

LAPORAN AKHIR PENELITIAN



Judul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE MEET TERHADAP KUALITAS PROSES PEMBELAJARAN

Oleh:

Ketua	: Dr. H. Muhammad Jamaludin, M.Pd	NIDN : 727069002
Anggota	: Siti Lutfiyatin Nisa	NIM : 2020.59.01.3689
	Muhammad Nur Fathoni	NIM : 2020.59.01.3671

Dibiayai oleh:
Lembaga Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM)
UNIVERSITAS QOMARUDDIN
sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2023/2024
Nomor Kontrak :252/LPPM-UQ/B.1./X/2023, tanggal 1-10-2023

**FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS QOMARUDDIN
Desember 2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
GOOGLE MEET TERHADAP KUALITAS PROSES
PEMBELAJARAN

Nama Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Dr. H. Muhammad Jamaludin, M.Pd
- b. NRK/NIDN : 727069002
- c. Jabatan Fungsional : -
- d. Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Anggota 1

- a. Nama Lengkap : Siti Lutfiyatin Nisa
- b. NIM : 2020.59.01.3689
- c. Jabatan Fungsional : -
- d. Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Anggota 2

- a. Nama Lengkap : Muhammad Nur Fathoni
- b. NIM : 2020.59.01.3671
- c. Jabatan Fungsional : -
- d. Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Biaya : Rp. 6.500.000,-

Biaya Sumber Lain : Rp. -

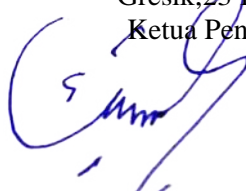
Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 Oktober 2023 s.d. 15 Desember 2023

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah

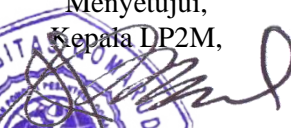

Moh. Nawo, M.Pd.I
NIDN : 2110048501

Gresik, 23 Desember 2023

Ketua Peneliti,


Dr. H. Muhammad Jamaludin, M.Pd
NIDN : 727069002

Menyetujui,
Kepala DP2M,



H. Lutfi Hakim, M.Ag.
NIDN : 2118078701

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, manusia pada dasarnya tidak mengetahui apa-apa, dan hadirnya pendidikan berfungsi sebagai informasi, mengarahkan serta membimbing manusia dari tingkat yang paling primitif menuju tingkat yang lebih modern. Dalam Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, pendidikan diartikan sebagai 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.¹

Sementara itu, pendidikan nasional sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 2. Adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.²

Dari tiga hal yang termuat dalam Undang-Undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 2 tersebut, ada satu hal yang penting untuk

¹ Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Tentang *Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*, Pasal. 1, hal. 1.

² *Ibid*, hal. 2.

dikemukakan, yaitu berkaitan dengan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman berarti harus memahami apa yang menjadi tuntutan dari dinamika pendidikan yang akan terus berkembang.³ Salah satunya adalah dalam hal teknologi pendidikan.

Teknologi pendidikan merupakan sebuah bidang studi, teori, sarana, bidang disiplin ilmu, dan praktik etis untuk memfasilitasi dan mempermudah proses pendidikan dan juga sebagai proses integral dalam menganalisis permasalahan, menemukan solusi, evaluasi serta mengelola pemecahan masalah yang berkaitan dengan semua aspek belajar manusia dengan menggunakan berbagai sumber belajar dan peralatan yang mendukung aspek pembelajaran dan pendidikan.⁴

Dunia pendidikan terus mengalami perubahan dan perkembangan dari masa ke masa. Banyak teknologi yang sudah mulai masuk pada bidang pendidikan. Yang tentunya dalam pemanfaatan teknologi tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Dewasa ini, Indonesia tengah dihadapkan dengan pandemi Covid-19 atau yang lebih dikenal dengan sebutan virus Korona, penyebaran wabah penyakit menular tersebut memberikan dampak yang masif terhadap hampir semua bidang aktifitas manusia, kondisi tersebut mengharuskan masyarakat untuk tetap diam di rumah, dan melakukan segala aktifitasnya dari rumah.

Dalam mengantisipasi penyebaran virus korona, pemerintah dengan cepat memutuskan untuk mengeluarkan kebijakan seperti membatasi jarak

³ Haryanto, *Teknologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2015), Cet. Ke-1, hal.1.

⁴ *Ibid*, hal. 14.

sosial, jarak fisik, hingga melakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) di tiap daerah terutama yang berpotensi besar dalam penularan virus korona.

Kebijakan tersebut juga membuat sektor pendidikan meliburkan seluruh kegiatan proses pembelajaran secara tatap muka di dalam kelas. Sebagai gantinya proses pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) yang bisa dilaksanakan dari rumah masing-masing siswa. Pembelajaran daring atau sering disebut pembelajaran online sebenarnya sudah ada sejak generasi keempat setelah adanya Internet. Jadi, pembelajaran online adalah pembelajaran yang dilakukan melalui teknologi jaringan internet. Oleh karena itu, dalam Bahasa Indonesia pembelajaran online diterjemahkan sebagai pembelajaran dalam jaringan atau pembelajaran daring.⁵

Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 dan pengertian tentang teknologi pendidikan, bahwa pendidikan nasional harus tanggap terhadap tuntutan zaman dan hadirnya teknologi sebagai proses menganalisis dan menemukan solusi pada setiap permasalahan belajar manusia dari berbagai aspek.

Dalam kondisi demikian, para guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menjalankan proses kegiatan pembelajaran. Tidak hanya itu, guru dan siswa juga harus bisa beradaptasi dengan perubahan kebiasaan cara belajar dan mengajar yang semula dilakukan secara tatap muka di dalam kelas menjadi pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah masing-masing.

⁵ Tian Belawati, *Pembelajaran Online*, (Tangerang: Univesitas Terbuka, 2019), hal. 6.

Terkait dengan media pembelajaran daring pada umumnya dibagi menjadi dua kategori yaitu pembelajaran daring Sinkronus dan Asinkronus, pembelajaran daring Sinkronus merupakan alat pembelajaran secara real time, seperti pesan instan yang memungkinkan siswa dan guru untuk bertanya dan menjawab secara langsung. Sementara itu pembelajaran Asinkron bisa dilakukan bahkan saat siswa atau guru sedang offline (tidak aktif).⁶

Adapun salah satu media pembelajaran Sinkronus yang banyak dipakai para guru adalah Google Meet. Aplikasi ini dibuat oleh perusahaan internet terbesar yakni Google. Google Meet merupakan layanan telekomunikasi video yang dikembangkan oleh Google.⁷ Dengan adanya aplikasi ini tentunya cukup membantu para tenaga pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran tanpa disibukkan membuat media itu sendiri terlebih lagi dalam kondisi pandemi Covid-19 seperti saat ini. Tak hanya itu, pengajar dan pembelajar juga dapat melakukan pembelajaran tatap muka selayaknya pada kelas konvensional namun dengan jarak fisik yang jauh.

Ada banyak alasan mengapa guru lebih memilih Google Meet sebagai media pembelajaran daring, beberapa diantaranya adalah aplikasi Google Meet bisa dimiliki secara gratis tanpa perlu membelinya, kita hanya perlu mengunduh melalui Android, IOS ataupun PC, aplikasi Google Meet juga terintegrasi dengan Google kalender sehingga kita tak perlu khawatir melewatkan Meeting penting karena sudah ada reminder sesuai jadwal yang

⁶ Lidia Simanihuruk DKK, *E-learning : Implementasi, Strategi, dan Inovasinya*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019), Cet. Ke-1, hal. 25-29.

⁷ http://id.m.wikipedia.org/wiki/Google_Meet diakses pada tanggal 27 Maret 2021 pukul 10.38.

akan mengingatkan, kemudian panggilan video Google Meet juga memiliki kualitas yang sangat baik dari segi kejernihan gambar dan suara, serta memiliki berbagai opsi menu yang sangat berguna saat melangsungkan konverensi video.

Pembelajaran daring menggunakan Google Meet merupakan tantangan baru bagi para guru. Guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menjalankan proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dimana pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan akses internet. Yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun guna menyampaikan bahan ajar kepada siswa Sehingga pembelajaran daring lebih fleksibel dan diharapkan mampu mengembangkan daya inovasi guru serta potensi kreatifitas siswa.

Penggunaan media pembelajaran Google Meet sangat bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran terlebih dalam kondisi pandemi, tetapi disisi lain juga menimbulkan permasalahan tersendiri bagi penggunanya. Masalah yang sering dialami yakni mulai dari kesiapan sekolah dalam memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring, keterbatasan alat komunikasi siswa, kesiapan belajar siswa di rumah, masalah kesehatan mata anak, hingga kesiapan orang tua dalam mendampingi anaknya belajar dari rumah.

Permasalahan yang muncul tersebut tentunya menimbulkan dampak secara langsung bagi kegiatan pembelajaran. Termasuk dalam hal kualitas proses pembelajaran itu sendiri. Kualitas proses pembelajaran dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain aktivitas belajar, pemahaman siswa terkait

kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai, serta kinerja guru yang mendukung proses pembelajaran.⁸

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah biasanya guru cenderung melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah atau variasi metode lainnya di dalam kelas. Namun, sejak pembelajaran dikelas dialihkan menjadi pembelajaran daring. Guru dituntut untuk meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama profesionalitas mereka dalam melaksanakan proses pembelajaran guna mencapai kualitas pembelajaran yang baik. sehingga akan lebih mudah bagi siswa untuk lebih memahami materi-materi yang sudah diajarkan.

Berdasarkan hasil survei oleh lembaga Arus Survei Indonesia (ASI) pada periode bulan Oktober 2022 di 34 Provinsi di Indonesia, terkait penggunaan media video converence dalam pembelajaran daring mayoritas publik menggunakan aplikasi Zoom (57,2 persen), disusul oleh Google Meet (18,5 persen). Selain itu ASI juga meriset Platform belajar online yang paling banyak dipakai antara lain Google Classroom (26,1 persen) disusul oleh Ruangguru (17,1 persen).⁹ Sedangkan menurut survei yang dilakukan oleh LPMP Jatim memperlihatkan bahwa trend penggunaan platform belajar online saat pandemi dipuncaki oleh aplikasi WhatsApp (28,14 persen).¹⁰

⁸ <http://www.google.com/amp/s/bagawanabiyasa.wordpress.com/2016/08/18/meraih-kualitas-pembelajaran/amp/> diakses pada tanggal 10 Desember 2022 pukul 20.42.

⁹ <https://www.google.com/amp/s/m.kumparan.com/amp/kumparantech/zoom-atau-google-meet-ini-aplikasi-video-call-favorit-pjj-di-indonesia-1uPS83p10lr> diakses pada tanggal 7 April 2021 pukul 11.34.

¹⁰ <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/whatsapp-paling-diminati-untuk-pembelajaran-online> diakses pada tanggal 7 April 2021 pukul 11.42.

Adapun data sementara yang diperoleh peneliti mengenai pemakaian platform belajar yang digunakan oleh tenaga pendidik di MTs Al-Hidaayah selama masa pandemi Covid-19, terdapat sebanyak 15 pendidik yang semuanya memakai platform Google Meet dan WhatsApp Group, hal tersebut merupakan hasil dari kesepakatan bersama oleh kepala sekolah dengan tenaga pendidik. Selain itu ada juga beberapa guru yang memakai platform seperti Google Classroom untuk mempermudah penugasan bagi siswa.

Memperhatikan fenomena pembelajaran daring beserta pengaruhnya bagi proses pembelajaran di Indonesia, termasuk di desa Kemangi tepatnya di MTs Al-Hidaayah maka peneliti memiliki alasan mengambil tempat tersebut karena tempatnya strategis, tenaga pendidiknya memiliki akses internet, baik siswa dan orangtua mendukung fasilitas pembelajaran daring termasuk Google Meet, serta menunjukkan adanya kemanfaatan penggunaan pembelajaran model daring ini. Dan tak kalah penting peneliti memilih judul ini karena pentingnya topik yang akan diteliti dan peneliti juga tertarik untuk menjalankan penelitian lebih dalam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan meneliti lebih lanjut tentang sejauh mana media pembelajaran daring mempengaruhi kualitas pembelajaran. Adapun judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran di MTs. Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik Tahun Pelajaran 2022/2023.”**

B. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan sumber daya yang ada, baik biaya, waktu dan tenaga. Maka dari itu keluasan dan kedalaman permasalahan penelitian ini hanya akan difokuskan pada :

1. Penggunaan media pembelajaran Google Meet di Mts. Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.
2. Kualitas proses pembelajaran MTs. Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran Google Meet di Mts-Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik?
2. Bagaimana kualitas proses pembelajaran di MTs. Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik sebelum menggunakan Google Meet dan setelah menggunakan Google Meet?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran MTs. Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik?

D. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran Google Meet di Mts Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.
2. Untuk mengetahui kualitas proses pembelajaran di MTs. Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik sebelum menggunakan Google Meet dan setelah menggunakan Google Meet?
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran MTs. Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang jelas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran MTs. Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan, pemahaman terkait dengan kajian pendidikan sebagai

tugas akhir untuk memenuhi kewajiban dan syarat kelulusan dalam jenjang sarjana di Institut Agama Islam Qomaruddin Gresik.

b. Bagi Lembaga

Memberikan informasi kepada pihak MTs. Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran di Mts Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam mengakses media Google Meet secara bijaksana, sehingga siswa dapat memaksimalkan media Google Meet dalam kegiatan belajar dengan sebaik-baiknya.

d. Bagi Kampus

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai tambahan bacaan, memberikan masukan, ide, wawasan dan referensi, serta bahan dokumentasi bagi pengembangan pendidikan bidang pendidikan agama Islam.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan di dalam proses penelitian lanjutan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran.

