2014: 65). *Google Classrooms* dapat diakses melalui website atau dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone*. Guru memberikan materi, tugas, pengumuman, pertanyaan, dan siswa menerima notifikasi secara otomatis (Fenton, 2017: 45).

SMP TAMANSISWA Cibadak merupakan sekolah swasta yang sama pada umumnya dengan sekolah negeri yang menempuh pendidikan selama tiga tahun, mulai dari kelas VII sampai kelas IX. SMP TAMANSISWA Cibadak beralamat Jl. Perintis Kemerdekaan No. 31. Fasilitas yang dimiliki untuk menunjang kegiatan belajar mengajar antara lain yaitu Ruang Kelas, Perpustakaan, Ruang Laboratorium, Ruang UKS, Lapangan Olahraga, Koperasi, Kantin, Mushola.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas tersebut, maka peneliti mempunyai keinginan untuk mengetahui media pembelajaran berbasis internet sebagai salah satu jalur alternatif untuk meningkatkan motivasi kualitas belajar siswa. Maka peneliti tertarik untuk membahas suatu penelitian yang berjudul “Strategi Pembelajaran dengan Media Berbasis *Google Classroom* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Tamansiswa Cibadak”.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran

Pembelajaran dilakukan untuk mendorong peserta didik melakukan proses belajar, proses pembelajaran dilakukan oleh Guru dan siswa, Warsita (2008 : 85) “Pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik, dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.”

Media Pembelajaran

“Media Pembelajaran didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara siswa dengan guru dalam proses pembelajaran yang lebih efektif” (Mustofa Abi Hamid dalam Haryoko, 2012).

Pembelajaran Online

Sebagaimana dikemukakan oleh Rusman (2012:291) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Jadi pembelajaran berbasis internet ini dapat dilakukan dimana saja tanpa harus bertatap muka.

Google Classroom

Iftakhar (dalam Simanihuruk, et al, 2016 : 47) mengemukakan bahwa *Google Classroom* merupakan aplikasi yang dirancang untuk mempermudah guru dalam mengumpulkan tugas, memberikan materi pembelajaran dengan waktu yang fleksibel dan didukung dengan Salinan google dokumen secara otomatis kepada siswa.

Efektivitas Belajar

Pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Means, et.al., 2013: 219), kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam

suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju (Slameto, 2013: 76).

Motivasi Belajar

Menurut Moh. Zaiful Rosyid (dalam Sardiman, 2019:18) mengemukakan bahwa ‘motivasi yaitu perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan diawali dengan tanggapan terhadap adanya tujuan’.

Hasil Belajar

Idzhar (dalam Sahabuddin, 2007: 131-134) mengemukakan bahwa “prinsip-prinsip belajar meliputi: 1) Pernyataan tujuan yang jelas, 2) Menjelaskan mengenai bagaimana belajar, 3) Perbuatan yang diharapkan dari siswa, 4) Tinjauan menyeluruh tentang materi yang dipelajari, 5) Mengoptimalkan tugas-tugas belajar, 6) Tinjauan berkala, 7) Aktif Belajar, 8) Alasan mempelajari keterampilan dan informasi, 9) aplikasi materi yang telah dipelajari, 10) motivasi intrinsik, ekstrinsik dan insentif, 11) mengajarkan kepada orang lain, 12) menggunakan pelajaran yang terorganisasi baik, 13) menggunakan prinsip lanjutan dan kaitan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan model *Quasi Eksperimental* (Kuasi Eksperimen) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas 7 SMP Tamansiswa Cibadak. Adapun jumlah siswa kelas 7 yaitu 127.

Instrument penelitian yang digunakan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan yaitu angket (kuesioner), dokumentasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian diarahkan pada pembuktian uji hipotesis berdasarkan data yang dihubungkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian untuk mencapai hasil penelitian. Untuk mengkaji hasil temuan dalam penelitian maka dilakukan pembahasan sebagai berikut :

1. Pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP Tamansiswa Cibadak

Berdasarkan pada rumusan masalah umum dari penelitian ini yaitu, “Apakah ada sebuah perbedaan antara pembelajaran menggunakan *Google Classroom* dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran RPL di SMP Tamansiswa Cibadak?” sebelum melaksanakan penelitian dilapangan, peneliti belum bisa memastikan apakah penggunaan *media pembelajaran Google Classroom* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, namun peneliti merumuskan jawaban sementara (hipotesis) untuk pertanyaan tersebut. Hipotesis nol yang dirumuskan peneliti yaitu Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *media pembelajaran Google Classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran RPL Kelas VII di SMP Tamansiswa Cibadak, dan hipotesis kerja yaitu Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *media pembelajaran Google Classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran RPL Kelas VII di SMP Tamansiswa Cibadak.

