

---

## **PENGARUH PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP MOTIVASI MAHASISWA PRODI PGSD UNIVERSITAS YAPIS PAPUA**

**Luluk Wahyu Nengsih<sup>1</sup>, Tri Kurniah Lestari<sup>2</sup>**

IAIN Fattahul Muluk Papua<sup>1</sup>, Universitas Yapis Papua<sup>2</sup>

Email: lulukwahyunengsih25@gmail.com<sup>1</sup>, trikurniah@gmail.com<sup>2</sup>

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using Google Classroom on the learning motivation of 18 students of the PGSD department at Yapis Papua University. This type of research is expo-facto with data collection method using a questionnaire. The analysis technique used is descriptive and inferential analysis. The results showed that the use of Google Classroom was in the high category with the final percentage of the questionnaire being 83,27%. Furthermore, students' learning motivation also shows a high category with the final percentage of the questionnaire being 82,26%. Meanwhile, the acquisition of  $t_{count} 6,479 > t_{table} 1,746$  with a significance level of 5% indicates that there is a positive and significant effect of using Google Classroom on student learning motivation.*

**Keyword:** *Google Classroom, Motivation, Study*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Google Classroom terhadap motivasi belajar 18 mahasiswa jurusan PGSD Universitas Yapis Papua. Jenis penelitian ini adalah *expo-facto* dengan metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Google Classroom termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase akhir kuesioner sebesar 83,27%. Selanjutnya motivasi belajar siswa juga menunjukkan kategori tinggi dengan persentase akhir angket sebesar 82,26%. Sedangkan perolehan  $t_{count} 6,479 > t_{table} 1,746$  dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan Google Classroom terhadap motivasi belajar siswa.

**Kata kunci:** Google Classroom, Motivasi, Belajar

### **PENDAHULUAN**

Akhir tahun 2019 menjadi awal bagi tatanan baru kehidupan yang harus dihadapi oleh seluruh masyarakat dunia. Virus Corona (Covid-19) muncul pertama kali di Cina dan kemudian menyebar ke berbagai negara. Virus ini telah menyerang jutaan orang dan menyebabkan ribuan orang harus kehilangan nyawa. Penyebaran yang begitu cepat menjadi

fenomena luar biasa hingga ditetapkan sebagai pandemik oleh WHO<sup>1</sup>. Beragam kegiatan berskala besar yang melibatkan banyak orang harus ditunda bahkan dibatalkan. Tercatat di Indonesia pada tanggal 20 Maret 2021 sebanyak 1.455.788 orang terkonfirmasi, 1.284.725 orang sembuh, dan 39.447 orang meninggal dunia.

Beragam cara telah dilakukan pemerintah untuk memutus mata rantai penularan infeksi Covid-19, seperti *lockdown*, *social distancing*, dan PSBB. *Lockdown* ialah upaya memberhentikan seluruh kegiatan masyarakat diluar rumah baik disektor ekonomi, pendidikan, maupun sosial. *Social distancing* ialah upaya untuk mengurangi jumlah aktivitas dan interaksi tatap muka dengan cara menjaga jarak minimal dua meter, tidak melakukan kontak langsung serta menghindari kerumunan. Kebijakan ini tentunya mengharuskan pemerintah dan lembaga pendidikan untuk menghadirkan opsi lain sebagai upaya menjaga kualitas pembelajaran tetap baik disituasi pandemi Covid-19 saat ini. Akibatnya, diperlukan kesiapan bagi seluruh civitas akademika menghadapi berbagai perubahan sistem pendidikan yang terjadi secara masif dan menyeluruh<sup>2</sup>.

Di Indonesia pembelajaran jarak jauh mulai berlaku sejak tanggal 16 Maret 2020 berdasarkan kebijakan pemerintah melalui Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) termasuk lembaga Perguruan Tinggi. Dengan adanya surat ini, maka mahasiswa mulai belajar dari rumah masing-masing tanpa harus datang ke kampus. Pembelajaran jarak jauh lebih menekankan pada kejelian dan ketelitian individu dalam menerima serta mengolah informasi yang diberikan secara *online*<sup>3</sup>.

Pembelajaran dalam jaringan (daring) dapat menjadi solusi pembelajaran jarak jauh terutama ketika terjadi bencana seperti wabah Covid-19 saat ini<sup>4</sup>. Akan tetapi, pembelajaran

---

<sup>1</sup> AS Fauci, HC Lane, dan RR Redfield, "Covid-19—navigating the uncharted," *New England Journal of ...*, 2020, <https://doi.org/10.1056/nejme2002387>; L Yang dkk., "COVID-19: immunopathogenesis and Immunotherapeutics," *Signal transduction and ...*, 2020, <https://www.nature.com/articles/s41392-020-00243-2>; X Cao, "COVID-19: immunopathology and its implications for therapy," *Nature reviews immunology*, 2020, <https://www.nature.com/articles/s41577-020-0308-3>; SJ Daniel, "Education and the COVID-19 pandemic," *Prospects*, 2020, <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>; TT Le dkk., "The COVID-19 vaccine development landscape," *Nature Reviews Drug Discovery*, 2020, <https://www.nature.com/articles/d41573-020-00073-5>; TP Velavan dan CG Meyer, "The COVID-19 epidemic," *Tropical medicine & international health*, 2020, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7169770/>; T Iba dkk., "The unique characteristics of COVID-19 coagulopathy," *Critical Care*, 2020, <https://doi.org/10.1186/s13054-020-03077-0>.

<sup>2</sup> Nograhany Widhi Koesmawardhani, "Pemerintah Tetapkan Masa Darurat Bencana Corona hingga 29 Mei 2020," diakses 5 Maret 2023, <https://news.detik.com/berita/d-4942327/pemerintah-tetapkan-masa-darurat-bencana-corona-hingga-29-mei-2020>.

<sup>3</sup> C. Riyana, "Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online – Perpustakaan UT," 2019, <https://pustaka.ut.ac.id/lib/tpen4401-produksi-bahan-pembelajaran-berbasis-online-2/>.

<sup>4</sup> Nurul Izzah Wahyuillahi, Imam Nawawi, dan Putri Mahanani, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar pada Muatan PKn Kelas V SD," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 7 (2021): 597–604, <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p597-604>; R Adawiyah

daring sebenarnya kurang begitu efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa materi pembelajaran yang harus dijelaskan secara langsung<sup>5</sup>. Selain itu, tidak semua mahasiswa memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, dosen dituntut untuk bisa merancang dan mendesain pembelajaran daring yang efektif dengan memanfaatkan media daring sesuai dengan kebutuhan materi. Penggunaan akses internet akan memperluas lingkungan belajar dan memudahkan mahasiswa untuk mengakses bahan belajar. Dengan sistem pembelajaran *online* diharapkan mahasiswa lebih terbantu untuk memperoleh pengetahuan dan belajar tanpa harus ke kampus<sup>6</sup>.

Banyak aplikasi diluncurkan untuk mempermudah proses pembelajaran secara daring. Mulai dari *Zoom Cloud Meeting* untuk diskusi secara tatap muka virtual, *WhatsApp Group*, *Moodle*, bahkan *Google Classroom*, dan *Google Meet* juga ditawarkan. Beragam fitur canggih diberikan pada setiap aplikasi guna menunjang pembelajaran. Pada awal munculnya Covid-19, banyak guru atau dosen yang lebih menggunakan *Zoom Cloud Meeting* sebagai alternatif pembelajaran karena dianggap paling efisien untuk menjelaskan materi kepada mahasiswa. Hal ini dikarenakan aplikasi *Zoom Meeting* memberikan fitur *conferens* dengan jumlah peserta yang banyak. Akan tetapi, masih banyak mahasiswa yang belum memanfaatkan aplikasi ini secara maksimal terutama bagi mahasiswa yang memiliki tempat tinggal jauh dan sulit mendapatkan akses jaringan. Akibatnya, pembelajaran melalui aplikasi *Zoom Cloud Meeting* pun tidak dapat berjalan efisien. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dosen berupaya mencari *platform* jenis lain sebagai bentuk alternatif mengatasi masalah.

*Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang hadir guna menciptakan ruang kelas di dunia maya yang menjawab masalah dan tantangan pembelajaran saat ini<sup>7</sup>. *Google classroom* menjadi sarana distribusi soal, submit tugas, bahkan bagi guru/dosen dapat melakukan penilaian secara langsung tugas yang dikumpulkan. Beragam fitur yang diberikan *Google Classroom* menjadi daya tarik tersendiri yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Mahasiswa dapat mengakses kelas setiap saat tanpa dibatasi waktu dan tempat. Selain itu,

---

dkk., "Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik melalui E-LKPD dengan bantuan aplikasi Google Meet," *Jurnal Basicedu*, 2021, <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1339>.

<sup>5</sup> Henry Aditia Rigianti, "KENDALA PEMBELAJARAN DARING GURU SEKOLAH DASAR DI BANJARNEGARA," *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An* 7, no. 2 (1 Juli 2020), <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>.

<sup>6</sup> Widyatmike Gede Mulawarman, "Persoalan Dosen Dan Mahasiswa Masa Pandemi Covid 19: Dari Gagap Teknologi Hingga Mengeluh Boros Paket Data," *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas 1* (30 Mei 2020): 37–46.

<sup>7</sup> Deden Sutrisna, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MAHASISWA MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM," *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 13, no. 2 (28 Oktober 2018), <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1544>.

bagi mahasiswa yang belum paham, maka materi yang diberikan dapat diunduh dan diputar kembali.

Hasil penelitian Denilasari menunjukkan bahwa *Google Classroom* memberikan respon positif siswa sebagai media pembelajaran<sup>8</sup>. Lebih lanjut, Sari menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan dari kemudahan, kemanfaatan, dan kualitas layanan *google classrrom* terhadap efektifitas pembelajaran<sup>9</sup>. Penelitian oleh Hanifah dan Putri menunjukkan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran jarak jauh yang efektif<sup>10</sup>.

Selain itu, dalam belajar mahasiswa juga membutuhkan motivasi yang menyebabkan timbulnya rasa ingin melakukan kegiatan belajar. Dosen diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar. Karwati dan Priansa menyatakan bahwa sumber motivasi belajar diperoleh melalui motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik<sup>11</sup>. Motivasi intrinsik merupakan rangsangan yang berasal dari dalam diri. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan rangsangan dari luar diri individu. Akibatnya diperlukan dorongan dari luar dan tidak berkaitan dengan diri individu seperti ajakan, perintah, hingga paksaan untuk melakukan sesuatu.

Diawal masa pandemi, banyak dosen yang menggunakan aplikasi *Zoom Cloude Meeting* sebagai media pembelajaran karena dianggap mampu untuk mewakili proses pembelajaran tatap muka di kampus. Akan tetapi, studi awal yang dilakukan pada mahasiswa program studi PGSD Universitas Yapis Papua menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Hal ini didasarkan pada tingkat kehadiran mahasiswa yang hanya 50% dari jumlah total keseluruhan. Lokasi tempat tinggal yang sulit mendapat jaringan, hingga tidak adanya kuota menjadi alasan terbanyak mahasiswa tidak mengikuti perkuliahan melalui *Zoom Cloud Meeting*. Akibatnya, dosen diminta untuk memilih media lain agar proses perkuliahan dapat diikuti seluruh mahasiswa dan proses pembelajaran berlangsung maksimal. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap motivasi belajar mahasiswa PGSD Universitas Yapis Papua.

---

<sup>8</sup> N. Denilasari, "Pengaruh Penggunaan Google Classrom terhadap Respon Siswa sebagai Media Pembelajaran" (2018).

<sup>9</sup> Dhian Marita Sari, "PENDIDIKAN ISLAM DALAM SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL," *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2019): 144–69, <https://doi.org/10.51468/jpi.v1i2.13>.

<sup>10</sup> Wanda Hanifah dan K.Y.S. Putri, "Efektivitas Komunikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2018," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 3, no. 2 (2020).

<sup>11</sup> Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, "Manajemen kelas (Classroom management): Guru profesional yang inspiratif, kreatif, menyenangkan, dan berprestasi / Euis Karwati, Donni Juni Priansa ; editor: H. Rismi Somad, Ai Kasmanah | Perpustakaan UIN Sultan Syarif Kasim Riau," diakses 5 Maret 2023, <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22760>.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *expo-facto* dengan mahasiswa PGSD Universitas Yapis Papua sebagai sampel penelitian sebanyak 18 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa metode survei dengan menggunakan kuesioner terstruktur yang diberikan kepada sampel untuk memperoleh informasi. Data yang terkumpul kemudian diklasifikasikan ke dalam bentuk angka sehingga bersifat kuantitatif. Persentase efektifitas penggunaan *Google Classroom* dan motivasi belajar mahasiswa dapat digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dengan P : persentase

F : frekuensi persentase

N : jumlah frekuensi

Untuk mengetahui hubungan kekuatan antara efektifitas penggunaan *Google Classroom* terhadap motivasi belajar mahasiswa, maka digunakan uji korelasi. Adapun nilai  $r$  yang diperoleh akan diinterpretasikan ke dalam kategori sebagai berikut<sup>12</sup>:

**Tabel 1.** Interpretasi Nilai  $r$

Berasnya nilai $r$	Interpretasi
0,8 – 1,0	Sangat Kuat
0,6 – 0,79	Kuat
0,4 – 0,599	Sedang
0,2 – 0,399	Rendah
0,0 – 0,199	Sangat Rendah

Selanjutnya, data dianalisa dan diinterpretasikan secara deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Google Classroom* terhadap motivasi belajar mahasiswa maka untuk menguji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji  $t$ . Apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dengan taraf signifikansi 5%. Adapun hipotesis penelitian yang digunakan yaitu:

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2009).

Ho : ada tidak ada pengaruh signifikan penggunaan Google Classroom terhadap motivasi belajar mahasiswa

Ha : pengaruh signifikan penggunaan Google Classroom terhadap motivasi belajar mahasiswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh melalui hasil kuesioner yang dibagikan kepada 18 mahasiswa program studi PGSD Universitas Yapis Papua. Kuesioner berisi beberapa pernyataan yang dilengkapi dengan empat pilihan jawaban. Adapun bobot penilaian setiap alternatif jawaban yakni:

**Tabel 2.** Angket Skor Alternatif Jawaban Responden

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Selanjutnya, hasil analisis kuesioner dikategorikan berdasarkan kriteria berikut:

**Tabel 3.** Kriteria Penilaian

Persentase Skor	Keterangan
86-100%	Sangat Tinggi
70-85%	Tinggi
41-69%	Rendah
0-40%	Sangat Rendah

Berikut ini adalah hasil kuesioner penggunaan *Google Classroom* pada mahasiswa pogram studi PGSD Universitas Yapis Papua:

**Tabel 4.** Hasil Rekapitulasi Efektivitas *Google Classroom*

Indikator	Butir	Alternatif Jawaban				Total
		SS	S	KS	TS	
Kemanfaatan	1	8	10	0	0	18
	2	5	13	0	0	18
	3	3	15	0	0	18
	4	11	7	0	0	18
	5	6	12	0	0	18
Kemudahan	6	7	11	0	0	18
	7	8	10	0	0	18
	8	6	12	0	0	18
	9	8	10	0	0	18
	10	6	12	0	0	18
	11	6	12	0	0	18
	12	6	12	0	0	18
Kualitas	13	2	12	4	0	18
Layanan	14	8	10	0	0	18
Penggunaan	15	7	11	0	0	18
	16	3	15	0	0	18
	17	7	11	0	0	18
Efektifitas	18	6	12	0	0	18
Pembelajaran	19	7	11	0	0	18
	20	6	12	0	0	18
	21	5	13	0	0	18
	22	4	14	0	0	18
Jumlah		135	257	4	0	396

Berdasarkan hasil rekapitulasi, persentase dari masing-masing alternatif jawaban yaitu 34,1%, 64,9%, 1% serta 0% sedangkan untuk memperoleh persentase akhir, maka setiap alternative jawaban diberi bobot seperti berikut:

**Tabel 5.** Total Penilaian Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	540
Setuju	771
Kurang Setuju	8
Tidak Setuju	0

Dari data di atas, maka diperoleh informasi bahwa presentase akhir dari efektivitas penggunaan *Google Classroom* ditinjau dari ke 5 indikatornya yaitu sebesar 83,27%.

Berdasarkan kriteria penilaian, maka penggunaan *Google Classroom* pada mahasiswa PGSD Universitas Yapis Papua dikategorikan tinggi. Hal ini dikarenakan 83,27% terletak pada interval 75-85% yang menjadi dasar penilaian.

**Tabel 6.** Hasil Rekapitulasi Motivasi Belajar

Indikator	Butir	Alternatif Jawaban				Total
		SS	S	KS	TS	
Tingkat kedisiplinan mengikuti pembelajaran	1	6	12	0	0	18
	2	3	15	0	0	18
	3	5	11	2	0	18
	4	5	13	0	0	18
	5	5	13	0	0	18
Tingkat ketekunan mengerjakan tugas	6	6	12	0	0	18
	7	8	10	0	0	18
	8	7	11	0	0	18
	9	5	11	2	0	18
	10	5	11	2	0	18
Frekuensi dalam belajar	11	4	12	2	0	18
	12	5	12	1	0	18
	13	2	15	1	0	18
	14	6	12	0	0	18
Kemandirian Mengerjakan Tugas	15	9	9	0	0	18
	16	8	10	0	0	18
	17	8	10	0	0	18
	18	9	9	0	0	18
Dorongan untuk belajar dan berprestasi	19	9	9	0	0	18
	20	4	11	3	0	18
	21	5	11	2	0	18
	22	6	12	0	0	18
Jumlah		130	251	15	0	396

Dari Tabel. 6, diperoleh persentase masing-masing alternatif jawaban pada kuesioner motivasi belajar mahasiswa yakni 32,82% untuk pilihan sangat setuju, 63,39% setuju, 3,79% untuk kurang setuju. Sedangkan untuk pilihan tidak setuju 0%. 1584

**Tabel 7.** Total Penilaian Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	520
Setuju	753
Kurang Setuju	30
Tidak Setuju	0

Dengan demikian, berdasarkan Tabel.6 maka persentase akhir untuk alternatif jawaban pada kuesioner motivasi belajar mahasiswa sebesar 82,26%. Sehingga, motivasi belajar mahasiswa program studi PGSD Universitas Yapis Papua dikategorikan tinggi.

Hasil analisis regresi sederhana yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan *Google Classroom* (X) memiliki nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$  yang berarti terdapat korelasi yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa dengan pengaruh sebesar 85,1%. Sehingga penggunaan *Google Classroom* menunjukkan pengaruh yang tinggi terhadap minat belajar mahasiswa program studi PGSD Universitas Yapis Papua.

**Tabel 8.** Hasil Analisis Regresi

Coefficients <sup>a</sup>						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	7,803	10,031		,778	,448
	Google Classroom	,881	,136	,851	6,479	,000

Dari Tabel 8 diperoleh informasi bahwa bentuk persamaan regresi yang diperoleh yaitu:

$$\hat{y}_i = 7,803 + 0,881X_1 + e_i$$

Persamaan di atas menunjukkan bahwa jika penggunaan *Google Classroom* meningkat sebesar 1 satuan, maka motivasi belajar mahasiswa (Y) meningkat sebesar 0,881.

Lebih lanjut, nilai *t* hitung sebesar 6,479 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga ada pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi PGSD Universitas Yapis Papua.

Penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dikarenakan dengan *Google Classroom* mempermudah dosen dalam mendistribusikan materi, tugas maupun nilai mahasiswa. Disamping itu, mahasiswa mudah mengakses dan mengerjakan tugas yang diberikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan Nirfayanti dan Nurbaeti (2019) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran dengan media *Google*