F. Orisinalitas Penelitian

Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

Tabel 1.1

No	Nama/Judul/Instansi	Persamaan	Perbedaan
1	Ernawati/ Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran & Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan/ FITK, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah mencari pengaruh penggunaan media terhadap kualitas pembelajaran.	perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah Penelitian ini menggunakan media Google Classroom sebagai media pembelajaran, lokasi penelitian dilakukan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan.
2	Rudian Ainu Faizin/ Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbasis	Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah mencari pengaruh penggunaan	perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah Penelitian ini mencari pengaruh

	Media Aplikasi Google Meet Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Negeri 02 Kota Blitar/ FTIK, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2022.	media E-Learning berbasis aplikasi Google Meet.	media Google Meet terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, lokasi penelitian dilakukan pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri 02 Kota Blitar.
3	Muhammad Nur Wahid/ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik/ Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Qomaruddin Gresik, 2023.	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mencari pengaruh penggunaan media E-learning Google Meet.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lain adalah penelitian ini mencari pengaruh media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran, lokasi penelitian dilakukan di sekolah MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

G. Definisi Operasional

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang skripsi yang berjudul: *“Pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran MTs. Al-Hidayah Kemangi Bungah Gresik”*. Maka perlu adanya penjelasan dari beberapa istilah dalam judul tersebut, sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman. Adapun beberapa istilah yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Pengaruh

Pengaruh berarti daya yang ada atau timbul dari sesuatu (benda/orang) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹¹ Sedangkan yang dimaksud pengaruh disini adalah daya atau kekuatan yang timbul dari penggunaan media Google Meet yang berakibat pada kualitas proses pembelajaran.

2. Penggunaan

Penggunaan mempunyai arti proses, cara atau perbuatan mempergunakan atau menggunakan sesuatu seperti sarana atau barang.¹²

3. Media

Media berarti alat, perantara atau penghubung yang terletak di antara dua pihak atau lebih.¹³ Media yang dimaksud disini menggunakan suatu alat berupa software yang bernama Google Meet.

¹¹ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 849.

¹² Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal 505.

¹³ *Ibid*, hal 931.

4. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau mahluk hidup belajar.¹⁴ Pembelajaran disini merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

5. Media Pembelajaran

Media berarti alat dan bahan.¹⁵ Sedangkan pembelajaran adalah perbuatan menjadikan orang atau mahluk hidup belajar.¹⁶ Jadi media pembelajaran disini merupakan suatu alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran dalam suatu lingkungan belajar.

6. Google Meet

Google Meet adalah sebuah layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh perusahaan internet Google.¹⁷ Google Meet merupakan software telekomunikasi berbasis video konferensi yang bisa diakses melalui Smartphone maupun komputer.

7. Kualitas

Kualitas adalah tingkat baik atau buruknya sesuatu.¹⁸ Kualitas disini maksudnya adalah suatu tingkatan pencapaian dari tujuan kegiatan pembelajaran.

¹⁴ Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 24.

¹⁵ *Ibid*, hal. 931.

¹⁶ *Ibid*, hal. 24.

¹⁷ http://id.m.wikipedia.org/wiki/Google_Meet diakses pada tanggal 30 Maret 2021 pukul 21.16.

¹⁸ Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 823.

8. Proses

Proses merupakan runtunan perubahan (peristiwa) dalam perkembangan sesuatu.¹⁹

9. Proses pembelajaran

Proses adalah runtunan peristiwa.²⁰ Sedangkan pembelajaran merupakan proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.²¹ Jadi proses pembelajaran yang dimaksud disini adalah rangkaian kegiatan yang didalamnya terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik serta komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam lingkungan yang edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang kebenarannya masih didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh sehingga masih harus diuji secara empiris.²²

Jadi, hipotesis penelitian adalah jawaban sementara dari permasalahan sebuah penelitian yang kebenarannya dapat dibuktikan setelah penelitian dilaksanakan. Dalam penelitian ini terdapat dua macam hipotesis;

¹⁹ *Ibid*, hal. 1218.

²⁰ Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 1218.

²¹ *Ibid*, hal. 24

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, cv, 2016), Cet. Ke-23, hal. 64.

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran di MTs. Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran MTs. Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini dibagi dalam tiga bagian utama, yakni bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian akhir yang dirinci dalam 5 Bab, sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka, meliputi media pembelajaran, pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, landasan pelaksanaan media pembelajaran, kedudukan media dalam pembelajaran, model pembelajaran E-learning, pengertian pembelajaran E-learning, karakteristik pembelajaran E-learning, kelebihan dan kekurangan Pembelajaran E-learning, manfaat pembelajaran E-learning, aplikasi Google Meet, pengertian Google Meet,

fungsi dan manfaat Google Meet, langkah-langkah penggunaan Google Meet, kelebihan dan kekurangan Google Meet, kualitas proses pembelajaran, pengertian kualitas pembelajaran, faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran, pengaruh penggunaan media Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran.

BAB III : Metode Penelitian, membahas tentang lokasi penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, kehadiran peneliti, instrumen penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan uji validitas dan reliabilitas.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, mencakup gambaran objek penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan

BAB V : Penutup, berisi simpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan dipaparkan penjelasan materi tentang Media pembelajaran, model pembelajaran E-learning, Google Meet, kualitas proses pembelajaran, serta pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran.

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Elly (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²³

Disamping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator menurut Flemming (1987; 234) adalah

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), cet. Ke-20, hal. 3.

penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Mediator juga mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih yang disebut media. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantar pesan-pesan pembelajaran.²⁴

Heinich dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar proyeksi, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Yang artinya apabila media tersebut membawa pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut dengan media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.²⁵

Seringkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), cet. Ke-20, hal. 3.

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), cet. Ke-20, hal. 3.

berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne & Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Di lain pihak, National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual dan peralatannya. Dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.²⁶

Kustadi & Sutjipto mendefinisikan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.²⁷

Dari berbagai pengertian yang diungkapkan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), cet. Ke-20, hal. 4.

²⁷ Nurdiansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), cet. Ke-1, hal. 45.

merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran.²⁸

2. Fungsi Media Pembelajaran

Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara pebelajar/siswa dengan lingkungannya, maka fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran, sebagai berikut.

Menurut, S.Gerlach dan P Ely menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat:

- a. Bersifat Fiksatif , artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini suatu obyek dan kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian hasilnya dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali, atau dapat ditampilkan kembali.
- b. Bersifat Manipulatif artinya menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya dirubah : ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga diulang-ulang penyajiannya, sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa keruangan kelas.

²⁸ *Ibid*, hal. 47.

- c. Bersifat Distributif , artinya bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyalian secara serempak. misalnya siaran televisi, radio, dan surat kabar.

Derek Rowntree menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran antara lain:

- a. Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pesan.
- b. Menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media.
- c. Lebih mempermudah siswa untuk mengulangi pesan yang terdapat dalam media.
- d. Dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat).
- e. Dapat merangsang siswa untuk mengadakan latihan.

Harry C. Mc. Kown mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Dapat merubah situasi belajar yang semua bersifat teoritis dan abstrak menjadi lebih praktis dan kongkrit.
- b. Dapat menimbulkan motivasi anak untuk lebih aktif dan memusatkan perhatian pada objek yang dipelajari.

- c. Dapat memperjelas isi pembelajaran dan membangkitkan rasa ingin tahu terhadap isi pembelajaran.²⁹

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi. Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
- b. Fungsi afektif. Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi kognitif. Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung.
- d. Fungsi kompensatoris. Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang

²⁹ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: ANTASARI PRESS, 2009), cet. Ke-1, hal. 19-20.

lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.³⁰

Sedangkan fungsi media pembelajaran secara umum antara lain.

- a. Menarik perhatian siswa. Terkadang siswa kurang tertarik atau antusias terhadap suatu pelajaran dikarenakan materi pelajaran yang sulit dan susah dicerna. Dengan media pembelajaran, suasana kelas akan lebih fresh dan siswa dapat lebih berkonsentrasi, terlebih ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat unik dan menarik.
- b. Memperjelas penyampaian pesan. Dalam pelajaran, terkadang ada hal-hal berkonsep abstrak yang sulit bila dijelaskan secara lisan. Misalnya bagian-bagian tubuh manusia. Dengan media pembelajaran, seperti misalnya video, gambar ataupun kerangka manusia tiruan. Siswa akan lebih jelas memahami apa yang dijelaskan oleh guru di kelas.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya. Ketika menjelaskan tentang misalnya hewan-hewan karnivora. Tidak mungkin rasanya kita membawa Harimau, singa atau buaya kedalam kelas. Dengan media pembelajaran seperti gambar, siswa mengerti apa yang dimaksudkan guru walaupun belum melihat bentuk objek secara langsung.
- d. Menghindari kesalahan tafsir. Ketika guru berbicara secara verbal, sudut pandang murid kadang berbeda antara satu dengan lainnya dan

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), cet. Ke-20, hal. 20.

maksud yang disampaikan guru berbeda dengan pemahaman para murid. Dengan media pembelajaran tafsir sebuah teori menjadi sama dan tidak ada kesalah pahaman informasi.

- e. Mengakomodasi perbedaan tipe gaya belajar siswa. Manusia dibekali kemampuan berbeda-beda, termasuk dalam hal gaya belajar. Dalam sebuah teori, setidaknya ada 3 tipe gaya belajar, yakni Visual, auditori dan kinestetik. Dengan memperpadukan media pembelajaran dalam bentuk audio, audio video, gambar atau tulisan. Siswa yang lemah dalam menangkap pelajaran secara lisan bisa tertutupi dengan media pembelajan lain yang lebih dia pahami.
- f. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar dikelas diharapkan sukses sesuai dengan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh tenaga pendidik di kelas.

Selain yang disebutkan diatas masih banyak fungsi-fungsi media belajar lain yang dikemukakan oleh beberapa tokoh seperti misalnya Fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi psikologis. fungsi motivasi, fungsi sosio kultura dan lain sebagainya. Namun defenisi kesemuanya itu, secara umum tetap mengacu pada fungsi-fungsi umum yang telah dijabarkan diatas.³¹

³¹ Heri, “*Media Pembelajaran: Pengertian, fungsi, manfaat, jenis dan contoh*”, diakses dari <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/> pada tanggal 26 Desember 2022 pukul 19.44.

3. Manfaat Media pembelajaran

berbagai manfaat media pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak ahli. Salah satunya Menurut Kemp & Dayton (1985;3-4) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pembelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada Pebelajar sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aflikasi lebih lanjut.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat pembelajar tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, Penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan pembelajar tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

- d. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif pembelajar terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran pembelajar dapat berubah kearah yang lebih positif, beban pembelajar untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya konsultan atau penasehat siswa.³²

Sedangkan manfaat praktis dalam penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

³² Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: ANTASARI Press, 2009), cet. Ke-1, hal. 22-24.

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.³³

4. Macam-macam Media Pembelajaran

- a. Media Cetak (Print Out)

Media pembelajaran dalam bentuk cetak adalah media yang berasal dari teks, gambar serta ilustrasi pendukung lainnya yang digunakan sebagai penyampai informasi belajar.

Media cetak terbagi kedalam 3 golongan, yakni (1) media cetak lepas (buku, modul, majalah, gambar, leaflet, handout dan foto-foto. (2) Media cetak dipajang (poster, peta, papan panel, mading) dan (3) Media cetak diproyeksikan seperti OHP atau slide proyektor.

³³ Heri, "*Media Pembelajaran: Pengertian, fungsi, manfaat, jenis dan contoh*", diakses dari <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/> pada tanggal 26 Desember 2022 pukul 19.44.

b. Media Audio

Media audio adalah media berbasis suara. bunyi-bunyian dan kesan non-verbal. Media pembelajaran ini cocok untuk siswa bertipe auditori. Contoh media audio diantaranya radio, cd dvd player, mp3, game interaktif dll.

c. Media Audio Visual

Media yang menayangkan gambar dan audio dalam waktu bersamaan. Media ini adalah media yang dapat didengar sekaligus dilihat.

d. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah media pembelajaran berbasis multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna sehingga alat dapat memberi respon dan ada hubungan timbal-balik antara alat dan pengguna.

e. E-Learning

E-learning adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang memanfaatkan komputer/laptop yang terhubung dengan jaringan komputer ataupun jaringan internet. Media pembelajaran ini adalah media modern yang sudah banyak diterapkan. Elektronik learning atau E-learning mencakup pembelajaran berbasis website, mobile (m-learning) dan juga blended learning.

f. Media Realita

Media pembelajaran realita adalah alat atau benda yang terdapat dalam kehidupan nyata. Umumnya benda ini adalah benda alam yang dapat ditemukan disekitar tempat belajar atau dalam kehidupan sehari-hari. Seperti tumbuhan, bebatuan, pepohonan dsb.³⁴

5. Landasan pelaksanaan media pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain: landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empirik.

a. Landasan Filosofis

Digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, dapat mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang manusiawi (anak akan dianggap seperti robot yang dapat belaiar sendiri dengan mesin). Dengan kata lain penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi "dehumanizes" (dehumanisasi). Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk menggunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya, jadi penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

³⁴ Heri, "*Media Pembelajaran: Pengertian, fungsi, manfaat, jenis dan contoh*", diakses dari <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/> pada tanggal 26 Desember 2022 pukul 19.44.

Sebenarnya perbedaan pendapat itu tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang mempunyai kepribadian, harga diri, motivasi dan kemampuan sendiri berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi atau tidak, proses pembelajaran dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanisme (tidak terjadi dehumanisasi).

b. Landasan Psikologis

Dari hasil kajian psikologis tentang proses belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, dapat dikemukakan antara lain hal-hal berikut:

1) Belajar adalah proses kompleks dan unik.

Hakekat perbuatan belajar adalah usaha terjadinya perubahan perilaku bagi orang yang belajar. Perubahan perilaku hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar adalah proses yang kompleks dan unik. Kompleks karena kegiatan belajar mengikutsertakan segala aspek kepribadian, baik jasmani maupun rohani. Unik artinya setiap orang mempunyai cara belajar yang berbeda satu dengan yang lain, yang disebabkan karena adanya individual seperti minat, bakat, kemampuan, kecerdasan serta tipe belajar (auditif, visual, motorik).

Dengan memahami bahwa belajar adalah proses yang kompleks dan unik, maka dalam mengelola proses pembelajaran

harus diusahakan dapat memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan perbedaan individual siswa. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketetapan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2) Persepsi.

Persepsi adalah mengenal sesuatu melalui alat indra. Orang akan memperoleh pengertian dan pemahaman tentang dunia luar dengan jelas jika ia mengalami proses persepsi yang jelas juga. Hal-hal yang mempengaruhi kejelasan persepsi antara lain ialah: keadaan alat indra (mata, telinga, dsb), perhatian, minat dan pengalaman, serta kejelasan objek yang diamatinya. Dengan memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kejelasan persepsi, maka untuk mengefektifkan proses pembelajaran perlu diusahakan agar:

- a) Diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan objek yang diamatinya.
 - b) Bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa (bahan apersepsi).
- ## 3) Kontinum Kongkrit-Abstrak

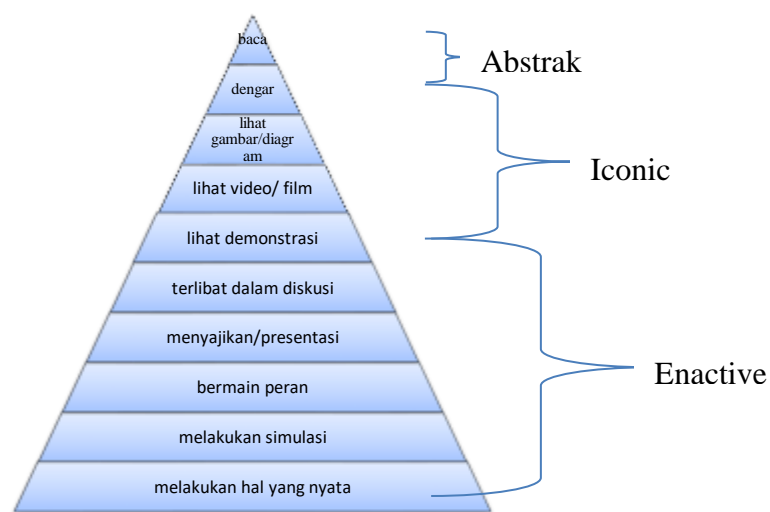
Dari hasil kajian psikologi dikemukakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit dari pada yang abstrak.

Dalam proses pembelajaran terdapat rentangan untuk menunjukkan hal yang kongkrit (ujud benda nyata) sampai yang abstrak (simbol bahasa lisan). Kaitannya dengan kongkrit-abstrak dalam penggunaan media pembelajaran ada beberapa pendapat yaitu:

- a) Pakar psikologi Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan pengalaman langsung (enactive) ke belajar dengan film atau gambar (iconic representation of experience), kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (symbolic representation). Menurut Bruner hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.
- b) Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep. Ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata (kongkrit) ke yang paling abstrak, yaitu:
 - 1) Kata
 - 2) Diagram
 - 3) Peta
 - 4) gambar datar
 - 5) slide
 - 6) film
 - 7) model
 - 8) obyek (benda nyata)

- 9) situasi keseluruhan
- c) Edgar Dale membuat jenjang kongkrit abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju ke pembelajar sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke pembelajar sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir pembelajar sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang kongkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut yang disebut kerucut pengalaman (Cone of Experience), sebagai berikut:

Tabel 2.1



Pengalaman langsung yang bertujuan

Penentuan jenjang kongkrit ke abstrak antara Edgar Dale dan Bruner pada diagram di atas, jika disejajarkan ada persamaannya, namun antara keduanya sebenarnya terdapat perbedaan konsep. Jika Dale menekankan pembelajar sebagai

pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus (objek) yang dapat diamati, maka Bruner menekankan pada proses operasi mental pebelajar pada saat mengamati objek.

c. Landasan Teknologis

1) Teknologi Dalam Pembelajaran (Pendidikan)

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat khususnya dibidang mekanik dan elektronik, dapat memperkaya sumber dan media pembelajaran seperti foto, slide, film, video, Dengan demikian maka hasil-hasil teknologi baru tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran penggunaan atau media hasil teknologi baru dalam kegiatan pembelajaran (pendidikan), biasa disebut dengan istilah teknologi dalam pembelajaran (pendidikan).

2) Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran (instruksional) adalah bagian teknologi pendidikan, berdasarkan konsep bahwa pembelajaran adalah bagian dari pendidikan. Teknologi pembelajaran adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi, untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah itu berupa: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini mencakup pesan, orang, bahan media, peralatan, teknik dan latar (AECT).

d. Landasan Empiris

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media instruksional dan karakteristik pebelajar dalam menentukan hasil belajar. Dengan kata lain pebelajar akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik atau gaya belajarnya. Pebelajar yang memiliki tipe belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sedangkan siswa yang memiliki tipe belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari media audio seperti: radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Jika ingin menguntungkan kedua tipe belajar tersebut akan lebih tepat menggunakan media audiovisual.

Atas dasar pengalaman tersebut, maka prinsip penyesuaian antara jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan perbedaan individual pebelajar menjadi semakin mantap. Pemilihan dan

penggunaan media hendaknya berdasarkan karakteristik pebelajar dan karakteristik media itu sendiri.³⁵

6. Kedudukan media dalam pembelajaran

Pembelajaran merupakan system yang terdiri dari berbagai komponen. Dalam pembelajaran terdapat komponen tujuan, komponen bahan datau bahan, komponen strategi komponen alat dan media, serta komponen evaluasi.³⁶

Association for Educational Communication and Technology (AECT), mengartikan bahwa pembelajaran merupakan proses yang kompleks yang terintegrasi meliputi manusia, prosedur, ide, peralatan dan organisasi, untuk menganalisis masalah yang menyangkut semua aspek belajar serta merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah dalam rangka mencapaitujuan yang telah ditetapkan.

Dari sini tampak bahwa media merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Sehingga kedudukan media tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Kedudukan media inisudah jelas dalam uraian tentang hubungan antara media pembelajaran dengan komponen sistem pembelajaran sebagai wujud pemecahan masalah belajar. Bahkan kalau dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya

³⁵ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: ANTASARI Press, 2009), hal. 7-12.

³⁶ Nurdiansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), cet. Ke-1, hal. 54.

oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi pelajaran.³⁷

B. Model Pembelajaran *E-learning*

1. Pengertian *E-learning*

Istilah *e-learning* memiliki definisi yang sangat luas. *e-learning* terdiri dari huruf “e” yang merupakan singkatan dari *electronic* dan kata *learning* yang artinya pembelajaran. Dengan demikian *e-learning* bisa diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Fokus paling penting dalam *e-learning* adalah proses pembelajaran (*learning*) itu sendiri, dan bukannya “e” (*electronic*), karena elektronik hanyalah sebagai alat bantu saja. Pelaksanaan *e-learning* bisa menggunakan bantuan audio, video dan perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya.

e-learning dapat pula diartikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Definisi e-learning sendiri sebenarnya sangatlah luas bahkan sebuah portal yang menyediakan informasi tentang suatu topik dapat tercakup dalam lingkup e-learning ini. Namun, istilah e-learning lebih tepat diajukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran

³⁷ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: ANTASARI Press, 2009), hal. 13.

yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet.³⁸

E-learning sering pula disebut sebagai pembelajaran online atau online course. Pembelajaran online dalam pelaksanaannya memanfaatkan jasa dukungan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Seperti, komputer, telepon, audio, video, transmisi satelit dan sebagainya. Pembelajaran online ini memungkinkan untuk menyelenggarakan pendidikan jarak jauh yang bisa menjangkau lebih banyak orang dan berbagai tempat sampai daerah terpencil atau pedalaman sekalipun yang membutuhkan pendidikan.

Secara terminologi, e-learning adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui network (jaringan komputer), biasanya lewat internet atau intranet. E-learning berarti proses transformasi pembelajaran dari yang berpusat kepada berpusat pada pengajar kepada pembelajar. Pembelajaran tidak bergantung pada pengajar, karena akses informasi (knowledge) lebih luas dan lengkap sehingga pembelajar dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

E-learning merupakan program aplikasi berbasis internet yang memuat semua informasi tentang seputar informasi pendidikan yang jelas, dinamis, dan akurat serta up to date, sehingga memudahkan bagi para pembelajar untuk melakukan pembelajaran secara online. Dengan adanya e-

³⁸ Munir, *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, (Bandung: ALFABETA cv, 2012), cet. Ke-2, hal. 169.

learning berbasis web dapat membantu strategi pembelajaran dalam menyebarkan informasi pendidikan secara luas.³⁹

2. Karakteristik E-Learning

Karakteristik e-learning antara lain:

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan komunikasi dengan mudah dan cepat, baik antara pengajar dan pembelajar, atau pembelajar dengan pembelajar.
- b. Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (computer networks) atau (digital media).
- c. Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (self learning materials).
- d. Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh pengajar dan pembelajar, atau siapa pun tidak terbatas waktu dan tempat, kapan saja dan dimana saja sesuai dengan keperluannya.
- e. Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan, serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.⁴⁰

³⁹ Munir, *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, (Bandung: ALFABETA cv, 2012), cet. Ke-2, hal. 170.

⁴⁰ *Ibid*, hal. 170-171.

3. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran E-Learning

Penggunaan e-learning untuk pembelajaran jarak jauh online sudah sering digunakan, karena ada beberapa kelebihannya (Bates dan Wulf, 1996) yaitu:

a. Meningkatkan interaksi pembelajaran (enchanse interactivity)

Pembelajaran jarak jauh online yang dirancang dan dilaksanakan secara cermat dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara pembelajar dengan materi pembelajaran, pembelajar dengan pengajar, dan antara pembelajar dengan pembelajar lainnya. Dalam pembelajaran jarak jauh online, pembelajar yang terpisah dari pembelajar lainnya dan juga terpisah dari pengajar akan merasa lebih leluasa atau bebas mengungkapkan pendapat atau mengajukan pertanyaan karena tidak ada pembelajar lain yang secara fisik mengamati dirinya. Dengan demikian, pembelajar yang pemalu atau lamban tidak lagi merasa khawatir akan dicemooh, dikritik, atau dilecehkan karena pendapat atau pertanyaan yang diajukan mungkin dinilai kurang berbobot. Setiap pembelajar merasa bebas mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat/pemikiran tanpa diliputi perasaan takut diserang atau dipermalukan dihadapan banyak orang yang disaksikan oleh pengajarnya. Keadaan kegiatan pembelajaran dan perasaan pembelajar yang kondusif seperti ini akan dapat mendorong pembelajar untuk meningkatkan kadar interaksinya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar akan lebih optimal.

- b. Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place flexibility)

Pembelajar dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar kapan saja sesuai dengan ketersediaan waktunya dan di manapun dia berada, karena sumber belajar sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh pembelajar melalui online learning (Kerka, 1996; Bates, 1995; Wulf, 1996). Begitu pula dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan kepada pengajar begitu selesai dikerjakan, tanpa harus menunggu sampai ada waktu luang pengajar untuk mendiskusikan hasil pelaksanaan tugas apabila dikehendaki. Pembelajar tidak harus terikat ketat dengan waktu dan tempat penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sebagaimana halnya kegiatan pembelajaran konvensional.

- c. Memiliki jangkauan yang lebih luas (potential to reach a global audience)

Pembelajaran jarak jauh online yang fleksibel dari segi waktu dan tempat, menjadikan jumlah pembelajar yang dapat di jangkau kegiatan pembelajaran melalui online learning semakin banyak dan terbuka secara luasa bagi siapa saja yang membutuhkannya. Ruang, tempat, dan waktu tidak lagi jadi hambatan. Siapa saja, dimana saja, dan kapan saja, seseorang dapat belajar melalui interaksinya dengan sumber belajar yang telah dikemas secara elektronik dan siap diakses melalui online learning.

- d. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities)

Fasilitas yang tersedia dalam teknologi online learning dan berbagai software yang terus berkembang turut membantu mempermudah pengembangan materi pembelajaran elektronik. Demikian juga penyempurnaan atau pemutakhiran materi pembelajaran yang telah dikemas dapat dilakukan secara periodik dengan cara yang lebih mudah sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuannya. Disamping itu, pemutakhiran penyajian materi pembelajaran dapat dilakukan, baik yang didasarkan atas umpan balik dari pembelajar maupun atas hasil penilaian pengajar selaku penanggungjawab/pembina materi pembelajaran. pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan materi pembelajaran secara elektronik ini perlu dikuasai terlebih dahulu oleh mereka yang bertanggung jawab dalam pengembangan materi pembelajaran elektronik. Demikian juga dengan pengelolaan kegiatan pembelajaran sendiri. Harus ada komitmen dari pengajar untuk secara teratur memantau perkembangan kegiatan belajar pembelajarnya dan memotivasi pembelajarnya.

Selain mempunyai banyak kelebihan, e-learning dengan menggunakan internet untuk pembelajaran jarak jauh juga memiliki beberapa kekurangan atau kelemahan, antara lain:

- a. Salah satu ciri khas dari pembelajaran jarak jauh adalah terpisahnya secara fisik antara pengajar dengan pembelajar, sehingga menjadikan interaksi antara pengajar dengan pembelajar atau pembelajar dengan pembelajar lainnya menjadi tidak ada atau kurang sekali. Kurangnya interaksi ini menjadikan kurang dekat atau akrabnya pengajar dengan pembelajar yang dapat mengganggu keberhasilan proses pembelajaran. pendidikan bukan hanya menekankan pada perubahan ilmu pengetahuan, namun juga sikap, sehingga dengan kurangnya interaksi ini bisa menghambat pembentukan sikap, nilai (value), moral, atau sosial dalam proses pembelajaran, sehingga tidak dapat diaplikasikan dalam kehidupannya sehari-hari.
- b. Teknologi merupakan bagian penting dari pendidikan, namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya, maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial, dan mengabaikan aspek pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial, atau keterampilan dari pembelajar.
- c. Proses pembelajaran dan mengajarkannya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan yang lebih menekankan pada aspek pengetahuan atau psikomotorik dan kurang memperhatikan aspek afektif.
- d. Pengajar dituntut untuk mengetahui dan menguasai strategi, metode, atau teknik pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang mungkin selama pembelajar konvensional kurang menguasainya.

Jika pengajar tidak menguasainya, maka proses transfer ilmu pengetahuan atau informasi dari pengajar kepada pembelajar akan terhambat dan akan menggagalkan proses pembelajaran tersebut.