Sesuai dengan kajian teori peneliti telah mengolah informasi bahwa *Media pembelajaran Google Classroom* merupakan gabungan beberapa unsur media yang terdiri dari teks, gambar, audio, video yang mengandung unsur interaktivitas terhadap penggunanya (siswa). *Media pembelajaran Google Classroom* merupakan media pembelajaran berbantuan komputer sebagai tutor dalam proses pembelajaran, yang menyajikan materi pembelajaran dalam unit-unit kecil, dilengkapi dengan latihan-latihan soal untuk memperkuat pengetahuan dan pemahaman siswa. Hasil perhitungan skor penelitian sebelum dan sesudah menggunakan multimedia menunjukkan bahwa penggunaan *Media pembelajaran Google Classroom* dalam proses pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa sebanyak

6% sedangkan kelas yang tidak diberi perlakuan mengalami peningkatan sebanyak 2%, dalam hubungannya dengan motivasi siswa *Media pembelajaran Google Classroom* menonjolkan interaktivitas dalam penggunaannya sehingga memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran secara mandiri. Merujuk pada kecepatan belajar setiap individu yang berbeda, *media pembelajaran Google Classroom* dapat memfasilitasi setiap individu sesuai dengan kebutuhan belajarnya masing-masing, selain itu gabungan dari media Audio, Visual dan Audio Visual juga dapat memfasilitasi gaya belajar individu yang berbeda, dengan *media pembelajaran Google Classroom* mereka memiliki kebebasan untuk menentukan cara belajarnya yang nyaman sehingga dapat melakukan pembelajaran dengan optimal.

2. Pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran RPL kelas VII di SMP Tamansiswa Cibadak

Berdasarkan hasil uji hipotesis pertama yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa penggunaan *media pembelajaran Google Classroom* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penggunaan *media pembelajaran Google Classroom* pada mata pelajaran TIK di SMP Tamansiswa Cibadak.

Hasil analisis data memberikan data empirik yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebelum diberikan pretes pada kelas eksperimen adalah sebesar 63% sedangkan skor pretes motivasi belajar kelas kontrol adalah 69%, setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan *media pembelajaran Google Classroom* selama 3x pertemuan, skor postes motivasi belajar kelompok eksperimen meningkat jadi 64% sedangkan kelompok eksperimen yang tidak diberikan perlakuan skor postesnya adalah 66%, peningkatan pada kelompok kontrol adalah sebanyak 6% dan kelompok kontrol adalah 2%.

Penggunaan strategi pembelajaran dengan *google classroom* merupakan pembelajaran menuntut siswa untuk bekerja sama dan bertanggung jawab dalam menyumbangkan ide/gagasan dan menyampaikan hasil diskusi kelompok dan membuat motivasi belajar siswa meningkat. Siswa pada kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Siswa dapat memotivasi diri mereka sendiri untuk meningkatkan hasil belajar, siswa dilatih untuk belajar dan bekerja sama serta bertanggung jawab bersama dalam pembelajaran. Tidak membedakan latar belakang masing-masing individu. Maka dari itu penggunaan *google classroom* mampu untuk: (1) membantu siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diperintahkan; (2) melatih siswa untuk tepat waktu dalam memberikan tugas; (3) menciptakan kondisi belajar aktif dengan memberikan kesempatan siswa bertanya dan menyampaikan pendapat; (4) menghilangkan kesenjangan antara siswa yang unggul dan siswa yang kurang dapat menangkap materi; (5) menciptakan kepedulian sesama siswa; (6) menjadikan pembelajaran RPL lebih efektif, menarik, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan analisis data hendaknya guru menggunakan *google classroom* dalam pembelajaran akuntansi agar pembelajaran lebih menarik dan bervariasi. Sehingga siswa lebih bersemangat, termotivasi, dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang berlangsung. Dengan demikian motivasi belajar siswa akan meningkat begitu juga dengan hasil belajar siswa juga akan meningkat. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Angraini (2018: 2) bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan model pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* terdapat pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis serta motivasi siswa dalam pembelajaran.

3. Pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran RPL kelas VII di SMP Tamansiswa Cibadak

Berdasarkan hasil uji hipotesis kedua yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* pada mata pelajaran RPL di SMP Tamansiswa Cibadak.

Hasil analisis data memberikan data empirik yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen adalah 29,77 sedangkan rata-rata skor pretes hasil belajar kelas kontrol adalah 29,43 setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan *media pembelajaran Google Classroom* selama 3x pertemuan, kemampuan awal kelas kontrol dan eksperimen tidak jauh berbeda, skor postes hasil belajar kelompok eksperimen meningkat jadi 44,77 sedangkan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan skor postesnya adalah 36,46, kedua kelompok tersebut mengalami peningkatan hasil belajar namun kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi di banding kelompok kontrol.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima atau mengalami proses pembelajaran, hasil belajar biasanya ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, misalnya penambahan kemampuan, penambahan pengetahuan atau perubahan terhadap sikap sehari-harinya. Hasil belajar menunjukkan perubahan kemampuan dan tingkah laku pada siswa, menunjukkan sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran setelah mengalami proses belajar mengajar di dalam kelas. Tujuan utama proses belajar adalah hasil belajar, dengan menggunakan *media pembelajaran Google Classroom* yang dapat meningkatkan motivasi belajar ternyata