*Classroom*. Selanjutnya, penelitian oleh Daniati et al (2020) menemukan hasil bahwa penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar sebab mahasiswa dapat melakukan diskusi dan tanya jawab bersama pengajar serta teman lainnya dalam satu forum diskusi. Lebih lanjut, Baser dan Rizal (2021) mengemukakan bahwa media *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar TIK siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang sudah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: penggunaan *Google Classroom* pada mahasiswa program studi PGSD Universitas Yapis Papua dikategorikan tinggi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan persentase akhir data kuesioner sebesar 83,27%. Begitu pula dengan motivasi belajar mahasiswa yang dikategorikan tinggi dengan persentase 82,26%. Selain itu, hasil analisis yang dilakukan menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan *Google Classroom* terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi PGSD Universitas Yapis Papua. Hasil akhir uji  $t$  menggambarkan peroleh nilai  $t_{hitung} 6,479 > t_{tabel} 1,746$  dengan taraf signifikansi 5%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R, SM Amin, M Ibrahim, dan S Hartatik. "Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik melalui E-LKPD dengan bantuan aplikasi Google Meet." *Jurnal Basicedu*, 2021. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1339>.
- Cao, X. "COVID-19: immunopathology and its implications for therapy." *Nature reviews immunology*, 2020. <https://www.nature.com/articles/s41577-020-0308-3>.
- Daniel, SJ. "Education and the COVID-19 pandemic." *Prospects*, 2020. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>.
- Denilasari, N. "Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* terhadap Respon Siswa sebagai Media Pembelajaran," 2018.
- Fauci, AS, HC Lane, dan RR Redfield. "Covid-19—navigating the uncharted." *New England Journal of ...*, 2020. <https://doi.org/10.1056/nejme2002387>.
- Hanifah, Wanda, dan K.Y.S. Putri. "Efektivitas Komunikasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2018." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 3, no. 2 (2020).

- 
- Iba, T, JH Levy, JM Connors, TE Warkentin, dan ... "The unique characteristics of COVID-19 coagulopathy." *Critical Care*, 2020. <https://doi.org/10.1186/s13054-020-03077-0>.
- Karwati, Euis, dan Donni Juni Priansa. "Manajemen kelas (Classroom management) : Guru profesional yang inspiratif, kreatif, menyenangkan, dan berprestasi / Euis Karwati, Donni Juni Priansa ; editor: H. Rismi Somad, Ai Kasmanah | Perpustakaan UIN Sultan Syarif Kasim Riau." Diakses 5 Maret 2023. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22760>.
- Koesmawardhani, Nograhany Widhi. "Pemerintah Tetapkan Masa Darurat Bencana Corona hingga 29 Mei 2020." Diakses 5 Maret 2023. <https://news.detik.com/berita/d-4942327/pemerintah-tetapkan-masa-darurat-bencana-corona-hingga-29-mei-2020>.
- Le, TT, Z Andreadakis, A Kumar, RG Román, dan ... "The COVID-19 vaccine development landscape." *Nature Reviews Drug Discovery*, 2020. <https://www.nature.com/articles/d41573-020-00073-5>.
- Mulawarman, Widyatmike Gede. "Persoalan Dosen Dan Mahasiswa Masa Pandemi Covid 19: Dari Gagap Teknologi Hingga Mengeluh Boros Paket Data." *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas 1* (30 Mei 2020): 37–46.
- Rigianti, Henry Aditia. "KENDALA PEMBELAJARAN DARING GURU SEKOLAH DASAR DI BANJARNEGARA." *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An* 7, no. 2 (1 Juli 2020). <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>.
- Riyana, C. "Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online – Perpustakaan UT," 2019. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/tpen4401-produksi-bahan-pembelajaran-berbasis-online-2/>.
- Sari, Dhian Marita. "PENDIDIKAN ISLAM DALAM SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL." *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2019): 144–69. <https://doi.org/10.51468/jpi.v1i2.13>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sutrisna, Deden. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MAHASISWA MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM." *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 13, no. 2 (28 Oktober 2018). <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1544>.
- Velavan, TP, dan CG Meyer. "The COVID-19 epidemic." *Tropical medicine & international health*, 2020. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7169770/>.
- Wahyuillahi, Nurul Izzah, Imam Nawawi, dan Putri Mahanani. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar pada Muatan PKn Kelas V SD." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan*

*Pendidikan* 1, no. 7 (2021): 597–604. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p597-604>.

Yang, L, S Liu, J Liu, Z Zhang, X Wan, dan ... “COVID-19: immunopathogenesis and Immunotherapeutics.” *Signal transduction and ...*, 2020. <https://www.nature.com/articles/s41392-020-00243-2>.