- e. Proses pembelajaran melalui e-learning menggunakan layanan internet yang menuntut pembelajar untuk belajar secara mandiri untuk memperoleh ilmu pengetahuan atau informasi dengan mengakses sendiri ke internet dan tidak menggantungkan diri pada informasi dari pengajar. Jika pembelajar tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka proses belajarnya akan mengalami kegagalan atau tidak tercapai tujuan pembelajaran atau pendidikan, yaitu terjadinya perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pembelajar.
- f. Kelemahan dari aspek teknis, yaitu tidak semua pembelajar dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau langkanya komputer dengan internetnya. Apalagi belum semua tempat atau lembaga pendidikan tersedia fasilitas jaringan internet. Walaupun ada komputer dengan internet, terkadang terkendala dengan tidak tersedianya atau keterbatasan listrik dan infrastruktur yang lain. Jika pembelajar berusaha sendiri untuk menyediakan fasilitas komputer dan internetnya terkendala biaya yang relatif berbiaya tinggi untuk mendapatkan perangkat komputer. Begitu pula jika harus datang ke warung internet (warnet) perlu mengeluarkan biaya.

- g. Masalah keterbatasan ketersediaan software (perangkat lunak) yang biayanya masih relatif mahal, untuk itu diperlukan upaya memperoleh perangkat lunak tersebut dengan biaya yang tidak mahal, misalnya mengadakan kerja sama dengan para provider komputer atau pihak-pihak yang terkait dan tertarik dengan pendidikan.
- h. Jika fasilitas komputer dan internet sudah tersedia lengkap dan tidak ada kendala, masalahnya akan timbul karena kurangnya pengetahuan dan kemampuan atau keterampilan (skill dan knowledge) mengoperasikan komputer dan internet secara optimal. Untuk itulah diperlukan sumber daya manusia, seperti pengajar yang terampil memanfaatkan komputer dan internet secara optimal dalam teknik pembelajaran yang menggunakan komputer untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan informasi yang bermanfaat sebanyak-banyaknya.⁴¹

4. Manfaat pembelajaran E-Learning

Pemanfaatan e-learning tidak terlepas dari jasa internet. Internet menjadi suatu kebutuhan, karena berbagai informasi yang ada di dalamnya dapat diakses secara mudah, kapan saja dan dimana saja. Proses pembelajaran tidak lagi hanya didominasi oleh pengajar melainkan dilengkapi oleh teknologi yang berkembang dengan pesat setiap saat, seperti komputer. Pelengkap lainnya adalah materi pembelajaran tercetak seperti modul dan buku.

⁴¹ Munir, *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, (Bandung: ALFABETA cv, 2012), cet. Ke-2, hal. 174-177.

Adapun manfaat e-learning dengan penggunaan internet, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh, antara lain:

- a. Pengajar dan pembelajar dapat berkomunikasi secara mudah dan cepat melalui fasilitas internet tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu. Secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu bisa dilakukan.
- b. Pengajar dan pembelajar dapat menggunakan materi pembelajaran yang ruang lingkup (scape) dan urutan (sekuensnya) sudah sistematis terjadwal melalui internet, sehingga bagi pengajar bisa menilai seberapa jauh materi pembelajaran tersebut disajikan, dan bagi pembelajar dapat menilai seberapa jauh materi pembelajar tersebut dapat dipelajari dan dikuasainya.
- c. Dengan e-learning dapat dapat menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dan rumit menjadi sederhana dan mudah. Selain itu, materi pembelajaran dapat disimpan pada komputer, sehingga pembelajar dapat mengulang atau mempelajari kembali materi pembelajaran yang telah dipelajarinya setiap saat dan dimana saja sesuai dengan kebutuhannya. Pembelajar dapat menilai materi pembelajaran mana yang sudah dikuasainya dan terus dilanjutkan, atau materi mana yang belum dikuasainya sehingga perlu dipelajari ulang (direview) sampai dikuasainya atau dikonsultasikan kepada pengajar atau tutor.
- d. Mempermudah dan mempercepat mengakses atau memperoleh banyak informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang

dipelajarinya dari berbagai sumber informasi dengan melakukan akses di internet. Informasi mudah diakses dari jarak jauh dan tidak terbatas oleh waktu bisa kapan saja dan dimana saja, tidak terbatas tempat atau ruangan, bisa dimana saja tidak harus di ruangan kelas atau sekolah, namun bisa di rumah, di kamar atau tempat lainnya.

- e. Internet dapat dijadikan media untuk melakukan diskusi antara pengajar dengan pembelajar, baik untuk seorang pembelajar, atau dalam jumlah pembelajar terbatas, bahkan massal. Dengan diskusi ini akan bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas, serta kemampuan dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, atau mengajukan dan mempertahankan pendapat sendiri.
- f. Peran pembelajar menjadi lebih aktif mempelajari materi pembelajaran, memperoleh ilmu pengetahuan atau informasi secara mandiri tidak mengandalkan pemberian dari pengajar, disesuaikan pula dengan keinginan dan minatnya terhadap materi pembelajaran.
- g. Relatif lebih efisien dari segi tempat, waktu dan biaya. Pembelajaran dapat diakses dimana saja, termasuk bagi pembelajar yang tinggal di daerah terpencil atau pedalaman yang jauh dari lembaga pendidikan, perguruan tinggi atau sekolah. Berkaitan dengan ruang dan tempat/fasilitas e-learning tidak membutuhkan ruangan atau tempat yang luasa sebagaimana ruang kelas konvensional, namun bisa di

mana saja. Teknologi ini telah memperpendek jarak antara pengajar dan pembelajar.

- h. Bagi pembelajar yang sudah bekerja dan sibuk dengan kegiatannya sehingga tidak memiliki waktu untuk datang ke suatu lembaga pendidikan, maka dapat mengakses internet kapanpun sesuai dengan waktu luangnya.
- i. Dari segi biaya, penyediaan layanan internet lebih kecil biayanya dibanding harus membangun ruangan atau kelas dalam lembaga pendidikan sekaligus memeliharanya, serta menggaji pegawainya.
- j. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi pembelajar karena dapat berinteraksi langsung, sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran akan lebih bermakna pula (meaningfull), mudah dipahami, diingat, dan mudah pula untuk diungkapkan kembali.
- k. Kerjasama dalam komunitas online yang memudahkan dalam transfer informasi dan melakukan suatu komunikasi, sehingga tidak ada kekurangan sumber atau materi pembelajaran.
- l. Administrasi dan pengurusan yang terpusat sehingga memudahkan dalam melakukan akses atau dalam operasionalnya.
- m. Membuat pusat perhatian dalam pembelajaran. pembelajar dengan dukungan teknologi internet membuat pusat perhatian dalam pembelajaran pada pembelajar, sebagaimana ciri pokok dari e-learning. Dalam pembelajaran pembelajar tidak bergantung

se penuhnya kepada pengajar, namun belajar mandiri untuk menggali (mengeksplorasi) ilmu pengetahuan melalui internet atau media teknologi informasi dan komunikasi lainnya. Kemandirian pembelajar akan meningkat, karena setiap pembelajar dituntut untuk mempelajari dan mengembangkan materi pembelajaran secara mandiri. Pembelajar belajar sesuai dengan kemampuan mereka sendiri, sehingga akan meningkatkan rasa percaya dirinya.⁴²

C. Google Meet

1. Pengertian Google Meet

Google Meet adalah sebuah layanan yang berbasis Internet yang disediakan oleh perusahaan internet terbesar Google sebagai sebuah sistem layanan komunikasi video online. Aplikasi Google Meet merupakan bagian dari Google Hangouts yang dibuat secara khusus untuk sebuah lembaga, organisasi, maupun perusahaan. Umumnya Google Meet digunakan bagi kelompok atau orang yang sedang berkecimpung di dunia bisnis. Namun meskipun tidak berkecimpung di dunia bisnis tetap bisa menggunakannya untuk berbagai macam kebutuhan video.⁴³

Google Meet merupakan fitur premium dari aplikasi web conferencing milik Google. Layanan ini dapat diakses melalui website, Android maupun iOS. Di Google Meet ini tidak hanya bisa melihat dokumen belajar tetapi

⁴² Munir, *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, (Bandung: ALFABETA cv, 2012), cet. Ke-2, hal 171-173.

⁴³ https://id.m.wikipedia.org/wiki/Google_Meet diakses pada tanggal 13 April 2021 pukul 07.32.

juga presentasi hingga merekam. Sebelum menggunakan layanan ini, pengguna terlebih dulu harus memiliki akun G-Suite.⁴⁴

Aplikasi Google Meet adalah salah satu software aplikasi dari teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan salah satu solusi dalam bidang pendidikan dengan menawarkan kemudahan dan banyak manfaat bagi pengajar dan pembelajar sebagai pengguna (user). Google Meet memungkinkan interaksi antara dua orang atau lebih, dua kelas atau lebih pada tempat yang berbeda dan dalam waktu yang bersamaan dengan menggunakan sistem multipoint. Interaksi terjadi antara pembelajar dengan pengajar, pembelajar dengan pembelajar lainnya, pembelajar dengan materi pembelajaran, pembelajar dengan sumber-sumber informasi (information resources) pada lokasi yang berbeda dan dilakukan secara langsung (real time) dengan komunikatif seperti dalam kelas konvensional yang menerapkan tatap muka langsung, materi pembelajaran pada Google Meet disajikan dalam bentuk suara (audio), gambar (visual), maupun teks, secara terpisah atau bersamaan (simultan).⁴⁵

2. Fungsi dan manfaat aplikasi Google Meet

Google Meet adalah sebuah produk bagian dari Google For Education, produk ini punya fasilitas video telekonferensi didalamnya, layanan ini mampu menampung hingga 100 orang dalam satu sesi rapat virtual.

⁴⁴ Direktorat pengembangan ilmu pengetahuan ITB, *Google Meet: Panduan Mengelola Web Conference*, (Bandung: EDUNEX, 2022), revisi. ke-2, hal. 2.

⁴⁵ Munir, *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, (Bandung: ALFABETA cv, 2012), cet. Ke-2, hal. 182.

Menariknya lagi, pengguna bisa menggunakan layanan Google Meet secara Cuma-cuma baik melalui telepon pintar ataupun komputer.

Google Meet dapat membantu memudahkan pengguna terlebih bagi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mudah dan flexibel. Ini dikarenakan karena baik guru ataupun siswa dapat melaksanakan pembelajaran yang sudah terjadwal dimanapun dan kapanpun melalui sambungan audio visual meskipun tanpa melalui tatap muka secara langsung di dalam kelas.

penggunaan Google Meet banyak manfaatnya. Pengajar dan pembelajar memilih menggunakan Google Meet untuk menghemat waktu, tempat, dan tenaga, serta menghindarkan dari segala resiko yang bisa terjadi setiap saat. Sekurang-kurangnya ada empat manfaat dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan sistem video confence ini, antara lain:

- a. Dapat menjembatani kesenjangan pendidikan. Sistem seperti ini sangat membantu, terutama jika dikaitkan dengan letak geografis negara indonesia yang terdiri dari berbagai pulau yang tersebar. Dengan adanya teknologi Google Meet ini akan lebih mendekatkan sekaligus memudahkan kendala geografis tersebut.
- b. Memperkokoh demokratisasi. Sistem pembelajaran jarak jauh dengan Google Meet ini diharapkan dapat diperluas jaringan dan aksesnya yang dapat dipercepat sehingga dapat mempersatukan pembelajar yang ada di berbagai tempat.

- c. Melahirkan inovasi yang menarik. Sistem pembelajaran jarak jauh dengan Google Meet ini, menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mencerdaskan. Belajar terasa menyenangkan dan tidak membosankan karena sambil melihat monitor, layar televisi, atau layar video yang menarik dan interaktif. Dengan dilakukannya sistem pembelajaran jarak jauh ini, diharapkan investasi dalam pembentukan sumber daya manusia (SDM) akan berhasil.
- d. Secara materi dapat menghemat biaya pembelajaran, karena tidak perlu membayar banyak pengajar, tidak mengeluarkan anggaran untuk membangun gedung/kampus atau kelas untuk belajar. Terciptanya sistem pembelajaran jarak jauh ini, juga semakin memudahkan suatu lembaga pendidikan berkembang lebih maju.⁴⁶

3. Langkah-langkah penggunaan Google Meet

- a. Cara mendaftar akun Google Meet

Untuk penggunaan pribadi, jika pengguna sudah menjadi pengguna Gmail, Google Foto, YouTube, atau produk Google lainnya, bisa langsung login melalui akun yang sudah ada.

Untuk penggunaan bisnis, jika sudah menjadi pengguna Google Workspace, pengguna dapat langsung login ke akun yang ada, jika belum memiliki akun Google Workspace, maka pengguna dapat melihat paket dan harga untuk mengetahui berbagai opsi untuk pengguna bisnis.

⁴⁶ Munir, *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, (Bandung: ALFABETA cv, 2012), cet. Ke-2, hal. 182.

Untuk admin Google Workspace, Google Meet sudah termasuk dalam Google Workspace dan G-Suite for Education. Untuk memulai menggunakan Meet sebagai bagian dari Google Workspace, pengguna hanya tinggal mengaktifkan fitur panggilan video untuk organisasinya.

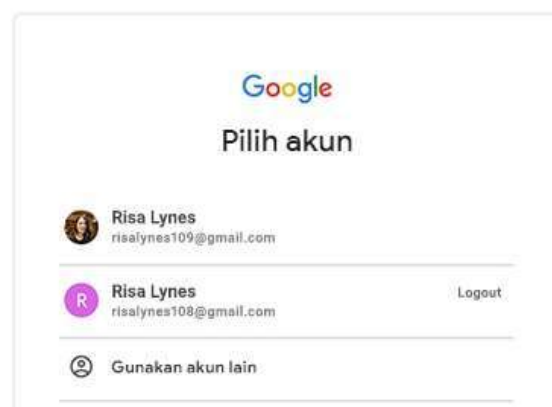
b. Cara mengakses Google Meet

Pengguna dapat mengakses Google Meet melalui Ponsel ataupun Tablet dengan cara mendownload aplikasi Google Meet melalui Google Play (Android) dan App Store (IOS). Selain itu Google Meet juga dapat diakses melalui Komputer hanya dengan menggunakan browser Web modern apa saja sehingga tidak perlu lagi menginstal software/aplikasi tambahan apapun.

c. Panduan dasar cara memulai rapat video

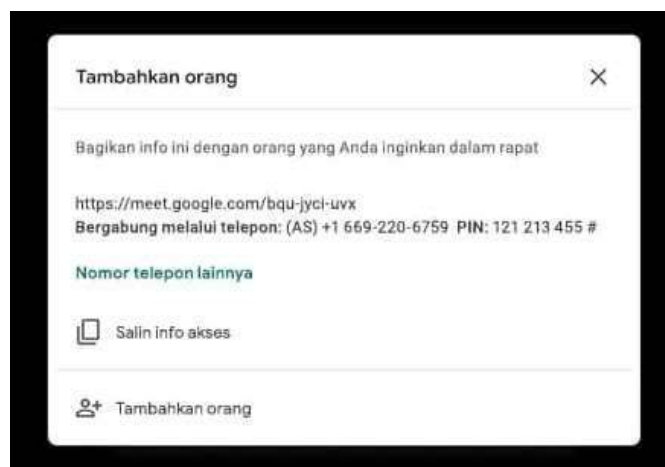
- 1) Buat rapat baru. Untuk membuat rapat video baru, pengguna hanya tinggal masuk pada aplikasi Google Meet dan login ke akun Google yang sudah ada, jika belum punya akun Google maka pengguna bisa mendaftar terlebih dahulu secara gratis.

Gambar 2.2



- 2) Undang orang lain ke dalam rapat online. Pengguna/penyelenggara bisa mengirimkan link atau kode rapat kepada siapa saja yang diharapkan untuk hadir bergabung. Untuk Google Meet versi gratis, tamu harus membuat akun Google atau login ke akun Google miliknya untuk bergabung.

Gambar 2.3



- 3) Gabung ke dalam rapat. Pengguna/peserta bisa mengklik link rapat dari undangan, memasukkan kode rapat dari penyelenggara, atau menggunakan nomor telepon rapat dan pin yang tercantum dalam undangan untuk bergabung.

Gambar 2.4



Demikian langkah-langkah dalam menggunakan Google Meet.⁴⁷

4. Kelebihan dan kekurangan Google Meet

Pembelajaran jarak jauh atau e-learning menjadi kebutuhan yang cukup masif saat ini, terutama dalam dunia pendidikan. Kebutuhan belajar, berbagai referensi, dan berdiskusi merupakan sesuatu hal yang sangat berarti untuk para penyandang pendidikan, baik pada tingkat dasar, menengah, ataupun perguruan tinggi. Dalam pembelajaran jarak jauh tersebut bisa menggunakan aplikasi Google Meet sebagai cara belajar mengajar tatap muka secara jarak jauh. Berikut ini merupakan kelebihan dari aplikasi Google Meet dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Suasana seperti di dalam kelas.

Hal ini dikarenakan kita bisa tatap muka atau melihat secara langsung (live) wajah dari guru dan teman-teman kita yang sedang

⁴⁷ https://apps.google.com/intl/en/intl/id_ALL/meet/how-it-works/ diakses pada tanggal 23 April 2021 pukul 14.44.

hadir didalam forum tersebut layaknya saat mengikuti pembelajaran didalam kelas konvensional.

b. Mendukung fitur presentasi.

Ketika melakukan presentasi, file yang berisikan materi belajar bisa ditampilkan atau disiarkan secara langsung kepada partisipan. Partisipan dan pemateri bisa mencorat-coret tampilan tersebut sehingga akan membantu dalam menjelaskan dan memahami materi.

c. Kapasitas ruang yang besar.

Dalam situs web resminya, Google Meet mengklaim dapat memuat hingga 1.000 partisipan dan 10.000 viewers dalam suatu forum live video.

d. Kualitas video bagus.

Google Meet menghadirkan kualitas video yang jernih serta audio yang jelas, sehingga memudahkan ketika berkomunikasi.

e. Fitur on/off video maupun audio.

Ketika melakukan live dalam suatu forum, kita dapat mengatur untuk menampilkan atau mematikan video dan audio kita. Jadi ketika kita tidak membutuhkan wajah atau suara kita dalam forum, kita bisa mematakannya. Hal ini tentunya bisa menjaga privasi kita serta tidak mengganggu jalannya sebuah forum.

f. Mendukung bahasa Indonesia.

Aplikasi Google Meet saat ini sudah menggunakan bahasa indonesia, hal tersebut tentunya memudahkan pengguna dalam

menjalankan aplikasi ini, terlebih bagi pengguna yang baru menggunakannya.

g. Akses gratis dengan fitur yang memadai.

Aplikasi Google Meet ini memiliki banyak fitur-fitur yang berguna saat sedang melakukan live video, selain itu user interface dari Google Meet juga sangat sederhana dan simpel, sehingga memudahkan dalam mengoperasikannya. Google Meet juga dapat diunduh secara gratis baik melalui smartphone ataupun komputer, bahkan kita juga dapat menggunakannya melalui website Google Meet tanpa perlu mendownload aplikasinya.⁴⁸

Selain banyak kelebihannya Google Meet juga memiliki beberapa kekurangan, adapun kekurangan menggunakan Google Meet, antara lain:

- a. Penggunaan bandwidth yang cukup boros. Ketika melakukan pertemuan online dengan menggunakan live video, secara otomatis akan menyedot banyak kuota internet kita.
- b. Kualitas video. Kualitas streaming video bergantung pada operator seluler atau jaringan internet masing-masing partisipan, semakin kencang jaringan internet maka akan semakin bagus.
- c. Pilihan paket berbayar, aplikasi Google Meet tersedia gratis, tapi sayangnya fitur gratis yang dimilikinya hanya mampu melakukan panggilan video sebanyak 30 peserta.

⁴⁸Deni darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 37

- d. Ukuran aplikasi. Untuk ukuran file dari aplikasi android Google Meet ini sekitar 28 MB. Hal ini sebenarnya bersifat relatif, sebab kapasitas memory handphone setiap orang berbeda-beda.
- e. Pembelajaran bersifat individual, sehingga mengurangi pembelajaran sosial peserta didik.
- f. 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.⁴⁹

D. Kualitas Proses Pembelajaran

1. Pengertian kualitas pembelajaran

Istilah kualitas berasal dari bahasa inggris (Quality) dan sepadan dengan kata mutu dalam bahasa indonesia, merupakan istilah yang sudah tidak asing atau dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Kata ini biasanya didahului atau dibarengi dengan kata lain, seperti kualitas ekspor, kualitas impor, kualitas keimanan, kualitas kecerdasan, guru yang berkualitas, dan lain sebagainya. Jadi kualitas adalah tingkatan baik atau buruknya sesuatu, baik berupa benda atau manusia.⁵⁰

⁴⁹ Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 287.

⁵⁰ Anjani Putri Belawati Pandiangan, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal. 31.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kualitas adalah kadar, mutu, taraf, tingkat baik buruknya sesuatu atau derajat dari kecerdasan kependain dan sebagainya.⁵¹ Menurut (Nana Sudjana, 87:1989) pengertian secara umum dapat diartikan sebagai suatu gambaran yang menjelaskan baik buruk hasil yang dicapai para siswa dalam proses pendidikan yang dilaksanakan. Sallis berpendapat bahwa perbedaan makna dan penafsiran mengenai kualitas atau mutu pendidikan disebabkan oleh hakikat mutu itu sendiri yang bersifat dinamis dan bernuansa emosional dan moral.

Mutu sebagai suatu konsep dapat digunakan sebagai sesuatu yang relatif atau sesuatu yang absolut. Dapat ditarik kesimpulan pengertian dari kualitas adalah sebuah pencapaian yang telah dilalui secara keseluruhan yang telah dicapai melalui proses baik dan buruknya sebuah hasil akhir yang diinginkan.⁵²

Sedangkan kata pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup menjadi belajar.⁵³ Didalam proses pembelajaran, peserta didik disituasikan terhadap suasana belajar yang menjamin tercapainya mutu. Dalam hubungan ini (Postman & Weengartner 57:1969) menyebutkan sebagai pesesrta didik bermutu (quality learners). Mutu peserta didik ditunjukkan antara lain oleh kegigihan, ketekunan, disiplin, daya, inovasi, kreativitas, kapabilitas dan tanggung jawabnya. Pada umumnya mereka tidak takut tantangan, tetapi

⁵¹ Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 823.

⁵² Anjani Putri Belawati Pandiangan, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal. 31.

⁵³ Depdiknas, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 24.

justru senang belajar dari berbagai tantangan yang dihadapi. Mereka mempunyai pandangan dan penilaian sendiri tentang suatu permasalahan. Maka mereka tahu cara merumuskan dan mengajukan pertanyaan yang berbobot. Adapun pembelajaran menurut (Abuddin Nata, 85: 2009) dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan sendiri. Melalui pembelajaran telah terjadinya proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, serta kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik. Menurut kajian (S. Nasution, 4: 1995), terdapat tiga pembelajaran yang sering disalah artikan dengan pengertian mengajar. Pertama, mengajar adalah menanamkan pengetahuan kepada peserta didik dengan tujuan agar pengetahuan tersebut dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh peserta didik, mengajar pada tipe ini dianggap berhasil jika peserta didik menguasai pengetahuan yang ditransferkan oleh guru sebanyak-banyaknya. Kedua, mengajar adalah menyampaikan kebudayaan kepada peserta didik, definisi kedua ini pada intinya sama dengan definisi pertaman yang menekankan kepada guru sebagai pihak yang aktif. Ketiga, mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Kualitas pengajaran yang harus dimiliki oleh guru sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 pada pasal 1 yang berbunyi “guru adalah pendidik yang profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Profesional adalah pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi.⁵⁴

Pendapat di atas dipertegas oleh Sardimin (dalam Abdul Majid, 2013: 5) pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para peserta didik di dalam kehidupannya, yakni membimbing dan mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani. Sedangkan menurut Corey (dalam Abdul Majid, 2006: 4) pembelajaran adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu. Pembelajaran merupakan subyek khusus dari pendidikan.⁵⁵

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat baik buruknya kinerja tenaga pendidik dalam membimbing peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar.

⁵⁴ Anjani Putri Belawati Pandiangan, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal. 32-33.

⁵⁵ <https://fdokumen.com/document/1-iipdf-5-ii-kajian-teori-a-kualitas-pembelajaran-1-pengertian-kualita.html> diakses pada tanggal 26 Desember 2022 pukul 11.42.

2. Faktor – faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran

Dalam hal pembelajaran diperlukan penunjang dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik dan lancar, adapun hal-hal yang mempengaruhi kualitas pembelajaran di antaranya adalah:

- a. Pengetahuan yang dimiliki oleh guru.
- b. Kemampuan guru dalam membuat perencanaan pembelajaran.
- c. Kemampuan guru dalam penggunaan media atau alat bantu pelajaran.
- d. Kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang tepat.
- e. Kemampuan guru dalam mengelola kelas.
- f. Kemampuan guru dalam mengevaluasi hasil belajar.

Terdapat pula faktor yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menurut (Haidar, 79:2012) adalah sebagai berikut:

- a. Faktor internal.
 - 1) Faktor jasmani, meliputi faktor kesehatan, kebugaran tubuh, siswa yang sehat badannya akan lebih baik hasil belajarnya dari siswa yang sakit.
 - 2) Faktor psikologis, diantaranya yang sangat berpengaruh adalah integensia, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan dan kelelahan.
- b. Faktor eksternal
 - 1) Keluarga yang menjadi tanggung jawab yaitu adalah orang tua, karena keluarga sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

- 2) Sekolah tidak kalah pentingnya didalam menciptakan kondisi pembelajaran yang baik, meliputi guru, sarana, kurikulum, dan lingkungan sekolah hubungan guru dengan siswa.
- 3) Masyarakat, karena peserta didik hidup berdampingan dengan masyarakat maka lingkungan masyarakat sangat berpengaruh bagi peserta didik.

Menurut Sanjaya (52:2006) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran yaitu:

- a. Faktor guru menurut Dunkin (1974) ada sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru yaitu *teacher formative experience*, *teacher training experience*.
- b. Faktor siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya.
- c. Faktor sarana dan prasarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran. sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung proses pembelajaran.
- d. Faktor lingkungan, faktor organisasi kelas yang didalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran daring (E-Learning) dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut beberapa

penelitian yang telah dilakukan, faktor-faktor tersebut dikelompokkan menjadi 3 kelompok besar antara lain:

- a. Kemampuan serta kesiapan sumber daya manusia baik dari sisi guru atau peserta didik.
- b. Sistem yang digunakan termasuk infrastruktur pendukung kegiatan pembelajaran daring.
- c. Isi dan informasi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran.⁵⁶

Dari sudut kurikulum dan bahan belajar kualitas dapat dilihat dari seberapa luwes dan relevan kurikulum dan bahan belajar mampu menyediakan aneka stimuli dan fasilitas belajar secara berdiversifikasi. Dari aspek iklim pembelajaran, kualitas dapat dilihat dari seberapa besar suasana belajar mendukung terciptanya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan, dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan. Dari sisi media belajar, kualitas dapat dilihat dari seberapa efektif media belajar digunakan oleh guru untuk meningkatkan intensitas belajar peserta didik. Dari sudut fasilitas belajar kualitas dapat dilihat dari seberapa kontributif fasilitas fisik terhadap terciptanya situasi belajar yang aman dan nyaman. Sedangkan dari aspek materi, kualitas dapat dilihat dari kesesuaiannya dengan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Oleh karena itu kualitas pembelajaran secara operasional dapat diartikan, sebagai intensitas keterkaitan sistematis dan sinergis guru, peserta didik, kurikulum, bahan

⁵⁶ Bambang Budhianto, *Analisis Perkembangan Dan Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran Daring (E-Learning)*, (Bogor: Jurnal AgriWidya, 2022), hal 24.

belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Mulyasa, menyatakan bahwa kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar. Demikian pula Umar Hamalik menyatakan pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dipihak lain pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada peserta didik harus merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya. Setidaknya-tidaknya apa yang dicapai oleh peserta didik merupakan akibat dari proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh pengajar dalam proses mengajarnya.⁵⁷

Dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 58 ayat 1 tentang Sisdiknas yang menyatakan evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik

⁵⁷ Anjani Putri Belawati Pandiangan, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal. 33-35.

untuk memantau proses, kemajuan, dan memperbaiki hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.⁵⁸

Dari berbagai penjelasan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran diatas dapat kita simpulkan bahwa faktor-faktor yang bisa mempengaruhi kualitas pembelajaran antara lain adalah faktor guru, faktor siswa, karakteristik lingkungan atau setting pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar. Sedangkan faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran secara daring dikategorikan menjadi 3 hal, antara lain kemampuan SDM baik guru maupun siswa, sistem serta infrastruktur yang digunakan, dan isi informasi dalam pembelajaran.

E. Pengaruh Media Pembelajaran Google Meet terhadap Kualitas Proses Pembelajaran.

Google Meet merupakan sebuah software atau aplikasi panggilan video yang bisa menampung hingga ratusan peserta saat live video. Aplikasi ini sudah sangat sering dipakai oleh berbagai kalangan, tentunya hal ini dikarenakan layanan yang diberikan oleh pihak developer sangat memudahkan dan layanan yang ditawarkan pun sangat menarik terlebih bagi dunia pendidikan.

Di era pandemi Covid-19 tentunya layanan komunikasi online semacam Google Meet sangat dibutuhkan, ini dikarenakan dalam kondisi pandemi mengalami banyak kendala dalam berkomunikasi secara langsung, bahkan

⁵⁸ Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*, Pasal. 58, Ayat.1.

untuk kegiatan belajar mengajar guru diharuskan untuk tetap profesional dalam menjalankan kewajibannya sebagai pendidik dalam situasi dan kondisi apapun.

Faktor perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, dan gaya hidup konsumtif masyarakat Indonesia terhadap teknologi, serta karena kebutuhan teknologi baik di dunia kerja, dunia industri, terutama dalam dunia pendidikan, membuat kecanggihan teknologi informatika bukan hanya sekedar menjadi lambang gaya hidup tetapi juga menjadi kebutuhan hidup manusia terutama dalam hal komunikasi sosial.

Dalam dunia pendidikan sekarang ini, guru harus bisa menguasai dan menggunakan metode pembelajaran secara online, terutama penggunaan aplikasi Google Meet. Teknologi video konferensi tersebut diharapkan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dalam proses pembelajaran secara online. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator untuk membimbing dan mengarahkan sesuatu yang dipelajari dalam berbagai mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga tujuan dari kegiatan pembelajaran bisa tercapai sesuai yang diharapkan.

Hal tersebut tentunya memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak positifnya baik guru dan siswa mendapatkan tampilan baru dan suasana baru dalam pembelajaran secara online, sehingga hal tersebut bisa menumbuhkan dan mengembangkan kreatifitas, serta daya tarik terhadap kegiatan pembelajaran yang nantinya akan berdampak pada kualitas proses pembelajaran.

Sedangkan dampak negatifnya yaitu tidak semua guru menguasai teknologi dengan baik, selain itu pembelajaran online melalui aplikasi Google Meet membutuhkan biaya paket internet yang cukup besar, sehingga kemungkinan beberapa atau sebagian siswa tidak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran secara maksimal. Dan hal tersebut tentunya akan membuat dampak negatif terhadap kualitas proses pembelajaran yang dilakukan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di MTs. Al-Hidaayah yang terletak di jalan KH. Hasyim Asy'ari No. 52 Desa Kemangi, Kecamatan Bungah, Kabupaten Gresik.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis. Data penelitiannya menekankan pada data-data numerikal yang diolah dengan analisis statistik.⁵⁹ Adapun yang dimaksud analisis statistik adalah uraian data yang diungkapkan dengan struktur bilangan.

Penelitian ini menggunakan jenis metode survey dimana metode survey ini digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam mengumpulkan data, dengan mengedarkan kuesioner.⁶⁰ Dalam hal ini penulis ingin meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

⁵⁹ sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,cv, 2018), cet.ke-26 hal.7.

⁶⁰ Ibid, hal 6.

C. Variabel Penelitian

Variabel merupakan pusat perhatian di dalam penelitian kuantitatif. Secara singkat, variabel dapat di definisikan sebagai konsep yang memiliki variasi atau lebih dari satu nilai.⁶¹

Adapun variabel ini ada 2 macam variabel yaitu:

1. Variabel bebas (independent variable) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel yang lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian. Variabel ini disimbolkan dengan variabel “X”.⁶² Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet.
2. Variabel terkait (dependent variable) merupakan variasi yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus atau topik penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “Y”.⁶³ Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah Kualitas Proses Pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

⁶¹ Rudian AINU FAIZIN, *Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Meida Aplikasi Google Meet Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri 02 Kota Blitar*, Skripsi, Institute Agama Islam Negeri Tulungagung, 2022, hal 63.

⁶² *Ibid.*

⁶³ *Ibid.*

D. Data dan Sumber Data

Data merupakan sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan adanya suatu pengolahan. Data bisa berwujud suatu keadaan, gambar, suara, huruf, angka, matematika, bahasa ataupun simbol-simbol lainnya yang bisa digunakan sebagai bahan untuk melihat lingkungan obyek, kejadian, ataupun suatu konsep.⁶⁴

Sedangkan sumber data yang dikumpulkan secara garis besar dapat dibagi menjadi:

1. Data primer.

Data primer adalah sumber data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama dilokasi penelitian atau objek penelitian.⁶⁵ Sumber data primer penelitian ini adalah hasil dari angket tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

2. Data sekunder.

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen/publikasi/laporan penelitian dari sekolah maupun sumber data lainnya yang menunjang.⁶⁶ Data ini diperoleh dari pihak lain dan tidak langsung diperoleh dari subjek penelitiannya. Data sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data lapangan yang tersedia.

⁶⁴ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), Cet-1, hal 67.

⁶⁵ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Semarang: Mutiara Aksara, 2019), hal 133.

⁶⁶ Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 13.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini yaitu terdiri dari guru dan peserta didik di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik dengan populasi sebanyak 66 responden dengan rincian:

Tabel 3.1

Jumlah Guru

LK	PR	Jumlah
9	6	15

Tabel 3.2

Jumlah Peserta Didik

Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah	
LK	PR	LK	PR	LK	PR	LK	PR
8	5	12	7	13	6	33	18

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi dan diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.

Jika populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari seluruh yang ada di populasi, hal seperti ini dikarenakan adanya keterbatasan dana atau biaya, tenaga dan waktu, maka oleh sebab itu peneliti dapat memakai sampel yang diambil dari populasi yang diambil dari populasi.⁶⁷

Dengan demikian, dari jumlah populasi yang diketahui sebelumnya oleh peneliti yang jumlahnya tidak mencapai 100, maka peneliti mengambil seluruh populasi yang ada yaitu 15 guru dan 51 peserta didik jadi jumlah keseluruhan sampel yakni 66 responden sehingga bisa dinamakan penelitian populasi.

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sampling total yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, istilah lain sampel total adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

F. Kehadiran Peneliti

Peneliti hadir sebagai orang yang melakukan pengamatan terhadap objek penelitian di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik. Peneliti akan terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh data tentang penelitian dan melihat secara langsung bagaimana implikasi penggunaan media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran yang dilakukan, serta untuk menjabarkan segala hal yang terkait dengan penelitian.

⁶⁷ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015, cet-1, hal 64.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.⁶⁸

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner. Dengan Kuesioner ini memudahkan peneliti dalam mengambil data dari responden yaitu responden akan dengan cepat menjawab kuesioner yang disediakan peneliti.

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁶⁹

Jumlah instrumen penelitian tergantung jumlah variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Peneliti akan melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik”. Dalam hal ini dua instrumen yang akan dibuat yaitu :

1. Instrumen untuk mengukur implikasi dari penggunaan media pembelajaran Google Meet yang dipakai guru dan siswa di MTs Al-Hidaayah Kemangi Gresik.
2. Instrumen untuk mengukur kualitas proses pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

⁶⁸ sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,cv,2018), cet.ke-26 hal.102.

⁶⁹ *Ibid*, hal.142.

Agar penyusunan instrumen lebih lebih sistematis, mudah untuk dikontrol, dikoreksi, dan dikonsultasikan pada para ahli, maka sebelum instrumen disusun menjadi item-item instrumen, maka perlu dibuat kisi-kisi instrumen sebagai berikut :

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen

Tentang Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

No	Variabel	Dimensi	Responden	IPD	Ket
1	X (Media Pembelajaran Google Meet)	Penggunaan media pembelajaran Google Meet	Guru & Siswa	Angket	
2	Y (Kualitas Proses Pembelajaran)	Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas proses pembelajaran	Guru & Siswa	Angket	

Dalam penelitian ini peneliti mengukur data dengan menggunakan skala likert. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau

pertanyaan. Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban tersebut bisa diberi skor, misalnya :

1. Jika guru dan siswa menjawab Sangat Benar, diberi skor 5.
2. Jika guru dan siswa menjawab Benar, diberi skor 4.
3. Jika guru dan siswa menjawab Cukup Benar, diberi skor 3.
4. Jika guru dan siswa menjawab Sedikit Benar, diberi skor 2.
5. Jika guru dan siswa menjawab Tidak Benar Sama Sekali, diberi skor 1.⁷⁰

Data implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet dan data Kualitas Proses Pembelajaran diperoleh dari hasil angket yang disebarkan kepada 66 responden yang berjumlah 10 item soal tiap variabel.

H. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan penulis untuk menangkap atau menjangkit informasi baik kuantitatif maupun kualitatif dari responden sesuai dengan lingkup penelitian. Terdapat beberapa instrumen dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta CV, 2018), cet. Ke-26, hal.102.

tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Peranan yang paling penting dalam menggunakan metode observasi adalah pengamat. Pengamat harus jeli dalam mengamati adalah menatap kejadian, gerak atau proses. Mengamati bukanlah pekerjaan yang mudah karena manusia banyak yang dipengaruhi oleh minat dan kecenderungan-kecenderungan yang ada padanya. Padahal hasil pengamatan harus sama, walaupun dilakukan oleh beberapa orang. Dengan kata lain perkataan, pengamatan harus objektif.⁷¹

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No	Variabel	Aspek yang diamati	Nomor butir
1	Implikasi penggunaan media pembelajaran Google Meet yang dipakai guru	Penggunaan Google Meet sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar	1, 2, 3, 5
		Relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar	4, 6, 7
2	Kualitas proses pembelajaran	Tingkat kenyamanan belajar mengajar di lingkungan sekolah	8, 9, 11
		Fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran	10, 12
		Pencapaian aspek-aspek	13, 14, 15

⁷¹ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), Cet-1, hal 77.

		yang mempengaruhi kualitas pembelajaran	
--	--	--	--

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa Kuesioner (angket dengan tujuan karena jumlah responden yang cukup besar dan bisa tersebar di wilayah yang luas, dan mudah untuk di berikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.⁷²

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Variabel X (Media Pembelajaran Google Meet)

Variabel Penelitian	Dimensi	Indikator	Nomor Item
------------------------	---------	-----------	---------------

⁷² *Ibid*, hal 142.

X (Media Pembelajaran Google Meet)	Penggunaan media pembelajaran	Mempermudah proses pembelajaran dalam kelas	1, 3
	Google Meet	Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi nyata)	2, 4, 5
		Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pembelajaran tidak membosankan)	6, 7
		Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar	8, 9, 10

Tabel 3.6

Kisi-Kisi Variabel Y (Kualitas Proses Pembelajaran)

Variabel Penelitian	Dimensi	Indikator	Nomor Item
Variabel Y (Kualitas Proses Pembelajaran)	Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas proses pembelajaran	Pencapaian efektivitas aktivitas guru dan siswa	1, 2
		Pencapaian efektivitas kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif	3, 4, 5

		Pencapaian efektivitas keterampilan kooperatif siswa	6, 7
		Pencapaian ketuntasan belajar siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran	8, 9, 10

3. Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu.⁷³ Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya kecil.

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka maupun dengan menggunakan telepon.⁷⁴

Tabel 3.7

Kisi-Kisi Wawancara untuk Kepala Madrasah

No	Variabel	Sub komponen	Informan
----	----------	--------------	----------

⁷³ Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu Group, 2022), hal. 137.

⁷⁴ *Ibid*, hal.194.

1	X (Media Pembelajaran Google Meet)	Penggunaan Google Meet sebagai media pembelajaran	Kepala madrasah
		kondisi sebelum dan setelah memakai media pembelajaran Google Meet	
		Respon guru dan siswa ketika menggunakan Google Meet sebagai media pembelajaran	
		Kelebihan dan kekurangan menggunakan media pembelajaran Google Meet	
		Upaya sekolah dalam meningkatkan SDM baik guru dan siswa yang melek teknologi dalam bidang pendidikan	
2	Y (Kualitas Proses Pembelajaran)	Penjaminan mutu belajar siswa	
		Sistem perekrutan guru di sekolah	
		Efektivitas kemampuan guru	
		Ketuntasan belajar siswa	

Tabel 3.8

Kisi-Kisi Wawancara Untuk Guru

No	Variabel	Sub komponen	Informan
----	----------	--------------	----------

1	X (Media Pembelajaran Google Meet)	<p>Respon guru dalam penggunaan Google Meet sebagai media pembelajaran</p> <p>Hambatan yang dialami oleh guru dalam penerapan pembelajaran online Google Meet</p> <p>Keuntungan menggunakan Google Meet sebagai media pembelajaran</p> <p>Respon siswa ketika dilakukan kegiatan pembelajaran melalui Google Meet</p> <p>Stategi guru dalam mengelola materi pelajaran agar sesuai dengan tujuan belajar siswa</p>	Guru
2	Y (Kualitas Proses Pembelajaran)	<p>Peran guru terhadap perilaku siswa baik di dalam kelas maupun diluar kelas?</p> <p>Pengelolaan kelas oleh guru</p> <p>Kompetensi guru</p> <p>Keterampilan serta kreativitas siswa</p> <p>Strategi guru dalam mencapai ketuntasan belajar siswa</p>	

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang telah lalu. Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial. Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data hystoris. Dengan demikian, dalam satu penelitian, maka bahan documenter memegang peranan yang sangat penting.

Dalam kegiatan dokumentasi ini berguna untuk mengmpulkan data dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini dikarenakan dalam dokumentasi ini kegiatan dalam penelitian benar tidaknya penelitian itu dilaksanakan dan bisa dapat dipertanggung jawabkan dalam kebenaran penelitiannya dengan berupa bukti foto-foto kegiatan dalam penelitian. Maka dokumen ini sangat di perlukan dalam penelitian.

KISI-KISI

Dokumentasi

- Implikasi penggunaan media pembelajaran Google Meet di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.
- Keadaan kualitas proses pembelajaran guru dan siswa MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

I. Analisis data

Analisis data dalam penelitian ini akan digunakan sebagai langkah-langkah untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan oleh penelitian, antara lain:

1. Editing

Editing adalah pengecekan atau pengoreksian data yang telah terkumpul. Tujuannya untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan di lapangan dan bersifat koreksi.

2. Skoring

Skoring merupakan tahap pemberian skor terhadap butir-butir pernyataan yang terdapat dalam setiap pertanyaan. Dalam non tes terdapat lima alternative jawaban (Sangat Benar, Benar, Cukup Benar, Sedikit Benar, dan Tidak Benar Sama Sekali) yang harus dipilih oleh responden. Berikut ini deskripsi penilaian angket media pembelajaran Google Meet dan kualitas proses pembelajaran

- a. Jika guru dan siswa menjawab Sangat Benar, diberi skor 5
- b. Jika guru dan siswa menjawab Benar, diberi skor 4
- c. Jika guru dan siswa menjawab Cukup Benar, diberi skor 3
- d. Jika guru dan siswa menjawab Sedikit Benar, diberi skor 2
- e. Jika guru dan siswa menjawab Tidak Benar Sama Sekali, diberi skor 1

3. Tabulating

Tabulating adalah meringkas data yang telah diperoleh ke dalam tabel yang telah dipersiapkan. Proses tabulating meliputi:

- a. Mempersiapkan tabel dengan kolom dan barisnya yang disusun dengan cermat sesuai kebutuhan.
- b. Menghitung banyaknya frekuensi untuk setiap kategori jawaban.
- c. Menyusun distribusi atau tabel frekuensi dengan tujuan agar dapat tersusun rapi, mudah dibaca dan dianalisis.

4. Analiting

Sesuai dengan jenis data yang diperoleh, maka dalam penelitian digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, karena ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

a. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.⁷⁵

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Google Meet* terhadap kualitas proses pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik digunakan analisis regresi linier sederhana dan selanjutnya mendapatkan kesimpulan. Untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana harus memenuhi syarat asumsi. Pengujian asumsi yang

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta,cv,2018, cet.ke-26 hal 147.

dijadikan persyaratan adalah pengujian normalitas dan pengujian linieritas.

b. Uji Prasyarat Analisis Regresi Linear

1) Uji Normalitas

Sebuah uji yang dilakukan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*.

2) Uji Linieritas

Sebuah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier secara signifikan.

Kaidah yang digunakan adalah jika diperoleh F devisa dari linieritas dengan $P > 0.05$, maka hubungannya linier.⁷⁶ Maka rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan :

F_{reg} = Harga bilangan F untuk garis regresi

RK_{reg} = Rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} = Rerata kuadrat residu

3) Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk menguji signifikansi hubungan variabel X dan Y maka perlu diuji signifikansinya, peneliti melakukan uji korelasi dengan

⁷⁶ Duwi Priyatno, *SPSS Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa Umum*, Yogyakarta : CV ANDI OFFSET, 2018, hal 78.

menggunakan software *SPSS (Statistical Product and Service Solutions)*. Rumus uji signifikansi korelasi dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana sebagai berikut : Nilai a dan b dapat dihitung dengan rumus :

$$Y = a + b X$$

Keterangan :

Y : Variabel Dependen

a : Konstanta

b : Koefisien Variabel X

X : Variabel Independen

Selanjutnya ditentukan koefisien (R^2) dan koefisien korelasi (R) koefisien determinasi digunakan untuk menunjukkan prosentase pengaruh dari semua variabel independen terhadap nilai variabel dependen, sedangkan koefisien menunjukkan hubungan yang terjadi pada semua variabel independen terhadap dependen. Adapun perhitungan analisis linier sederhana seperti yang tersebut di atas. Peneliti menganalisisnya dengan bantuan *SPSS* versi 23. Untuk menguji pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *Google Meet* dan kualitas proses pembelajaran digunakan Uji T.

J. Uji Validitas dan Reliabilitas

Di dalam penelitian data dapat mempunyai kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti, dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Oleh karena itu benar tidaknya data sangat menentukan bermutu atau tidaknya hasil penelitian. Sedangkan benar tidaknya

data, tergantung dari baik tidaknya instrumen pengumpulan data. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel. Maka harus dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang akan digunakan dalam suatu penelitian.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mempunyai apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.⁷⁷

Untuk menguji validitas instrumen dan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terkait digunakan rumus korelasi Product Moment Corelation Formula, yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)\{(N \sum y^2) - (\sum y)^2\}}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi r pearson

⁷⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2013), Cet-15, hal 211-212.

N : Jumlah sampel/ observasi

x : Variabel bebas/ variabel pertama

y : Variabel terikat/ variabel kedua

$\sum x$: Jumlah Skor x

$\sum y$: Jumlah Skor y

$\sum xy$: Hasil kali skor x dan y setiap responden

$(\sum x)^2$: Kuadrat jumlah skor x

$(\sum y)^2$: Kuadrat jumlah skor y

Kemudian langkah selanjutnya yaitu melakukan Uji t dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r}}$$

keterangan :

t_{hitung} : Nilai t_{hitung}

r : Koefisien korelasi t_{hitung}

n : Jumlah responden

kemudian, jika sudah mendapat hasil dari Uji t . Maka, langkah selanjutnya yaitu menghitung nilai t_{tabel} . Perlu diketahui untuk signifikansi pengujian sepihak adalah $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan (dk) = $n-2$. Sedangkan kaidah keputusan dalam membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} adalah sebagai berikut :

- a. $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid
- b. $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid

Jumlah responden dalam uji validitas ini berjumlah 66 responden, maka dapat diketahui r_{tabel} dalam penelitian ini adalah sebesar 0.244, adapun uji validitas ini dapat dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 3.9

Hasil uji validitas variabel X (Penggunaan Media Google Meet

Item Pernyataan	<i>rhitung</i>	<i>rtabel</i>	Kesimpulan
Pernyataan 1	0.405	0.244	Valid
Pernyataan 2	0.419	0.244	Valid
Pernyataan 3	0.494	0.244	Valid
Pernyataan 4	0.258	0.244	Valid
Pernyataan 5	0.706	0.244	Valid
Pernyataan 6	0.522	0.244	Valid
Pernyataan 7	0.561	0.244	Valid
Pernyataan 8	0.471	0.244	Valid
Pernyataan 9	0.444	0.244	Valid
Pernyataan 10	0.691	0.244	Valid

Tabel 3.10

Hasil uji validitas variabel Y (Kualitas Proses Pembelajaran)

Item Pernyataan	<i>rhitung</i>	<i>rtabel</i>	Kesimpulan
Pernyataan 1	0.568	0.244	Valid
Pernyataan 2	0.540	0.244	Valid
Pernyataan 3	0.611	0.244	Valid
Pernyataan 4	0.248	0.244	Valid
Pernyataan 5	0.609	0.244	Valid

Pernyataan 6	0.734	0.244	Valid
Pernyataan 7	0.605	0.244	Valid
Pernyataan 8	0.775	0.244	Valid
Pernyataan 9	0.528	0.244	Valid
Pernyataan 10	0.725	0.244	Valid

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan *tes-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.⁷⁸

Pengujian reliabilitas yang peneliti gunakan adalah menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (r_{11}) sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ^2 = Varians total

⁷⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,cv,2018), cet.ke-26 hal 130.

Apabila variabel yang diteliti mempunyai Cronbach Alpha > 0.6 maka variabel tersebut dikatakan reliabel, sebaliknya jika Cronbach Alpha < 0.6 maka variabel tersebut dikatakan tidak reliabel.

Tabel 3.11

Hasil uji reliabilitas variabel X (Penggunaan Media Google Meet)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.603	10

Dari tabel diatas hasil nilai Alpha Cronbach 0.603 lebih dari 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa Variabel X dikatakan reliabel.

Tabel 3.12

Hasil uji relibilitas variabel Y (Kualitas Proses Pembelajaran)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.752	10

Dari tabel diatas hasil nilai Alpha Cronbach 0.752 lebih dari 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa Variabel Y dikatakan reliabel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik

Madrasah Tsanawiyah Al-Hidaayah terletak di jalan KH. Hasyim Asy'ari No 52 Desa Kemangi Bungah Gresik. Mts Al-Hidaayah mulai aktif sekitar tahun 1950-an namun secara resmi berdirinya adalah tahun 1958. Pendirian Madrasah dibuktikan dengan akta notaris Tahun 1958 (18 Februari 1958). Madrasah ini didirikan dalam rangka memenuhi kebutuhan pendidikan umum masyarakat yang agamis serta disisi lain juga untuk menghilangkan kebiasaan buruk masyarakat pada saat itu. Adanya madrasah tsanawiyah ini dipelopori oleh Ust. Marsekhan (Alm), Bapak Kazmizan (Alm), Bapak Amat (Alm) dan Ust. Syukri. Dimana mereka semua adalah generasi muda yang mengenyam pendidikan pesantren Qomaruddin Sampurnan Bungah. Awal berdirinya MTs Al-Hidaayah pada saat itu masih belum mempunyai gedung sendiri, namun bertempat dirumah-rumah warga secara bergantian. Kepala sekolah MTs Al-Hidaayah Kemangi yang pertama adalah Bapak Masbul Sholeh, BA.

Upaya madrasah Al-Hidaayah untuk menjadi pusat pendidikan bagi masyarakat tidak berhenti sampai disini. Sejak pergantian kepemimpinan desa, ternyata membuahkan perubahan besar terutama bagi kemajuan dan kemaslahatan madrasah. Karena Petinggi saat itu sangat peduli dengan pendidikan, sehingga beliau mewaqafkan bekas sebuah bangunan langgar

milik mertua Petinggi Sholekan. Selain itu terdapat bekas rumah warga yang ditinggalkan juga di wakafkan menjadi madrasah. Para pendiri Madrasah pertama kali adalah multifungsi para Pengajar merangkap juga sebagai pengurus, bahkan merangkap sebagai Ta'mir Masjid karena masjid merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan pendidikan di Madrasah. Selain itu para pengurus MTs Al-Hidaayah selalu mengikuti perkembangan zaman. Tidak hanya mendirikan lembaga pendidikan madrasah tsanawiyah (MTS) tetapi juga didirikan madrasah ibtidiyah (MI) yang semuanya diberi nama Al-Hidaayah.

2. Letak Geografis MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik

MTs. Al-Hidaayah yang terletak di jalan KH. Hasyim Asy'ari No. 52 Desa Kemangi, Kecamatan Bungah, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kode pos 61152. Dengan batas-batas sebagai berikut:

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan perkampungan desa Kemangi.
- b. Sebelah Barat berbatasan dengan lahan Pertanian/tambak.
- c. Sebelah Utara berbatasan dengan MI Al-Hidaayah desa Kemangi.
- d. Sebelah Selatan berbatasan dengan lahan Pertanian/tambak.

3. Visi, Misi dan Tujuan MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik

- a. Visi Sekolah

“Bermutu Dalam Iptek, Unggul Pada Imtaq Dan Berwawasan

Ahlussunnah Wal Jama'ah”

b. Misi Sekolah

Sesuai dengan Visi madrasah yang telah dicanangkan maka Misi yang diemban di MTs Al-Hidaayah Kermangi Bungah Gresik sebagai berikut :

- 1) Mewujudkan sarana prasarana pendidikan yang memadai.
- 2) Meningkatkan kualitas pendidikan dan kurikulum pelajaran.
- 3) Menumbuhkan keyakinan bermadzhab ala Ahlussunnah Wal Jama'ah

c. Tujuan Sekolah

Tujuan yang diharapkan dari penyelenggaraan pendidikan di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah tahun pelajaran 2022/2023 sebagai berikut :

- 1) Terpenuhinya gedung madrasah yang respresentatif.
- 2) Tersedianya peralatan laboratorium dan praktikum.
- 3) Tercapainya belajar mengajar yang kreatif, efektif dan inovatif.
- 4) Terselenggaranya kegiatan belajar ekstrakurikuler.
- 5) Teroptimalnya manajemen berbasis madrasah.
- 6) Tertanamnya keyakinan ahlu sunnah wal jama'ah Tercapainya pemahaman organisasi ke-nu-an.

4. Kurikulum dan Kegiatan Pembelajaran MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik

a. Kurikulum

Pengembangan kurikulum MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik yang pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Sejak tahun pelajaran 2016/2017 MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik sudah menerapkan kurikulum 2013 pada semua kelas yang disesuaikan dengan visi, misi dan tujuan sekolah.

b. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada setiap mata pelajaran adalah 1x45 menit. Pembelajaran diawali dengan sholat dhuha bersama sebelum jam pembelajaran dimulai yaitu pada pukul 06.40 s/d 07.15 yang dilaksanakan setiap hari. Waktu belajar efektif di sekolah selama 6 jam terhitung dari pukul 07.15 s/d 12.40. Sedangkan untuk hari libur sekolah yakni pada hari jum'at.

Sementara itu, sejak dalam masa pandemi proses kegiatan pembelajaran di MTs Al-Hidaayah dialihkan pada kegiatan pembelajaran daring. Adapun beberapa aplikasi yang digunakan selama pembelajaran daring antara lain WhatsApp, guru menggunakan Grup WhatsApp ketika akan memasuki jam pelajaran, guru akan membagikan link Google Meet agar siswa dapat bergabung dalam kelas pembelajaran di Google Meet. Aplikasi selanjutnya

yakni Google Meet, Google Meet sendiri digunakan sebagai akses untuk tatap muka antara guru dan siswa serta sebagai sarana untuk guru memberikan penjelasan tiap materi yang diajarkan termasuk materi pelajaran yang sifatnya konseptual. Kemudian aplikasi yang juga di pakai adalah Google Classroom, aplikasi ini sebagai wadah pemberian tugas kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran daring melalui Google Meet.