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

Program dalam *media pembelajaran Google Classroom* memberikan penguatan kepada siswa dengan latihan-latihan unjuk kerja yang harus dilakukan oleh siswa, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh *Computer Technology and Research (CTR)* dalam (Munir, 2013:6) bahwa 'Seseorang hanya mampu mengingat 20% dari yang di lihat dan 30% dari yang di dengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang di lihat dan di dengar, serta 80% dari yang di lihat, di dengar dan dilakukan sekaligus'. *Media pembelajaran Google Classroom* memberikan pengaruh kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya, melihat, mendengar dan merasakan langsung apa yang ia pelajari sehingga peningkatan hasil belajarnya bisa lebih tinggi.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat ditarik simpulan berupa simpulan umum dan simpulan khusus yaitu :

1. Simpulan Umum
Peneliti mengangkat masalah mengenai apakah terdapat pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Tamansiswa Cibadak. Penelitian ini dilakukan di kelas VII Tamansiswa Cibadak.
Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat diambil simpulan secara umum bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Strategi Pembelajaran *Google Classroom* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak siswa kelas VII di SMP Tamansiswa Cibadak.
2. Simpulan Khusus
Dalam penelitian ini terdapat empat simpulan khusus hasil penjabaran dari simpulan umum. Simpulan khusus dalam penelitian ini adalah :

- a. Penggunaan *Google Classroom* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa aspek *Willingness*.
- b. Penggunaan *Google Classroom* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa aspek *Availbility*.
- c. Penggunaan *Google Classroom* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa aspek *Readiness*.
- d. Penggunaan *Google Classroom* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan juga simpulan yang telah dijelaskan sebelumnya peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak- pihak terkait, diantaranya :

1. Bagi Sekolah
Peneliti menemukan dari hasil penelitian bahwa penggunaan *Google Classroom* dapat mendorong siswa untuk belajar tanpa terlalu banyak menerima bantuan dari Guru. *Google Classroom* sebagai media yang digunakan agar siswa dapat mengkonstruksikan pengetahuannya secara langsung sehingga pemahamannya menjadi lebih kuat. Peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk menjadi salah satu alternatif dalam praktik penggunaan media pembelajaran Guru dalam proses pembelajaran demi peningkatan mutu pembelajaran di masa yang akan datang.
2. Bagi Guru
Peneliti menemukan dengan media ini siswa lebih aktif dalam proses belajarnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan penggunaan media pengajaran yang efektif untuk pembelajaran, serta dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam

- memilih, membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
3. Bagi Siswa
Hasil temuan menunjukkan bahwa penerapan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran meningkatkan motivasi belajarnya dan siswa dapat berpartisipasi aktif di dalam proses belajarnya sehingga dapat mencapai kemampuan yang optimal, dari temuan tersebut peneliti merekomendasikan penggunaan *Google Classroom* dalam proses belajar bagi siswa, sehingga dapat memberikan daya tarik dan membantu siswa untuk mampu belajar mandiri tanpa terlalu bergantung pada Guru.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Google Classroom* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada aspek *Willingness*, *Availability*, dan *Readiness* serta hasil belajar siswa. Peneliti merekomendasikan agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan teori pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* pada aspek pembelajaran lainnya dan diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media dengan lebih kreatif dan inovatif.
- [4] Bao, W. (2020). *COVID-19 and online teaching in higher education : A case study of Peking University*. March, 113–115. <https://doi.org/10.1002/hbe2.191>
- [5] Brock Annie. (2015). *Introduction To Google Classroom: An Easy-To-Use Guide To Taking Your Classroom Digital*. Createspace Independent Publishing Platform
- [6] Bungin. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- [7] Class Alexa. (2018). *Google Classroom: 2018 User Manual To Learn Everything You Need To Know About Google Classroom*. Createspace Independent Publishing Platform.
- [8] Desriana, dkk. (2018). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dengan Media Internet Dalam Pembelajaran Asam Basa di MAN Indrapuri*. Vol 2 (1). 5 halaman.
- [9] Dhia Ghina. (2017). “*Communication Effectiveness Of Online Media Google Classroom In Supporting The Teaching And Learning Process At Civil Engineering University Of Riau*”
- [10] Dicky Pratama dan Hendri Sopryadi (2016), *Pengaruh Pemanfaatan Kelas Elektronik Terhadap Efektifitas dan Efisiensi Proses Belajar STMIK XYZ*, Jurnal Jatisi, Vol. 03 No. 1.
- [11] Hidayat, dkk. (2016). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Terhadap Hasil Siswa Pada SMA Negeri 1 Woyla*. Vol 4 (1). 7 halaman.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmed, S., Shehata, M., & Hassanien, M. (2020). *Emerging Faculty Needs for Enhancing Student Engagement on a Virtual Platform*. MedEdPublish, 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.15694/me.p.2020.000075.1>
- [2] Anshori dan Iswati. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- [3] Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN