

**PENGGUNAAN APLIKASI *GOOGLE MEET* SEBAGAI *WORK FROM HOME*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MUATAN
BAHASA INDONESIA DI ERA COVID-19 KELAS V SDN 26 MANGKACA
KECAMATAN SEGERI KABUPATEN PANGKEP**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2021



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **ALIFA PRATIWI FAISAL**, NIM **10540 11134 17** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 362 Tahun 1443 H/2021 M pada tanggal 18 Muharram 1443 H/27 Agustus 2021 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin 30 Agustus 2021.

21 Muharram 1443 H

Makassar,

30 Agustus 2021 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Penguji
 1. Prof. Hj. Andi Tenri Ampa, M.Hum.
 2. Dr. Munirah, M.Pd.
 3. Dr. Hj. Rosmini Madaemin, M.Pd.
 4. Fitri Yanti Muchtar, S.Pd., M.Pd.

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Uhisumh Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Penggunaan Aplikasi *Google Meet* Sebagai *Work From Home* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Di Era Covid-19 Kelas V SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **ALIFA PRATIWI FAISAL**

NIM : **10540 11134 17**

Jurusan : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diajukan.

Makassar, Agustus 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd.


Andi Adam, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148 913



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)

SURAT PERNYATAAN

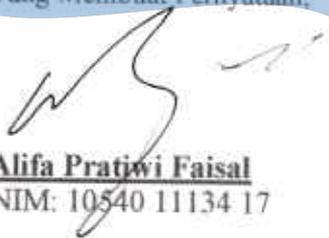
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alifa Pratiwi Faisal
Nim : 10540 11134 17
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Strata 1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi *Google Meet* Sebagai *Work From Home*
dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan
Bahasa Indonesia Di Era Covid-19 Kelas V SDN 26 Mangkaca
Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim
penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau buatan oleh
orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia
menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2021
Yang Membuat Pernyataan,


Alifa Pratiwi Faisal
NIM: 10540 11134 17



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alifa Pratiwi Faisal
Nim : 10540 11134 17
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Strata I
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi *Google Meet* Sebagai *Work From Home* dalam Meningkatkan Motiyasi Belajar Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Di Era Covid-19 Kelas V SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakkan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2021
Yang Membuat Perjanjian,


Alifa Pratiwi Faisal
NIM: 10540/11134/17

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

"Tidak akan pernah ada langkah ribuan mil jika tidak dimulai dengan langkah pertama." (Alifa Pratiwi Faisal)

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Mujadilah : 11)

PERSEMBAHAN:

Kuperuntukkan karya teristimewa ini kepada kedua orang tuaku, saudara juga kerabat, dan keluarga besar yang senantiasa memanjatkan doa, memberi semangat, mengarahkan, membimbing, memberikan kasih sayang dan perhatian.

Serta kepada Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk yang tak terduga sehingga semuanya dimudahkan dan dilancarkan.

ALIFA PRATIWI FAISAL

ABSTRAK

Alifa Pratiwi Faisal, 2021. *Penggunaan Aplikasi Google Meet Sebagai Work From Home dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Di Era Covid-19 Kelas V SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Hj. Rosmini Madeamin, dan Andi Adam.

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk mengetahui cara menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai *Work From Home* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada muatan Bahasa Indonesia Di Era Covid-19 kelas V SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep. Subjek penelitian terdiri dari 5 siswa. Prosedur penelitian terdiri dari 4 tahap setiap siklusnya, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Indikator motivasi belajar pada penelitian ini berupa tercapainya kriteria taraf keaktifan siswa dan taraf keberhasilan respon siswa. Adapun pengumpulan datanya dilakukan dengan teknik: observasi/pengamatan, angket/kuesioner, dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dapat dilihat dengan perolehan taraf keaktifan siswa dan taraf keberhasilan respon siswa, yaitu pada siklus I taraf keaktifan siswa adalah sebesar 39% mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 77%. Begitu juga dengan respon siswa yang sebelumnya adalah sebesar 51% dan mengalami peningkatan menjadi 92%. Sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II dan tidak perlu dilakukan siklus III.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Google Meet* sebagai *Work From Home* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia Di Era Covid-19 kelas V SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep.

Kata kunci : *Google Meet*, Motivasi Belajar.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah Rabbil Alamin segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud dan tujuan kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga, skripsi dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Google Meet* Sebagai *Work From Home* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan Bahasa Indonesia Di Era Covid-19 Kelas V SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep” dapat diselesaikan dan berjalan dengan baik pada waktu yang telah ditentukan sesuai dengan harapan penulis sebelumnya.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak yang sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada

kedua orang tua, Muh. Faisal Aburaera dan Andi Sarlinda Abubakar yang telah melambungkan doa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Selama dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan material maupun moral. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan serta ucapan terima kasih kepada Ibu Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd., sebagai Pembimbing I dan Bapak Andi Adam, M.Pd., sebagai Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini. Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada: Bapak Aliem Bahri S.Pd., M.Pd., ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dr. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Terima kasih pula yang sebesar-besarnya kepada Ibunda Nurhaedah, S.Pd kepala SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep dan beserta para staf, terutama Ibu Andi Sarlinda, S.Pd., sebagai guru pendamping penulis dan Ibu Maryam, S.Pd. sebagai wali kelas V yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Tak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Keluarga Besar Program Studi PGSD dan Keluarga Besar Asisten

Laboratorium IPA PGSD yang begitu banyak memberikan motivasi yang sangat berarti dan dengan sangat banyak terima kasih kepada teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2017 terkhusus untuk kelas D Universitas Muhammadiyah Makassar, terutama dengan Nur Ihsan S dan Mila Karmila sebagai sahabat yang tanpa henti memberikan semangat, serta teman-teman yang tidak sempat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas segala bantuan, pemberian semangat tanpa batas hingga sekarang, tiada imbalan yang dapat penulis berikan selain memohon kepada Allah SWT, semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi pahala di sisi-Nya.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kedua perihal tersebut. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin allahumma amin. Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Makassar, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Masalah Penelitian	5
1. Identifikasi Masalah	5
2. Alternatif Pemecahan Masalah	5
3. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Penelitian yang Relevan	8
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	9

3. Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	11
4. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	12
5. Media Aplikasi <i>Google Meet</i>	17
6. Motivasi Belajar.....	22
B. Kerangka Pikir.....	25
C. Hipotesis Tindakan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	28
B. Prosedur Penelitian.....	28
C. Instrumen Penelitian.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Teknik Analisis Data.....	34
F. Indikator Keberhasilan.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan.....	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Kriteria Taraf Keaktifan Siswa	34
Tabel 3.3 Kriteria Taraf Keberhasilan Respon Siswa.....	35
Tabel 4.1 Hasil Taraf Keaktifan Siswa dan Keberhasilan Respon Siswa Kelas V SDN 26 Mangkaca Setiap Siklus.....	36
Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus I Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Muatan Bahasa Indonesia Sebelum Menggunakan Aplikasi <i>Google Meet</i>	37
Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus II Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Muatan Bahasa Indonesia Setelah Menggunakan Aplikasi <i>Google Meet</i>	38
Tabel 4.4 Hasil Lembar Angket Siklus I Terhadap Motivasi Belajar Siswa Muatan Bahasa Indonesia Sebelum Menggunakan Aplikasi <i>Google Meet</i>	39
Tabel 4.5 Hasil Lembar Angket/Kuesioner Siklus II Terhadap Motivasi Belajar Siswa Muatan Bahasa Indonesia Setelah Menggunakan Aplikasi <i>Google Meet</i>	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Klasifikasi Media	13
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir	26
Gambar 3.1 Siklus PTK Sederhana Kemmis dan Mc Taggart.....	32



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Dengan pendidikan, manusia berusaha mengembangkan dirinya. Sehingga, mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik menyangkut berbagai masalah dan berkaitan dengan kuantitas, kualitas, dan relevansinya.

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003, Bab I, Pasal 1 (dalam Suardi, 2017: 94), yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Rimang (2015: 70) Suatu sistem pendidikan dapat dikatakan bermutu, jika proses belajar-mengajar berlangsung secara menarik dan menantang sehingga peserta didik dapat belajar sebanyak mungkin melalui proses belajar berkelanjutan. Maka dari itu, belajar-mengajar di sekolah merupakan serangkaian kegiatan yang secara sadar telah terencana. Suatu sistem pendidikan dikatakan berkualitas jika proses pembelajaran berlangsung secara menarik dan menantang

sehingga murid dapat belajar sebanyak mungkin melalui proses belajar yang berkelanjutan. Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan, merupakan suatu upaya untuk menjadi permadani masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisien dan efektivitas.

Menurut Suryana dan Rusdiana (2015: 73) bahwa pendidikan dipandang secara teknologi, dunia telah mengalami eksplisit ilmu pengetahuan dan teknologi. Dapat dikatakan bahwa teknologi sangat berperan penting dalam kemajuan dunia pendidikan yang sudah berkembang pesat. Sejalan dengan perkembangan zaman ini, diikuti oleh kecanggihan teknologi pula, baik teknologi berupa *gadget*, alat komunikasi, *PC*, tablet dan lain-lainnya. Mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa, tidak bisa dipungkiri saat ini sudah mengenal dan menggunakan macam-macam teknologi baik teknologi berbasis *offline* maupun yang berbasis *online*.

Di masa pandemi Covid-19 telah memberikan gambaran atas kelangsungan dunia pendidikan di masa depan melalui bantuan teknologi, hal ini memberikan dampak yang sangat besar bagi semua bidang, baik dari bidang ekonomi, politik, sosial bahkan bidang pendidikan. Dalam usaha pembatasan sosial ini pemerintah Indonesia telah membatasi kegiatan di luar rumah seperti kegiatan pendidikan yang telah dilakukan secara *daring* atau melalui pembelajaran *online*, pembelajaran *online* dilakukan dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet. Pembelajaran *online* dilakukan dengan sistem belajar jarak jauh, di mana kegiatan belajar dan mengajar tidak dilakukan secara

tatap muka. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio/video), komputer/internet, siaran radio dan televisi. Sistem pendidikan *daring* (online) menjadi salah satu yang dilakukan untuk mengimplementasikan protokol pencegahan COVID-19 yang dikeluarkan oleh pemerintah. WFH atau *Work From Home* adalah suatu pilihan yang menjadikan proses bekerja dari rumah di era pandemi Covid-19 dan WFH telah mengubah sistem kerja yaitu melakukan pelayanan kepada publik melalui sistem *online* menjadikan bekerja dengan belajar dari rumah.

Menurut Roychansyah (2020) dalam jurnal Ely Satiyati Rosali (2020: 22) pada masa pandemi, perilaku masyarakat perubahan di antaranya bekerja dari rumah yang dikenal dengan istilah WFH, menggunakan fitur dunia maya, pilihan moda transportasi sampai dengan akses kontrol. Pemanfaatan teknologi sudah menjadi kebutuhan pokok terutama pada dunia pendidikan. Di mana, pendidik dan siswa harus dapat memanfaatkan fasilitas serta mengoperasikannya untuk melakukan proses pembelajaran jarak jauh, akhir-akhir ini banyaknya aplikasi untuk dipergunakan dalam pembelajaran *online*.

Adapun menurut Molinda (2005) yang dikutip oleh Arizona (2020: 66) bahwa pembelajaran *online* (*daring*) adalah bentuk bentuk pembelajaran jarak jauh yang diselingi dengan pemanfaatan media dan teknologi, misalnya internet. Pembelajaran *online* (*daring*) bertujuan untuk menghubungkan siswa dengan sumber belajarnya sehingga dapat untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi atau berkolaborasi meskipun secara fisik dikatakan saling berjauhan dengan satu sama lain. Untuk itu, berfokus pada salah satu aplikasi yang dapat digunakan

sebagai akses WFH dalam dunia pendidikan yakni penggunaan aplikasi *Google Meet* yang merupakan fitur dari *Google* yang bisa dimanfaatkan untuk mengakses suatu kegiatan yang dilakukan dari rumah. Dengan kata lain, penggunaan dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* bisa menjadi alat alternatif sebagai WFH untuk proses belajar dan mengajar, memperoleh berbagai ilmu dengan belajar dari rumah terutama pada muatan Bahasa Indonesia.

Muatan Bahasa Indonesia yang terdiri dari berbagai aspek keterampilan; keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikhususkan kepada siswa Sekolah Dasar merupakan alat komunikasi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan bahasa agar dapat berfungsi dengan efektif dan efisien. Pada usia sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dijadikan kemampuan dasar dalam berbahasa untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu, juga dapat membentuk sebuah perilaku dalam berbahasa yang baik serta memberikan pemahaman dasar untuk menghargai bahasa yang digunakannya.

Pembelajaran *online* yang berfokus pada muatan Bahasa Indonesia, tidak sedikit peserta didik mengalami tingkat kejenuhan yang terbilang tinggi pada saat mempelajarinya, seringkali dijumpai bacaan tanpa adanya kreasi semacam umpan balik apapun yang membuat peserta didik dapat mempertahankan semangat dalam belajar. Seseorang tidak dapat meningkatkan cara belajarnya jika sering mengalami kejenuhan.

Dalam menghadapi disituasi demikian, diperlukan sebuah penggerak yang dapat dijadikan motivasi dalam meningkatkan belajarnya, sehingga mereka lebih bersemangat melakukan proses pembelajaran secara berkesinambungan dan karena alasan inilah peneliti ingin melakukan penelitian mengenai "**Penggunaan Aplikasi *Google Meet* sebagai *Work From Home* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Muatan Bahasa Indonesia Di Era Covid-19 Kelas V SDN 26 Mangkaca, Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep**".

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas serta demi terwujudnya pembahasan yang sesuai dengan harapan, maka peneliti memaparkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran masih berjalan monoton dan masih berpusat pada guru.
- b. Siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar-mengajar.
- c. Guru belum menggunakan *Google Meet* dalam proses pembelajaran.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah yaitu pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memaparkan masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana cara menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai WFH (Work From Home) dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia Di Era Covid-19 kelas V SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep??"

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah "Untuk mengetahui cara penggunaan aplikasi *Google Meet* sebagai WFH (Work From Home) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia Di Era Covid-19 kelas V SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep."

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah serta tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara umum digunakan sebagai bahan referensi dan sumber informasi, sehingga dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan terutama dalam pengembangan ilmu pengetahuan terkhusus muatan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai WFH (Work From Home) pada era pandemi Covid-19 di lingkungan sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat praktis, sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa, untuk mengembangkan motivasi belajar menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai proses belajar dari rumah untuk memberikan sejumlah

pengetahuan dan keterampilan dasar terhadap pengalaman-pengalaman di era Covid-19 dan memajukan sistem pendidikan.

- b. Bagi Guru, mendapatkan pengalaman dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* sebagai WFH (Work From Home) dan sebagai bahan masukan dalam membimbing siswa untuk meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan wawasan dan pengetahuan sehingga dapat menambah semangat dalam menciptakan suasana belajar sedemikian menarik.
- c. Bagi Sekolah, sebagai masukan untuk memperbaiki suatu rangka situasi untuk menghadapi proses pembelajaran kepada guru, sehingga adanya kualitas pada saat proses pembelajaran khususnya belajar dari rumah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa muatan Bahasa Indonesia.
- d. Bagi Peneliti, menambah wawasan yang terinci, memiliki keterampilan dan pengetahuan serta kemampuan khususnya dalam pemanfaatan penggunaan aplikasi *Google Meet* serta cara penerapan WFH (Work From Home) melalui proses pembelajaran dari rumah.
- e. Bagi Pembaca, sebagai informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian dan menumbuhkan budaya meneliti agar menjadikan sebuah inovasi pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang pertama dilakukan oleh Juniartini dan Rasna (2020) "Pemanfaatan Aplikasi *Google Meet* dalam Keterampilan Menyimak dan Berbicara untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid-19". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peserta didik merasa proses kegiatan pembelajaran secara tatap muka atau berada di kelas seperti biasanya dianggap lebih optimal dan penyampaian materi yang diberikan oleh guru jauh lebih cepat dipahami. Guru yang sebagai motivator sangat memiliki peran penting saat memanfaatkan aplikasi *Google Meet* sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Pemanfaatan aplikasi *Google Meet* juga bisa menjadi tolak ukur perkembangan pendidikan antara guru dan peserta didik. Adapun persamaan dari judul tersebut yaitu penggunaan aplikasi *Google Meet* memberikan manfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian kedua, dilakukan oleh Prihastanto (2020) "Analisis Kualitas *Google Meet* Pada Proses Kegiatan Rapat dan Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode WebQual 4.0". Hasil penelitian *Google Meet* menunjukkan bahwa kualitas kegunaan yang paling baik yaitu website menyediakan interaksi yang jelas dan mengenai variabel WebQual 4.0, yaitu kualitas kegunaan, kualitas

informasi dan kualitas interaksi pelayanan akan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. Adapun persamaan dari judul tersebut yaitu penjelasan mengenai manfaat dari aplikasi *Google Meet* sendiri.

Pada penelitian ketiga yang dilakukan oleh Faridatun Nadziroh (2017) “Analisa Efektivitas Sistem Pembelajaran Berbasis *E-Learning*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-learning* efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran, karena proses pembelajaran tidak hanya terpaku dalam satu waktu dan dalam ruangan saja; Sistem *E-learning* yang umum digunakan yakni *edmodo*, *moodle* dan *google classroom*. *Moodle* memiliki fitur lebih lengkap daripada *edmodo* dan *google classroom*, hanya saja *moodle* memerlukan *hosting* di server sendiri dan administrator sebagai pemantau utama, untuk memaksimalkan fitur-fitur pada *E-learning* perlu adanya pelatihan kepada pelajar (peserta didik/mahasiswa) maupun pengajar (guru/ dosen); dan dibutuhkan koneksi internet yang stabil agar *E-learning* dapat diakses dengan optimal.

Adapun persamaan dari judul tersebut yaitu mengenai aplikasi, meskipun tidak disebutkan aplikasi *Google Meet*. Namun, *Google Meet* ini menjadi cakupan dari satu kesatuan ruang lingkup *E-Learning*.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan, mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar

mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu, pelajaran merupakan suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), standar isi Bahasa Indonesia dalam (Susanto, 2019: 246) sebagai berikut:

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Bahasa Indonesia.

Tak hanya itu, Mulyati, dkk. (2014: 117) menyatakan bahwa di samping itu, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pendukung ilmu pengetahuan dan teknologi modern untuk kepentingan nasional kita. Bahasa Indonesia juga merupakan hal terpenting dalam menguasai setiap mata pelajaran terutama dalam proses belajar mengajar atau pembelajaran di sekolah.

Menurut Zainiyati (2017: 2) mengajar adalah suatu proses kegiatan yang disengaja dan terencana untuk membimbing dan mengawasi siswa dalam aktivitas belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan, menurut Sudjana (2014: 29) mengajar adalah suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar.

Menurut Maswan dan Khoirul Muslimin (2017: 219) bahwa mengajar adalah memberi pelajaran kepada seseorang (peserta didik) dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman. Dari

pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa yang disebut belajar-mengajar adalah sebuah cara dan sebuah proses hubungan timbal balik antara siswa dan guru yang sama-sama aktif melakukan proses kegiatan pembelajaran. Belajar selalu dikaitkan dengan mengajar. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain.

3. Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi

Dunia modern saat ini, kemajuan dengan munculnya beragam macam teknologi sangat antusias apalagi menyangkut dengan sistem pendidikan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru memegang peran sebagai sutradara sekaligus aktornya, pada gurulah tugas dan tanggung jawab merencanakan dan melaksanakan pengajaran di sekolah.

Menurut Susanto (2016: 18) kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Ada banyak peran guru dalam pembelajaran. Adapun menurut Maswan dan Khoirul Muslimin (2017: 228) bahwa tugas dan peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai (a) *organisator*, (b) *fasilitator*, (c) *dinamisator*, dan (d) *evaluator*. Secara operasional, tugas dan peran guru dalam proses pembelajaran meliputi seluruh penanganan komponen pembelajaran meliputi proses pembuatan rencana pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran, pengelolaan kelas, pembimbingan dan penilaian, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan membuahkan hasil yang optimal sesuai dengan tujuan telah ditetapkan. Kemajuan teknologi seperti yang terjadi saat ini telah mengubah paradigma belajar dan pembelajaran.

Paradigma lama yang menganggap guru sebagai satu-satunya sumber informasi dalam proses pembelajaran tidak lagi berlaku saat ini.

Menurut Pribadi (2017: 10) kemajuan teknologi komunikasi telah membuat guru tidak lagi harus berperan sebagai pengajar dan sumber informasi dan pengetahuan semata, tetapi juga menjadi pengelola dan pengembangan program pembelajaran yang dapat membantu siswa atau *learner* mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan. Perubahan dalam hal teknologi dan dunia pendidikan secara umum telah dan akan sangat mempengaruhi perkembangan teknologi pendidikan di masa depan.

4. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

a. Pengertian Media

Media pembelajaran, yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Adapun pengertian media yaitu, Menurut *AECT* atau *Association of Education and Communication Technology* (dalam Zainiyati (2017: 62) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan, *National Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Arsyad (2016: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses

belajar mengajar sehingga dapat dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sedangkan, menurut Susanto (2016: 44) media diartikan sebagai alat elektromekanis yang menjadi perantara antara siswa dan materi pelajaran. Contoh media pembelajaran pada konteks yang sempit ini, meliputi: radio, *tape recorder*, TV, kamera, OHP, *slide, in focus*, komputer, dan laptop yang berupa elektronik. Beberapa uraian para ahli tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa media sebagai penyaluran berbagai informasi atau pesan dengan tujuan untuk membuat proses belajar menjadi efektif dan efisien dalam proses pembelajaran sehingga berjalan seiring dengan perkembangan teknologi.

b. Klasifikasi Media

Perkembangan teknologi komunikasi *digital* yang berlangsung pesat seperti yang terjadi saat ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap semua aspek kehidupan manusia. Terutama dalam aspek pendidikan yang sangat penting bagi aktivitas pembelajaran di Sekolah Dasar.



Gambar 2.1 Klasifikasi Media

Adapun klasifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media cetak Merupakan jenis media yang telah lama digunakan sebagai sarana dalam aktivitas belajar.

- 2) Media grafis dan media pameran Atau *display media* digunakan sebagai sarana informasi dan pengetahuan yang menarik bagi penggunanya.
- 3) Media audio merupakan jenis media yang efektif dan efisien untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu melatih kemampuan penggunanya dalam mendengarkan informasi dan pengetahuan lisan secara komprehensif.
- 4) Gambar bergerak atau *motion pictures*, gambar bergerak atau *motion pictures* merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara.
- 5) Multimedia Multimedia merupakan produk dari kemajuan teknologi *digital*. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Ibrahim (dalam Nurdin dan Adriantoni, 2016: 120)

menjelaskan pentingnya media pengajaran karena media pengajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran. Adapun fungsi bermakna tugas yang dijalankan oleh suatu objek. Jika subjeknya dalam hal ini adalah media pembelajaran bahasa, maka tugas yang dijalankan oleh media pembelajaran bahasa sebagai berikut:

- 1) Alat bantu dalam mengantarkan materi pembelajaran bahasa.
- 2) Memberi stimulus dan memusatkan perhatian pembelajar.

- 3) Mengakomodasikan penyampaian materi-materi yang bersifat khusus dan membutuhkan penafsiran.
- 4) Mengakomodasikan berbagai gaya belajar siswa. Misalnya, keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*.

Menurut Sudjana dan Rival (dalam Nurdin dan Adriantoni, 2016: 121)

bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerahkan, dan lain-lain.

Sementara itu, kriteria khusus dalam pemilihan media pembelajaran lebih dikenal dengan akronim *ACTION* (*Access, Cost, Technology, Interaactivity, Organization, Novelty*). Berikut ini uraiannya:

- 1) *Access* yaitu kemudahan dan ketersediaan media pembelajaran jika dilihat dari sisi pengajar, maka diartikan ketersediaan bahan pembuatan media dipasaran.
- 2) *Cost* yaitu biaya yang dikeluarkan untuk pembuatan dan pengaplikasian media pembelajaran hendaknya sebanding dengan hasil yang ingin dicapai.
- 3) *Technology* yaitu dukungan teknologi, baik *software* maupun *hardware* untuk pembuatan pengaplikasian media pembelajaran tersebut.
- 4) *Interactivity* yaitu terbangunnya komunikasi multiarah antara pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan pengajar, dan pengajar dengan pembelajar dalam aktivitas pembelajaran secara fisik, mental, dan intelektual.
- 5) *Organization* yaitu pembuatan dan pengaplikasian media pembelajaran mendapat dukungan dari sekolah atau institusi pengelola.
- 6) *Novelty* yaitu media yang dibuat dan diaplikasikan mengandung unsur kebaruan yaitu didapat dari hasil penelitian dan karena belum pernah digunakan sebelumnya diharapkan meningkatkan motivasi belajar.

Zainiyati (2017: 61) perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk kreatif menggunakan dan memanfaatkan media yang memungkinkan tersedia di sekolah, atau tidak menutup kemungkinan guru akan mengembangkan media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, bila media tersebut belum tersedia.

5. Media Aplikasi *Google Meet*

a. Pengertian *Google Meet*

Menurut Bambang dalam bukunya yang dikutip Faizin (2020: 112), *Google Meet* adalah sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi di manapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung. Aplikasi ini untuk *video conference*, dengan mudah dapat di install pada perangkat: (a) *PC* (*Personal Computer*) dengan *webcam* (b) *Laptop* dengan *webcam* (c) *Smartphone Android*. Kemudian menurut Munir bahwa *Google Meet* merupakan aplikasi yang sangat cocok untuk melakukan *Video Conference*, dengan ringannya *bandwidth* yang digunakan, tidak ada iklan di dalam aplikasi, serta tidak terlalu banyak memakan *resource memory* jika dijalankan di *Android* atau *PC*. Untuk melakukan registrasi, cukup memasukan *email* di halaman utama website *Google Meet*, dan nanti akan mendapatkan email notifikasi Aktifasi *Account*, dan selanjutnya ikuti langkahnya. Jika menggunakan *PC/Laptop*, setelah melakukan registrasi *account*, nanti akan di tunjukan *Top Up link download file.exe* dan silahkan diinstall (*support* di windows dan linux menggunakan *wine*). Jika menggunakan *Smartphone Android*, bisa mengunduhnya di *PlayStore* dengan *keyword "Google Meet"* Jika ingin melakukan *confrence* secara bersama-sama, bisa melakukan *invite* atau bisa juga dengan menginformasikan "*ID Meeting*" kepada rekan.

Pemanfaatan aplikasi *Google Meet* dapat mempertemukan banyak orang di dalam satu ruang aplikasi, serta mempermudah dan mempersingkat waktu pertemuan. Jadi, dengan adanya aplikasi ini kita dapat lebih terbantu

berkomunikasi walaupun jarak jauh sebagai WFH (Work From Home), semua penjelasan dan pesan dapat tersampaikan secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik. Semenjak internet ada komunikasi menjadi sangat lancar, penyampaian pesan bisa tersampaikan dalam waktu yang relatif singkat. Internet merupakan media komunikasi yang memberikan kemudahan pada penggunanya untuk melakukan komunikasi dengan orang sekitar dan manusia dari belahan dunia lain. Dalam proses pembelajaran tentunya memerlukan teknologi, baik handphone, laptop atau komputer, teknologi pembelajaran terus berkembang. Namun pada prinsipnya teknologi dapat dikelompokkan menjadi dua: *technology based learning*, dan *technology based web-learning*. *Technology based learning* terdiri dari *audio information technologies* (radio, audio, tape, *voicemail*, telepon) dan *video information technologies* (video tape, *video text*, *video messaging*). Sedangkan *technology based web-learning* pada dasarnya adalah *data Information Technologies* (*bulletin board*, internet, email, tele-collaboration).

Menurut Darmawan (2014: 23-24) bahwa Aplikasi *Google Meet* dapat didownload langsung melalui *google playstore* yang ada di *smartphone*. Perangkat lunak ini mendukung jaringan nirkabel 3G dan 4G. Pemanfaatan internet juga berguna untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh. Oleh sebab itu, keberadaanya diakomodasi dalam Sistem Pendidikan Nasional yang disahkan pada bulan Juli 2003, khususnya pasal 31 Undang Undang nomer 20 tahun 2003. Sehingga, dari uraian di atas WFH (Work From Home) atau Pembelajaran jarak jauh sangat tepat untuk digunakan dengan keadaan Indonesia sekarang, yang wilayah tersebar dengan ribuan pulau

untuk melakukan komunikasi khususnya pada proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*.

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Google Meet* dalam Proses Pembelajaran

Pembelajaran jarak jauh atau dilakukan sebagai WFH (Work From Home) merupakan kebutuhan masif saat ini, terutama dalam dunia pendidikan. Kebutuhan belajar, berbagi referensi, dan berdiskusi merupakan suatu hal yang sangat berarti untuk para penguam pendidikan, terutama pada tingkat Sekolah Dasar. Dalam WFH (Work From Home) pada proses pembelajaran tersebut bisa menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai cara belajar mengajar tatap muka secara jarak jauh. Adapun Menurut Rusman (yang dikutip dari Faizin (2020: 34) kelebihan aplikasi *Google Meet* dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Suasana mirip di kelas. Hal ini dikarenakan kita bisa melihat secara langsung (*live*) wajah dari guru dan teman kita yang sedang hadir di kelas atau forum tersebut.
- 2) Mendukung fitur presentasi. Ketika presentasi, *file* materi bisa distarkan secara langsung kepada partisipan. Dan partisipan dan pemateri bisa mencoret-coret tampilan presentasi tersebut, sehingga akan membantu dalam menjelaskan dan memahami sebuah materi.
- 3) Kapasitas ruang yang besar. Dalam *website* resminya, *Google Meet* mengklaim dapat menampung hingga 1.000 partisipan dan 10.000 *viewers* dalam suatu forum *live video*.

- 4) Kualitas video yang bagus. *Google Meet* menghadirkan video yang jernih dan suara yang jelas, sehingga akan memudahkan dalam hal komunikasi.
- 5) Fitur *on/off* video dan audio. Ketika *live* video pada suatu forum, kita bisa mengatur untuk menampilkan atau mematikan video dan audio kita. Jadi, ketika kita tidak membutuhkan wajah atau suara kita dalam forum, kita bisa mematikannya. Hal ini bisa menjaga privasi kita serta tidak mengganggu jalannya sebuah forum.
- 6) Akses gratis dengan fitur yang memadai. Ketika *live* video pada suatu forum, kita bisa mengatur untuk menampilkan atau mematikan video dan audio kita. Jadi ketika kita tidak membutuhkan wajah atau suara kita dalam forum, kita bisa mematikannya. Hal ini bisa menjaga privasi kita serta tidak mengganggu jalannya sebuah forum.

Kekurangan aplikasi *Google Meet* dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Tidak tersedia tampilan dalam bahasa Indonesia. Bagi kamu yang belum terbiasa menggunakan Bahasa Inggris, mungkin akan sedikit menyulitkan kamu ketika baru pertama kali menggunakannya.
- 2) Boros data Ketika melakukan pertemuan *online* dengan *live* video, secara otomatis akan menyedot banyak data internet kamu.
- 3) Kualitas video. Kualitas *streaming* video tergantung pada masing-masing jaringan internet partisipan. Semakin kencang, maka semakin bagus.

- 4) Ukuran aplikasi. Untuk ukuran *file* dari aplikasi *android Google Meet* ini sekitar 28 MB. Hal ini bersifat relatif, karena kapasitas *memory hp* setiap orang yang berbeda-beda.
- 5) Privasi pribadi. Ketika mendaftar atau menggunakan sebuah aplikasi, pihak aplikasi akan meminta data pribadi kita. Selain itu, dalam kegiatan *meeting* atau forum *online*, suasana lingkungan kita akan terlihat oleh orang lain. Sehingga, hal tersebut akan membuka privasi kita.

Dari uraian di atas, tentu ada upaya maupun hambatan yang akan dilalui baik pendidik maupun siswa. Kegiatan belajar-mengajar dengan metode *online* mempertimbangkan resiko yang masih dilakukan sampai sekarang dengan kondisi yang mengharuskan berbagai kegiatan agar dilakukan dari rumah, termasuk sekolah dan bekerja dari rumah.

Keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah anak mengakui bahwa terdapat hal positif yang dapat dipetik pada pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Siswa yang telah didampingi orang tua memiliki kemampuan baru dari berbagai variasi tugas yang diberikan sekolah termasuk dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*. Bukan hanya kemampuan siswa yang meningkat, orang tua yang ikut terlibat membantu mengawasi proses pembelajaran yang selama ini tidak dilakukan ketika siswa sekolah tatap muka dan pengenalan digital yang lebih dini merupakan dampak yang orang tua rasakan. Adapun kekurangan dari tanggapan orang tua yang membawa dampak kekhawatiran justru mempengaruhi pembelajaran memperoleh pendidikan siswa jadi kurang maksimal, karena siswa melakukan proses pembelajaran yang didampingi orang tua dengan berbagai

macam keluhan yang disampaikan orang tua mengarahkan anaknya, namun mengingat terhadap pada situasi sekarang lebih baik daripada akan belajar tatap muka yang masih dalam ruang lingkup bahaya Covid-19.

6. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Di dalam kegiatan belajar motivasi merupakan faktor yang sangat penting, motivasi memberi dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Syaiful Bahri dalam bukunya yang dikutip oleh Faizin (2020:35) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik. Agar anak didik senang bergairah belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang ada. Keinginan ini selalu ada pada setiap diri guru di mana pun dan kapan pun, tidak semua keinginan guru itu terkabul semuanya karena berbagai faktor penyebabnya. Masalah motivasi adalah salah satu deretan dari sederetan faktor yang menyebabkan itu. Dalam membahas tentang motivasi, sering kita temukan beberapa istilah yang mengandung relevansi dengan makna motivasi. Di antara istilah yang penulis maksudkan adalah motif, kebutuhan, dorongan dan insting. Motivasi adalah suatu konstruk (construct) terjadinya tingkah laku. Kata motif, dipakai untuk menunjukkan keadaan dalam diri

seseorang yang berasal dari akibat suatu kebutuhan. Motif sebagai pendorong yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling kait-mengait dengan faktor-faktor lain. Hal-hal yang mempengaruhi motif adalah motivasi. Kalau orang tersebut mengetahui mengapa orang berbuat atau berperilaku ke arah sesuatu seperti yang dikerjakan, maka orang tersebut akan terkait dengan motivasi atau perilaku yang termotivasi.

Sebagian para ahli mengemukakan pengertian motivasi, dimulai dengan apa yang di maksud dengan "Needs atau wants, motive dan baru kemudian motivasi". Needs berarti potensi instingtik yang bersifat sangat internal, motif berarti menggerakkan atau mengarahkan perilaku seseorang dan motivasi berarti konstruksi dan proses interaksi antara harapan dan kenyataan masa yang akan datang baik dalam jangka pendek, sedang atau pun panjang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, motivasi diartikan sebagai usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak untuk melakukan sesuatu, karena ingin mencapai tujuan yang ingin dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Menurut Purwanto (2010: 64) mengemukakan dalam bukunya Psikologi Pendidikan bahwa motivasi adalah Segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Dari beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli tentang motivasi adalah suatu perubahan yang terdapat pada diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan didahului dengan adanya tujuan untuk melakukan sesuatu.

Hubungan antara motivasi dan belajar dapat dikatakan sangat erat, apabila tidak ada motivasi belajar dalam diri siswa, maka akan menimbulkan rasa malas untuk belajar baik dalam mengikuti proses belajar mengajar maupun mengerjakan tugas-tugas individu dari guru. Orang yang mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar maka akan timbul minat yang besar dalam mengerjakan tugas, membangun sikap dan kebiasaan belajar yang sehat melalui penyusunan jadwal belajar dan melaksanakannya dengan tekun.

b. Fungsi Motivasi

Menurut Widodo (2013: 83) dalam bukunya mengemukakan bahwa motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam belajar siswa, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan oleh siswa. Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Seorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gigih, tidak mau menyerah, giat membaca buku-buku untuk meningkatkan prestasinya untuk memecahkan masalahnya. Sebaliknya mereka yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas, sering meninggalkan pelajaran akibatnya banyak mengalami kesulitan belajar. Dalam hal ini mengartikan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan tekun dalam belajar dan terus belajar secara tanpa mengenal putus asa serta dapat meminimalisir hal-hal yang dapat mengganggu kegiatan belajar.

Dari pendapat di atas sangat jelas bahwa motivasi merupakan motor penggerak seseorang dalam melakukan suatu tindakan dan motivasi sangat

penting dalam proses belajar-mengajar, karena motivasi dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu yang berhubungan dengan kegiatan belajar-mengajar, motivasi yang tinggi akan berdampak pada tingginya semangat seseorang dalam belajar, sehingga tujuan dalam proses pembelajaran dapat dicapai. Dalam proses belajar-mengajar tersebut diperlukan suatu upaya yang dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga siswa yang bersangkutan belajar secara optimal.

B. Kerangka Pikir

Penggunaan aplikasi *Google Meet* sebagai WFH (Work From Home) diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dikhususkan pembelajaran muatan Bahasa Indonesia. Dari kondisi awal, guru belum memanfaatkan penggunaan aplikasi *Google Meet* sebagai WFH (Work From Home) dalam proses pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia dan siswa masih melaksanakan aktivitas lain yang diarahkan guru.

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *Google Meet*, yaitu guru menyediakan menyediakan *room-meet* untuk melakukan proses pembelajaran terkhususnya dalam muatan Bahasa Indonesia. Kemudian, mengarahkan siswa untuk masuk *room-meet* untuk melakukan proses pembelajaran berlangsung yang dikhususkan untuk muatan Bahasa Indonesia, baik pada saat proses Menyimak, Berbicara, Mendengarkan dan Menulis sebagai indikator ketercapaian keikutsertaan dalam tindakan motivasi belajar siswa melakukan proses pembelajaran. Sehingga, terdapat temuan yang akan diketahui bahwa penggunaan aplikasi *Google Meet* dapat meningkatkan motivasi belajar

siswa terkhusus mata pelajaran Bahasa Indonesia atau tidak. Berikut kerangka pikir yang ditunjukkan dalam bentuk bagan:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis atau jawaban sementara penelitian ini, difokuskan sebagai berikut:

H₀: Penggunaan aplikasi *Google Meet* sebagai WFH (Work From Home) pada muatan Bahasa Indonesia di Era Covid-19 kelas V SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

H₁: Penggunaan aplikasi *Google Meet* sebagai WFH (Work From Home) pada muatan Bahasa Indonesia di Era Covid-19 kelas V SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Menurut Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2012: 16) PTK sederhana adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasikan suatu kondisi sehingga dapat mempelajari pengalaman dan membuat pengalaman dapat diakses oleh orang lain.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK sederhana dengan mencermati keseluruhan subjek untuk diambil sebagai pemberian serta penerimaan pada perlakuan dalam sebuah tindakan yang terjadi di dalam kelas.

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 26 Mangkaca yang berjumlah 19 murid.

B. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan secara bersiklus, oleh karena itu penelitian ini direncanakan terdiri atas 2 siklus, sebagai berikut:

1. Siklus Pertama

a. Tahap Perencanaan

Dalam tahapan perencanaan ini peneliti melakukan identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah yaitu:

- 1) Menelaah Kurikulum kelas V yang sedang berjalan.
- 2) Merencanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan diterapkan dalam WFH (Work From Home) sebelum dengan pemanfaatan penggunaan aplikasi *Google Meet*.
- 3) Menyusun RPP dengan menentukan pokok bahasan (Menyimak, Berbicara, Membaca, dan Menulis)
- 4) Menyiapkan sumber belajar dari rumah yang dilakukan sebelum memanfaatkan penggunaan aplikasi *Google Meet*.
- 5) Membuat lembar observasi (pengamatan) untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan tanpa adanya pemanfaatan dalam menggunakan aplikasi *Google Meet*.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahapan pelaksanaan, peneliti dalam memberikan materi pembelajaran yang selalu berpedoman pada RPP yang telah dibuat. Adapun tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

- 1) Melaksanakan tahapan-tahapan pembelajaran (kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir) dengan belajar dari rumah.
- 2) Mengumpulkan data keikutsertaan awal-akhir proses pembelajaran siswa dengan berbagai respon yang didapatkan dari siswa.

c. Observasi (Pengamatan)

- 1) Melakukan observasi dari awal hingga akhir.
- 2) Mengumpulkan data siswa dalam keikutsertaan terhadap motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran sebelum tanpa menggunakan aplikasi *Google Meet*.

d. Refleksi

- 1) Melakukan pelaksanaan tindakan observasi yang telah dilakukan yang meliputi observasi motivasi belajar siswa.
- 2) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil observasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya.
- 3) Observasi tindakan pertama.

2. Siklus Kedua

Adapun prosedur yang dilakukan pada siklus II sama halnya dengan prosedur pada siklus I, hanya saja peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

a. Tahap Perencanaan

Dalam tahapan perencanaan ini peneliti melakukan identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah yaitu:

- 1) Merencanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan diterapkan dalam WFH (Work From Home) dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*.
- 2) Menyusun RPP dengan menentukan pokok bahasan (Menyimak, Berbicara, Membaca, dan Menulis)

- 3) Menyiapkan sumber belajar yang menyenangkan seperti Video Pembelajaran/PPT menarik dalam menggunakan aplikasi *Google Meet*.
- 4) Membuat lembar observasi (pengamatan) untuk melihat keaktifan siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Meet*.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahapan pelaksanaan, peneliti dalam memberikan materi pembelajaran yang selalu berpedoman pada RPP yang telah dibuat. Adapun tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

- 1) Melaksanakan tahapan-tahapan pembelajaran (kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir) dengan belajar dari rumah.
- 2) Mengumpulkan data keikutsertaan awal-akhir proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Meet*.

c. Observasi (Pengamatan)

- 1) Melakukan observasi dari awal hingga akhir.
- 2) Mengumpulkan data keaktifan dan respon siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar yang dialami siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Meet*.

d. Refleksi

- 1) Melakukan pelaksanaan tindakan observasi yang telah dilakukan yang meliputi observasi motivasi belajar siswa.
- 2) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil observasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya apabila tidak terjadi peningkatan.
- 3) Pengamatan tindak lanjut.

Adapun gambaran pada siklus PTK Sederhana, sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus PTK Sederhana Kemmis dan Mc Taggart
(Arikunto, 2012:20)

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Instrumen tahap observasi perlu dilakukan karena adanya data-data pendukung penelitian dengan mengambil gambar proses kegiatan pembelajaran atas bukti keikutsertaan siswa bersama guru dan peneliti selaku observer yang berperan penting dalam melakukan aksi penelitian. Instrumen observasi berbentuk tes obyektif benar salah (True-False Test) yang digunakan untuk memperoleh data

tentang proses pembelajaran melalui pengamatan secara langsung baik sebelum maupun sesudah menggunakan aplikasi *Google Meet* pada muatan Bahasa Indonesia.

2. Angket

Instrumen berbentuk angket merupakan alat bantu yang berupa angket/kuesioner digunakan untuk mengetahui respon siswa dalam proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Google Meet* pada muatan Bahasa Indonesia. Adapun angket yang diisi oleh subjek adalah mencentang (Check-list) angket/kuesioner untuk siklus I maupun siklus II dengan skala *likert* di dalamnya terdapat pilihan Sangat Setuju (4), Setuju (3), Kurang Setuju (2), Tidak Setuju (1).

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk mengetahui seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Pengambilan hasil data digunakan untuk memperoleh data yang dapat memperlihatkan sebelum dan sesudah dalam menggunakan aplikasi *Google Meet*.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode partisipasi yang menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan yang dilakukan peneliti.

2. Angket/Kuesioner

Angket merupakan alat bantu yang dilaksanakan untuk memperoleh informasi bagaimana keberhasilan respon siswa saat melakukan proses pembelajaran berlangsung. Hasil perolehan dari angket diambil sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Google Meet*.

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis kualitatif.

1. Aktivitas Siswa

Dalam mengetahui bagaimana aktivitas siswa terhadap penggunaan aplikasi *Google Meet* dalam proses pembelajaran yang telah mereka laksanakan, peneliti melakukan observasi aktivitas siswa. Analisis data aktivitas siswa sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Persentase

R = Skor mentah yang diperoleh berdasarkan pengamatan

SM = Skor maksimum

Tabel 3.2 Kriteria Taraf Keaktifan Siswa

Persentase	Kriteria
75 – 100%	Sangat Tinggi
50 – 74,99%	Tinggi
25 – 49,99%	Sedang
0 – 24,99%	Rendah

Sumber: Yonny, dkk (2010: 175-176)

2. Respon Siswa

Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *Google Meet* dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan angket respon siswa. Analisis data respon siswa sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Persentase

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum

Tabel 3.3 Kriteria Taraf Keberhasilan Respon Siswa

Persentase	Kriteria
86 – 100%	Respon siswa sangat tinggi
76 – 85%	Respon siswa tinggi
60 – 75%	Respon siswa cukup tinggi
55 – 59%	Respon siswa kurang tinggi
0 – 54%	Respon siswa sangat kurang

Sumber: Purwanto (2010: 103)

F. Indikator Keberhasilan

Pemanfaatan aplikasi *Google Meet* sebagai WFH (Work From Home) dikatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 26 Mangkaca apabila skor rata-rata siswa diperoleh dari tes akhir siklus II meningkat dari tes akhir siklus I. Selain itu, dapat juga dilihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam proses belajar-mengajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, hasil penelitian dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia yang terdiri dari 2 siklus. Penelitian ini memberikan hasil yang baik pada akhir siklus yakni meningkatnya motivasi belajar siswa kelas V SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Taraf Keaktifan Siswa dan Keberhasilan Respon Siswa Kelas V SDN 26 Mangkaca Setiap Siklus

Nilai	Siklus I		Siklus II	
	Keaktifan	Respon	Keaktifan	Respon
Jumlah Skor	730	957,5	1450	1737
Rata-Rata	38,43	50,40	76,32	91,45
Presentase	39%	51%	77%	92%

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pada siklus I memperoleh tingkat taraf keaktifan siswa dan keberhasilan respon siswa dalam belajar, belum memuaskan dari beberapa subjek dengan hasil nilai presentase keseluruhan adalah 39% yang berkriteria sedang dan nilai presentase keseluruhan pada keberhasilan respon siswa adalah 51% berkriteria sangat kurang. Hal ini berbanding terbalik dengan taraf keaktifan siswa pada siklus II dengan nilai presentase keseluruhan adalah 77% berkriteria sangat tinggi dan nilai presentase

keseluruhan keberhasilan respon siswa siklus II adalah 92% berkriteria sangat tinggi yang terjadi peningkatan pada motivasi belajar dari keseluruhan subjek.

1. Analisis Lembar Observasi (Pengamatan)

Penjabaran data keaktifan siswa pada siklus I yang dihasilkan pada lembar observasi (pengamatan) dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus I Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Muatan Bahasa Indonesia Sebelum Menggunakan Aplikasi Google Meet

No.	Nama Siswa	L/P	Presentase	Kriteria
1.	AF	L	40%	Sedang
2.	KKA	P	30%	Sedang
3.	BR	P	40%	Sedang
4.	NNF	P	50%	Tinggi
5.	NJ	P	30%	Sedang
6.	NRA	P	30%	Sedang
7.	NRI	P	30%	Sedang
8.	RA	P	30%	Sedang
9.	RK	P	30%	Sedang
10.	AS	L	40%	Sedang
11.	FA	L	40%	Sedang
12.	MI	L	50%	Tinggi
13.	NA	P	50%	Tinggi
14.	LR	L	50%	Tinggi
15.	JN	L	50%	Tinggi
16.	AN	L	30%	Sedang
17.	NW	P	30%	Sedang
18.	MT	P	40%	Sedang
19.	AAF	P	40%	Sedang

Pada tabel 4.2 terlihat hasil observasi pada siklus I diperoleh nilai taraf keaktifan siswa, AF, BR, AAF, MT, FA, dan AS masing-masing sebesar 40% berada pada kriteria sedang. Sama halnya dengan KKA, NJ, NW, AN, RK, RA, NRI, dan NRA masing-masing memperoleh nilai keaktifan 30% yang juga berada pada kriteria sedang. Berbeda dengan NNF, JN, LR, NA, dan MI yang memperoleh nilai keaktifan sebesar 50% yang berada pada kriteria tinggi. Kemudian perolehan hasil data mengenai taraf keaktifan siswa pada pertemuan siklus II dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus II Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Muatan Bahasa Indonesia Setelah Menggunakan Aplikasi Google Meet

No.	Nama Siswa	L/P	Presentase	Kriteria
1.	AF	L	60%	Tinggi
2.	KKA	P	80%	Sangat Tinggi
3.	BR	P	60%	Tinggi
4.	NNF	P	90%	Sangat Tinggi
5.	NJ	P	80%	Sangat Tinggi
6.	NRA	P	80%	Sangat Tinggi
7.	NRI	P	80%	Sangat Tinggi
8.	RA	P	80%	Sangat Tinggi
9.	RK	P	80%	Sangat Tinggi
10.	AS	L	60%	Tinggi
11.	FA	L	60%	Tinggi
12.	MI	L	90%	Sangat Tinggi
13.	NA	P	90%	Sangat Tinggi
14.	LR	L	90%	Sangat Tinggi
15.	JN	L	90%	Sangat Tinggi
16.	AN	L	80%	Sangat Tinggi

17.	NW	P	80%	Sangat Tinggi
18.	MT	P	60%	Tinggi
19.	AAF	P	60%	Tinggi

Pada tabel 4.3 terlihat hasil observasi pada siklus II diperoleh nilai taraf keaktifan siswa, AF, BR, AAF, MT, FA, dan AS memperoleh tingkat sebesar 60% berada pada kriteria tinggi. Sama halnya pada siswa yaitu KKA, NJ, NW, AN, RK, RA, NRI, dan NRA yang memperoleh nilai taraf keaktifan 80% yang berada pada kriteria sangat tinggi. Salah satu subjek yaitu NNF, JN, LR, NA, dan MI yang memperoleh nilai keaktifan sebesar 90% yang berada pada kriteria sangat tinggi.

2. Analisis Angket/Kuesioner

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Google Meet* yang dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2021. Dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa perlakuan siswa setelah menggunakan aplikasi *Google Meet* sangat tinggi dengan semakin tinggi taraf keberhasilan respon siswa, semakin besar tingkat keberhasilan pada motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Berikut penjabaran melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Lembar Angket Siklus I Terhadap Motivasi Belajar Siswa Muatan Bahasa Indonesia Sebelum Menggunakan Aplikasi *Google Meet*

No.	Nama Siswa	L/P	Presentase	Kriteria
1.	AF	L	40%	Sangat Kurang
2.	KKA	P	47,5%	Sangat Kurang
3.	BR	P	52,5%	Sangat Kurang

4.	NNF	P	57,5%	Kurang
5.	NJ	P	50%	Sangat Kurang
6.	NRA	P	50%	Sangat Kurang
7.	NRI	P	50%	Sangat Kurang
8.	RA	P	50%	Sangat Kurang
9.	RK	P	50%	Sangat Kurang
10.	AS	L	52,5%	Sangat Kurang
11.	FA	L	52,5%	Sangat Kurang
12.	MI	L	57,5%	Kurang
13.	NA	P	57,5%	Kurang
14.	LR	L	57,5%	Kurang
15.	JN	L	57,5%	Kurang
16.	AN	L	47,5%	Sangat Kurang
17.	NW	P	47,5%	Sangat Kurang
18.	MT	P	40%	Sangat Kurang
19.	AAF	P	40%	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 4.4 pada lembar angket siswa yang telah diperoleh hasil kriteria taraf keberhasilan respon siswa di atas, sebelum menggunakan aplikasi *Google Meet* terlihat jelas bahwa bagaimana siswa hanya mengikuti arahan yang diberikan oleh guru, sehingga kurangnya dalam hubungan timbal balik antara guru maupun siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.5 Hasil Lembar Angket/Kuesioner Siklus II Terhadap Motivasi Belajar Siswa Muatan Bahasa Indonesia Setelah Menggunakan Aplikasi *Google Meet*

No.	Nama Siswa	L/P	Presentase	Kriteria
1.	AF	L	87,5%	Sangat Tinggi
2.	KKA	P	87,5%	Sangat Tinggi
3.	BR	P	87,5%	Sangat Tinggi

4.	NNF	P	95%	Sangat Tinggi
5.	NJ	P	95%	Sangat Tinggi
6.	NRA	P	95%	Sangat Tinggi
7.	NRI	P	95%	Sangat Tinggi
8.	RA	P	95%	Sangat Tinggi
9.	RK	P	95%	Sangat Tinggi
10.	AS	L	87,5%	Sangat Tinggi
11.	FA	L	87,5%	Sangat Tinggi
12.	MI	L	95%	Sangat Tinggi
13.	NA	P	95%	Sangat Tinggi
14.	LR	L	95%	Sangat Tinggi
15.	JN	L	95%	Sangat Tinggi
16.	AN	L	87,5%	Sangat Tinggi
17.	NW	P	87,5%	Sangat Tinggi
18.	MT	P	87,5%	Sangat Tinggi
19.	AAF	P	87,5%	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil observasi taraf keberhasilan respon siswa siklus II berbanding terbalik dengan siklus I. Pada siklus I sebelum menggunakan aplikasi *Google Meet* terlihat jelas bahwa bagaimana siswa hanya mengikuti arahan yang diberikan oleh guru, sehingga kurangnya dalam hubungan timbal balik antara guru maupun siswa. Tetapi, pada lembar angket yang diberikan siswa pada siklus II terjadi perubahan yang cukup drastis. Siswa menunjukkan respon yang terbilang positif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* terkhusus pada muatan Bahasa Indonesia.

B. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas V SDN 26 Mangkaca Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep terdiri dari dua siklus, dilakukan terhadap subjek penelitian. Hasil penelitian dianalisis secara kualitatif yang diklasifikasikan atas dua bagian, yaitu hasil siklus pertama dan siklus kedua. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dan siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi. Deskripsi pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada muatan Bahasa Indonesia dengan menggunakan Aplikasi *Google Meet* sebagai *Work From Home* di Era Covid-19.

Penelitian dianalisis deskriptif yang dilakukan adalah untuk mengetahui hasil penelitian pada masing-masing siklus penelitian. Dimulai dengan tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan pada tahap penelitian siklus I yakni menelaah kurikulum sebagai pedoman untuk membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lalu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia kelas V SDN 26 Mangkaca, kemudian menyiapkan wacana atau materi muatan Bahasa Indonesia diselingi dengan pemahaman proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* dan menyiapkan bahan ajar seperti RPP, Modul, Video pembelajaran/PPT yang diperlukan dalam pembelajaran sebelum tanpa menggunakan aplikasi *Google Meet*, terakhir membuat format observasi untuk mengamati kondisi pelajaran seperti absensi dan keaktifan maupun respon siswa.

Dalam pelaksanaan tindakan dilakukan pada pertemuan pertama yaitu pada Kamis, 15 Juli 2021 kegiatan dimulai dengan memberi salam, dilanjutkan

dengan pengenalan, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan serta menjelaskan tentang materi yang akan diajarkan. Proses pelaksanaan dilaksanakan secara *online* (*daring*) atau belajar dari rumah namun, dengan tanpa menggunakan aplikasi *Google Meet*; pada pertemuan ini dilakukan dengan pemberian proses pembelajaran melalui komunikasi lewat *chatting-group*, tidak lupa untuk selalu mematuhi protokol kesehatan yang telah berlaku. Pembelajaran yang memuat materi Bahasa Indonesia pada pelaksanaan tindakan ini adalah dengan komponen menentukan ide pokok setiap paragraf kemudian dapat mengembangkannya menjadi sebuah paragraf secara runtut dan menyebutkan maksud, fungsi dan cara menentukan ide pokok dengan percaya diri. Di akhir pembelajaran, diselingi dengan pemahaman mengenai aplikasi *Google Meet* yang akan digunakan untuk proses pembelajaran yang akan datang.

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada Jumat, 16 Juli 2021 kegiatan dimulai dengan memberi salam, dilanjutkan dengan pengenalan, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan serta menjelaskan tentang materi yang akan diajarkan. Proses pelaksanaan dilaksanakan secara *online* (*daring*) atau belajar dari rumah namun, dengan tanpa menggunakan aplikasi *Google Meet*; pada pertemuan ini dilakukan dengan pemberian proses pembelajaran melalui komunikasi lewat *chatting-group*, tidak lupa untuk selalu mematuhi protokol kesehatan yang telah berlaku. Pembelajaran yang memuat materi Bahasa Indonesia pada pelaksanaan tindakan ini adalah dengan komponen menyusun dan merangkai sebuah cerita kemudian mengolah informasi menjadi sebuah cerita. Di

akhir pembelajaran, diselingi dengan pemahaman mengenai cara menggunakan aplikasi *Google Meet* pada proses pembelajaran yang akan digunakan.

Pertemuan ketiga pada Sabtu, 17 Juli 2021. Seperti di hari-hari sebelumnya, kegiatan dimulai dengan memberi salam, dilanjutkan dengan perkenalan, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan serta menjelaskan tentang materi yang akan diajarkan. Proses pelaksanaan dilaksanakan secara *online* (*daring*) atau belajar dari rumah namun, dengan tanpa menggunakan aplikasi *Google Meet*; pada pertemuan ini dilakukan dengan pemberian proses pembelajaran melalui komunikasi lewat *chatting-group*, tidak lupa juga untuk selalu mematuhi protokol kesehatan yang telah berlaku. Pembelajaran yang memuat materi Bahasa Indonesia pada pelaksanaan tindakan ini adalah dengan komponen menentukan ide pokok pada teks yang diberikan. Di akhir proses pembelajaran, lembar observasi diberikan kepada observer yang telah mengamati pada siklus I dan diselingi dengan pemahaman mengenai cara menggunakan aplikasi *Google Meet* yang digunakan untuk proses pembelajaran pada siklus II.

Observasi penelitian dilakukan setiap akhir pelaksanaan tindakan masing-masing siklus, dan lembar observasi diberikan kepada observer (teman sejawat). Pada siklus I tercatat pada taraf keaktifan siswa yang diperoleh dari lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui perubahan keaktifan yang dilakukan siswa sebelum diterapkannya penggunaan media aplikasi *Google Meet* pada muatan Bahasa Indonesia.

Adapun tahap refleksi yang bertujuan melakukan evaluasi hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan siklus I. Perolehan kriteria ini kemudian

dipergunakan sebagai acuan perbaikan dalam menyusun rencana tindakan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah-masalah selama pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, hasil observasi taraf keaktifan siswa dari pertemuan awal sebelum menggunakan aplikasi *Google Meet* siswa masih ragu-ragu mengemukakan pendapat/ide dan mengalami kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam rata-rata siswa juga masih belum mengetahui bagaimana cara menggunakan media aplikasi *Google Meet*.

Setelah dilakukan proses pembelajaran siklus II, maka dianalisis deskriptif pembelajaran pada siklus II yang dilakukan untuk mengetahui hasil penelitian pada masing-masing siklus penelitian. Sebagai tahap perencanaan, hasil refleksi pelaksanaan pada siklus I telah diketahui bahwa belum ada peningkatan motivasi belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia yang belum dikatakan secara maksimal. Hal tersebut ditunjukkan pada beberapa siswa yang cukup jenuh pada saat proses pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi *Google Meet*.

Perencanaan pada siklus II ini adalah dengan melakukan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Meet* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia, yakni pembaharuan terhadap guru menyampaikan materi dan informasi pembelajaran dengan jelas dan memberikan arahan kembali kepada siswa tentang tahapan-tahapan dalam menggunakan aplikasi *Google Meet*, kemudian memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan penghargaan baik verbal maupun non verbal, lalu guru memperbaiki tahapan kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* dan menampilkan suasana pembelajaran sedemikian menarik agar siswa tidak

mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Misalnya, melakukan hubungan timbal balik antara guru dan siswa dengan menyaksikan secara seksama video pembelajaran/PPT yang memuat pembelajaran terkhususnya pada muatan Bahasa Indonesia.

Pada tahap tindakan pelaksanaan siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*; dengan memasuki *room-meet* melalui link yang telah disediakan dan melakukan proses pembelajaran, tidak lupa juga untuk selalu mematuhi protokol kesehatan yang telah berlaku. Pertemuan pertama Senin, 19 Juli 2021 kegiatan dimulai dengan memberi salam, dilanjutkan dengan perkenalan, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan serta menjelaskan tentang materi yang akan diajarkan. Pembelajaran yang memuat materi Bahasa Indonesia pada pelaksanaan tindakan ini adalah dengan komponen yang dapat menentukan ide pokok berdasarkan teks yang diberikan. Bentuk perlakuan pada materi yang diberikan sebelumnya hampir sama persis sebelum tanpa menggunakan aplikasi *Google Meet*, hanya saja diberlakukan sedemikian menarik dengan pemberian hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Sehingga, dapat dikatakan proses pembelajaran dilakukan sangat menyenangkan.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan Rabu, 21 Juli 2021 merupakan pertemuan kedua yang menggunakan aplikasi *Google Meet*; memasuki *room-meet* melalui link yang telah disediakan dan melakukan proses pembelajaran, tidak lupa juga untuk selalu mematuhi protokol kesehatan yang telah berlaku. Kegiatan dimulai dengan memberi salam, dilanjutkan dengan perkenalan, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan serta menjelaskan tentang materi yang akan

diajarkan. Proses pelaksanaan dilaksanakan secara *online* (daring) atau belajar dari rumah namun, dengan tanpa menggunakan aplikasi *Google Meet*. Pembelajaran yang memuat materi Bahasa Indonesia pada pelaksanaan tindakan ini adalah dengan komponen merangkai sebuah cerita dengan percaya diri dan menentukan ide pokok dari masing-masing paragrafnya dengan penuh tanggungjawab. Terdapat hubungan timbal balik yang muncul di antara guru dan siswa, saling bertukar pendapat yang mereka anggap benar dengan membetulkan secara keseluruhan pada jawaban masing-masing.

Pertemuan ketiga pada Kamis, 22 Juli 2021 kegiatan dimulai dengan memberi salam, dilanjutkan dengan perkenalan, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan serta menjelaskan tentang materi yang akan diajarkan. Proses pelaksanaan dilaksanakan secara *online* (daring) atau belajar dari rumah dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*, memasuki *room-meet* melalui link yang telah disediakan dan melakukan proses pembelajaran, tidak lupa juga untuk selalu mematuhi protokol kesehatan yang telah berlaku. Pembelajaran yang memuat materi Bahasa Indonesia pada pelaksanaan tindakan ini adalah dengan komponen menyusun cerita dengan benar dan menemukan ide pokok masing-masing paragraf dengan percaya diri. Di akhir proses pembelajaran, dilakukan wawancara tak terstruktur secara mendalam antarsiswa dengan membangun untuk mengemukakan pendapat dan diberikan angket/kuesioner yang sudah disediakan, lalu diisi oleh masing-masing siswa. Kemudian, dilakukan pemberian lembar observasi kepada observer untuk diisi pada kegiatan siklus II

yakni proses pembelajaran muatan Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*.

Observasi penelitian tahap pengamatan tindakan dilakukan pada setiap pelaksanaan tindakan. Pada siklus II tercatat kriteria taraf keaktifan siswa yang diperoleh dari lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui perubahan keaktifan yang dilakukan siswa setelah diterapkannya proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* pada muatan Bahasa Indonesia. Dengan demikian, tahap refleksi pada siklus II juga dilakukan diskusi yang mendalam terhadap deskripsi data seperti yang dilaksanakan pada siklus I.

Berdasarkan lembar hasil observasi taraf aktivitas siswa siklus II berbanding terbalik dengan siklus I. Pada siklus I siswa belum berani dan masih ragu-ragu dalam menyampaikan pendapat serta bertanya kepada guru, dan terlihat belum memahami benar bagaimana cara menggunakan media aplikasi *Google Meet*. Tetapi, pada lembar observasi taraf keaktifan siswa pada siklus II terjadi perubahan keaktifan siswa yang cukup berarti. Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam pemahaman pada muatan Bahasa Indonesia dengan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Meet* yang menyenangkan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Hasil taraf keaktifan dan keberhasilan respon siswa mengalami perubahan dari siklus I ke siklus II. Terdapat presentase siklus I diperoleh nilai taraf keaktifan siswa adalah 39% dengan kriteria sedang dan mengalami peningkatan presentase pada siklus II menjadi 77% dengan kriteria tinggi. Tingkat taraf keberhasilan respon siswa yang terdapat pada presentase siklus I adalah 51% dengan kriteria sangat kurang dan mengalami peningkatan presentase pada siklus II menjadi 92% dengan kriteria sangat tinggi.
2. Motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Google Meet* dapat dikatakan sangat tinggi. Hal ini dibuktikan berdasarkan persentase skor taraf keaktifan siswa maupun taraf keberhasilan respon siswa yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran muatan Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*.
3. Meningkatnya motivasi belajar siswa berdasarkan hasil wawancara dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan sangat menyenangkan dan menarik dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*.
4. Relevansi hasil penelitian ini dengan hasil penelitian sebelumnya, di mana penggunaan aplikasi *Google Meet* sebagai *Work Frome Home* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di Era Covid-19.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang tercantum di atas, maka terdapat saran dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti yang akan datang, hendaknya mengembangkan penelitian tentang penggunaan aplikasi *Google Meet* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Era Covid-19 untuk menambah khazanah pengembangan ilmu dalam penelitian. Selain itu, diharapkan penelitian lain dapat membenahi atau menyempurnakan hasil penelitian sehingga dapat menambah wawasan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Guru

Bagi Guru, hendaknya lebih mempersiapkan diri dalam memahami keadaan mental diri siswa dengan menginovasi pada kondisi pembelajaran yang berlaku dan mampu menghadapi segala aspek untuk mencapai tujuan di kelas.

3. Bagi Siswa

Agar siswa mencapai tingkat taraf yang lebih baik, hendaknya siswa berlatih menggunakan aplikasi *Google Meet* untuk mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan dengan meningkatkan kedisiplinan dan semangat belajar serta menaati peraturan yang berada di sekolah maupun di rumah.

4. Bagi Sekolah

Dalam keadaan pendidikan yang telah berlaku saat ini, pihak sekolah dapat memberikan pertimbangan-pertimbangan dalam membuat kebijakan khususnya terkait dengan pembelajaran.

5. Secara Umum

Hendaknya peneliti atau hasil-hasil penelitian dapat mengembangkan wawasan mengenai pemanfaatan aplikasi *Google Meet* sebagai *Work From Home* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia di Era Covid-19.



DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yonny, S. S, Dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arizona, Kurniawan. (2020). *Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Volume 5 No 1 Mei 2020.
- Arsyad, Ahzar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Darmawan, Deni. 2014. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Faizin, Rudian AINU. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Media Aplikasi Google Meet Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar*. Blitar: IAIN Tulungagung.
- FKIP Unismuh Makassar. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi (edisi 1)*. Makassar: Panrita Press.
- Kemendikbud. 2013. *Buku Guru Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Maswan. Khoirul Muslimin. 2017. *Teknologi Pendidikan Penerapan Pendidikan yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyati, Yeti, Dkk. 2014. *Bahasa Indonesia*. Tangerang: Universitas Terbuka.

Nurdin, Syafruddin. Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Pribadi, Benny A. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Purwanto, Ngalim. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Rosdakarya.

Rimang, Siti Suwadah. 2015. *Abadikan Dirimu menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Lentara Kreasindo.

Rosali, Ely Satiyati. 2020. *Aktifitas Pembelajaran daring Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&tid=icj&url=http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/geosee/article/download/1921/pdf/med=2ah17kEwJjohqloajxAlhWRYvskHSd7C8cOFjAAegQIAxAC&use=AOvVaw3R-Obiu8ezNFyduQU6HZwP>. Tanggal akses 21 April 2021

Suardi, Moh Dkk. 2017. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu.

Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit Sinar Bara Algensindo.

Suryana, Yaya. Rusdiana. 2015. *Pendidikan Multikultural Suatu Upaya Penguatan Jati Diri Bangsa Konsep-Prinsip-Implementasi*. Bandung: CV. Pustaka.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Grup.

Widodo, Abu Ahmadi. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Zainiyati, Husniyatus Salama. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: PT Kharisma Putra Drama.