Untuk proses penggunaan Google Meet, guru dan siswa sebelumnya sudah dibekali dengan latihan-latihan dalam pengoperasiannya, mulai dari membuat kelas, membagikan link kelas, menggunakan fitur-fitur Google Meet, sampai dengan mengkolaborasikan Google Meet dengan media pembelajaran lainnya seperti PPT. Penggunaan media Google Meet dilakukan setiap kali memasuki jam pelajaran dengan maksimal menggunakan Google Meet selama 20 menit tiap mata pelajaran. Dan seluruh mata pelajaran hampir semuanya menggunakan Google Meet kecuali beberapa pelajaran mulok seperti BMK dan Prakarya.

5. Tata Tertib Sekolah

a. Kewajiban

- 1) Menjaga nama baik madrasah , guru dan pelajar pada umumnya dimana saja berada.

- 2) Menjaga kesopanan, ketertiban dan kebersihan dalam kelas, dihalaman dan lingkungan sekolah.
- 3) Bersikap sopan dan taat terhadap semua guru dan kepala madrasah serta saling menghargai antar sesama murid.
- 4) Mengikuti semua kegiatan madrasah pada jam-jam pelajaran atau diluar jam pelajaran (Ektrakurikuler).
- 5) Mengikuti KBM mulai dari jam 06.45 s.d 12.40 diakhiri dengan jama'ah sholat dhuhur.
- 6) Ikut bertanggung jawab atas kebersihan, keindahan, keamanan dan ketertiban kelas dan madrasah pada umumnya, dengan membuang sampah pada tempat yang tersedia. Ikut bertanggung jawab atas pemeliharaan gedung, halaman, perabot dan peralatan madrasah.
- 7) Apabila berhalangan hadir /masuk diwajibkan mengirim surat izin resmi yang telah dikeluarkan oleh OSIS yang telah diketahui oleh orangtua/wali.
- 8) Melunasi administrasi sekolah yang sedang ditentukan dengan menunjukkan bukti pembayaran/kartu pembayaran.
- 9) Pada jam pelajaran diwajibkan tetap dalam kelas dan tidak mengganggu kelas lainnya. Dianjurkan apabila istirahat semua berada di halaman kelas.
- 10) Apabila terlambat datang, harus melaporkan diri ke kantor pada guru piket/kepala madrasah.

11) Melengkapi diri dengan keperluan madrasah.

b. Larangan

- 1) Meninggalkan madrasah selama pelajaran berlangsung kecuali hal yang khusus, dan harus melalui ijin pada guru piket.
- 2) Membeli makanan, minuman diluar jam istirahat.
- 3) Menggunakan, membawa HP/Alat komunikasi.
- 4) Bersikap atau bertindak yang menjatuhkan nama baik madrasah.
- 5) Pulang sebelum waktunya kecuali ada izin dai kepala/pimpinan madrasah/guru piket.
- 6) Tidak mengikuti pelajaran selama tiga hari berturut turut tanpa ada surat keterangan atau surat izin izin resmi.
- 7) Meminjam uang serta alat-alat pelajaran antar sesama murid.
- 8) Merokok, membawa atau mengkonsumsi narkoba dan minuman keras didalam atau diluar kelas.
- 9) Berkelahi, main hakim sendiri sesame teman
- 10) Potongan rambut yang metal, fanki, dan memakai asesoris yang mencolok.

c. Seragam sekolah

1. Sabtu : Baju batik dan celana/meksi putih, memakai peci bagi putra.
2. Ahad : Kostum Olahraga
3. Senin s.d Selasa : Baju putih dan celana/meksi biru, memakai peci bagi Putra.

4. Rabu s.d Kamis : Baju pramuka lengkap, memakai peci bagi putra.

d. Sanksi-Sanksi

Peserta didik yang melanggar tata tertib akan dikenakan sanksi sebagai berikut :

1) Terlambat

- a) Terlambat 1 kali membaca do'a atau menghafal surat juz'amma.
- b) Terlambat 2 kali di ta'dzir membersihkan sampah.
- c) Terlambat 3 kali dipanggil orang tuanya.
- d) Terlambat 3 kali dipanggil orang tuanya.
- e) Terlambat dari 3 kali, diputuskan rapat pimpinan.

2) Merokok

- a) Ketahuan 1 kali ditegur.
- b) Ketahuan 2 kali di ta'zir membersihkan lingkungan madrasah.
- c) Ketahuan 3 kali dipanggil orangtuanya.
- d) Ketahuan 4 kali diputuskan rapat pimpinan.

3) Membolos

- a) Membolos 1 kali ditegur.
- b) Membolos 2 kali di ta'zir yang mendidik.
- c) Membolos 3 kali dpanggil orang tuanya.
- d) Membolos lebih dari 3 kali, diputuskan rapat pimpinan.

- 4) Berkelahi
 - a) Ketahuan 1 kali dipanggil ke kantor.
 - b) Ketahuan 2 kali dipanggil orangtuanya.
 - c) Ketahuan 3 kali diputuskan rapat pimpinan.
- 5) Membawa HP
 - a) Ketahuan 1 kali HP diambil, ditiptkan di kantor.
 - b) Ketahuan 2 kali HP diambil, dipanggil orang tuanya.
 - c) Ketahuan 3 kali HP diambil, diputuskan rapat pimpinan.
- 6) Mencuri
 - a) Mencuri 1 kali, dipanggil orang tuanya.
 - b) Mencuri 2 kali, diputuskan rapat pimpinan dan dihadirkan orangtuanya

6. Struktur Organisasi MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik

Tabel 4.1

STRUKTUR ORGANISASI MTS AL-HIDAAYAH KEMANGI BUNGAH GRESIK

1. Drs. Abdul Wakid	Kepala Madrasah
2. Niswatul Hasanah, S.S	Bendahara
3. Muhimmatul Khoiroh, S.S	Administrasi
4. Mulyono, S.Pd	Waka Kurikulum
5. Dra. Azimatur Rahmah	Waka Kesiswaan
6. Dra. H. Haulah	Waka Humas

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| 7. Saekhu Mukmin, M.Pd.I | Waka Sarana Prasarana |
| 8. Dra. H. Haulah | Guru BP/BK |
| 9. Maf'ulah, S.Pd | Kepala Perpustakaan |
| 10. Ah. Syauqi Thoha, S.Pd | Kepala LAB IPA |
| 11. Ainur Rofiq, S.Pd.I | Kepala LAB Komputer |

7. Data Pendidik MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik

Tabel 4.2

Data pendidik MTs Al Hidaayah Kemangi Bungah Gresik

No	Nama	Alamat
1	Drs. Abdul Wakid	Kemangi
2	Mulyono, S.Pd.	Kemangi
3	Saekhu Mukmin, M.Pd.I	Kemangi
4	Dra. Azimatur Rahmah	Kemangi
5	Dra. Hj. Haulah	Kemangi
6	Ainur Rofiq, S.Pd.I	Pegundan
7	Maf'ulah, S.Pd.	Kemangi
8	Mahmud Syukri	Sembungan kidul
9	Ahmad Thooyib	Kemangi
10	Niswatul Hasanah, S.S.	Kemangi
11	M. Salim Azhar, S.Kom	Kemangi
12	Muhimmatul Khoiroh, S.S	Kemangi
13	Dra. Nadhofah	Kemangi
14	Syauqi Thoha, S.Pd.	Sumberejo
15	Moh. Alfin, S.Ag	Kemangi

8. Data Siswa Siswi MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik Tahun Pelajaran 2022/2023

Tabel 4.3

Daftar Nama Siswa Kelas VII Tahun 2023/2023

No	Nama	L/P	Kelas
1	AHMAD HABIBUL MAHBUB	L	VII
2	AHMAD ZA'IM MUAZZAM	L	VII
3	AJENG PUTRI MAULIDA	P	VII
4	AKH ARGA FAKHRIANSYAH	L	VII
5	ARINAL HIKMAH AZIZAH	P	VII
6	JIHAN KAMILA	P	VII
7	MOH. RASYA ARIF RAHMANSYAH	L	VII
8	MOH. ABDUL AJIB UMAR	L	VII
9	MUHAMMAD AMINUDDIN	L	VII
10	MUHAMMAD AMINUR ROBBI	L	VII
11	M. APRILIAN TEGUH PERMANA	L	VII
12	NABILATUNAJAH	P	VII
13	RIFDA NURUZ ZAHWA	P	VII

Tabel 4.4

Daftar Nama Siswa Kelas VIII Tahun 2023/2023

No	Nama	L/P	Kelas
1	ABDULLAH FAZA SYAH	L	VIII
2	ADITIYAH FIRMANSYAH	L	VIII
3	AHMAD FAHMI RAMADHAN	L	VIII
4	DANIA IZZATI	P	VIII

5	DANIYATI HUSNIYAH	P	VIII
6	ERA FAZIRA	P	VIII
7	KARINA EMILIA PUTRI	P	VIII
8	MOH. FATHIR REIHAN AFRIZAL	L	VIII
9	MOHAMMAD DANNY ROHMAN	L	VIII
10	MOHAMMAD IS'ADUR ROFI'	L	VIII
11	M. ALFA SYAHRI AN NAWIRI	L	VIII
12	MUHAMMAD BACHRUL ILMU	L	VIII
13	MUHAMMAD RENDIAN MA'ARIF	L	VIII
14	MUHAMMAD SANDI SANJAYA	L	VIII
15	MUH YUDI ARDIANSYAH NOFRI	L	VIII
16	NABILA NUR MAYADA	P	VIII
17	SITI RATNA RAHAYU NINGSIH	P	VIII
18	TSALIS RAJABIL AHMAD	L	VIII
19	ZAHROTUS SILVIYAH	P	VIII

Tabel 4.5

Daftar Nama Siswa Kelas IX Tahun 2023/2023

No	Nama	L/P	Kelas
1	ACHMAD ANDRIANTO	L	IX
2	ACHMAD GALIH HAQQUL YAKIN	L	IX
3	AHMAD ALFAN ALFIAN	L	IX
4	AHMAD ALVIN RAMADHANI	P	IX
5	ANGGA MAULANA	P	IX
6	DWIKA AISYAH SAHARANI	P	IX

7	MIFTAHUL ARIF	P	IX
8	MUHAMMAD ALI MASRURI	L	IX
9	MUHAMMAD DAFFA AL BANI	L	IX
10	M. KHIZAM MAHDI AL ARAFI	L	IX
11	MILADHUR RIFQI	L	IX
12	MUHAMMAD SANTAHUL HULAM	L	IX
13	MUH. YOGA EKA SAPUTRA	L	IX
14	NUR HIDAYAH	P	IX
15	SAYYIDAH SALWA	P	IX
16	SHINTA DWI MAWADDAH	P	IX
17	SHOFIYAH	P	IX
18	SHOLIHATUT SRI AYU ZAZILAH	P	IX
19	WAVIROTUL MAZIYYAH	P	IX

9. Data Sarana dan Prasarana MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik

a. Sarana

Sarana pendukung kegiatan belajar mengajar yang ada di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik tercantum dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6

No	Jenis Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	3	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik

4	Ruang Tata Usaha	1	Baik
5	Ruang BK	1	Baik
6	Laboratorium Komputer	1	Baik
7	Laboratorium IPA	1	Baik
8	Perpustakaan	1	Baik
9	Ruang UKS	1	Baik
10	Ruang OSIS	1	Baik
11	Mushola	1	Baik
12	Aula	1	Baik
13	Toilet Guru	2	Baik
14	Toilet Siswa	2	Baik
15	Lapangan	1	Baik
16	Kantin	1	Baik

Berdasarkan data tabel diatas diketahui bahwa MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik memiliki fasilitas untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dalam kondisi yang baik, sehingga dapat memberi kenyamanan siswa dalam belajar dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

b. Prasarana

Prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar yang ada di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik tercantum dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7

No	Jenis	Kondisi
----	-------	---------

1	Instalasi Air	Baik
2	Jaringan Listrik	Baik
3	Jaringan Internet	Baik
4	Akses Jalan	Baik

Berdasarkan data tabel diatas diketahui bahwa MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik memiliki prasarana untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dalam kondisi yang baik, sehingga dapat memberi kenyamanan siswa dalam belajar serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

B. Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Google Meet yang di lakukian oleh guru dan siswa di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik. Peneliti menyebarkan angket kepada 66 responden, dengan rincian 15 Guru, kelas VII sebanyak 13 siswa, kelas VIII sebanyak 19 siswa dan kelas XI sebanyak 19 siswa. Dengan soal yang berjumlah 10 item soal. Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka digunakan rumus analisis deskriptif kuantitatif berikut:

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

Keterangan : P = Angka prosentase

F = Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individual

Hasil pengolahan data dengan menggunakan rumus prosentase tersebut dapat dijelaskan dengan skor prosentase, selanjutnya dapat dikelompokkan dalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif sebagai berikut:

82% s.d 100% = Sangat baik

63% s.d 81% = Baik

44% s.d 62% = Cukup baik

25% s.d 43% = Tidak baik

Berdasarkan hasil angket dari data penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran dengan jumlah 66 responden, prosesntasanya sebagai berikut:

Hasil Angket Siswa

Tabel 4.8

Saya sangat senang menggunakan Google Meet

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
1	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		7	13.7
	Cukup Benar		6	11.8
	Benar		33	64.7
	Sangat Benar		5	9.8
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 5 siswa dengan prosentase 9.8%, yang menjawab “benar” sebanyak 33 siswa dengan prosentase 64.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 6 siswa dengan prosentase 11.8%, yang

menjawab “sedikit benar” sebanyak 7 siswa dengan prosentase 13.7%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.9
Saya masih pemula dalam menggunakan Google Meet

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
2	Tidak Benar Sama Sekali	51	4	7.8
	Sedikit Benar		10	19.6
	Cukup Benar		13	25.5
	Benar		20	39.2
	Sangat Benar		4	7.8
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 4 siswa dengan prosentase 7.8%, yang menjawab “benar” sebanyak 20 siswa dengan prosentase 39.2%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 13 siswa dengan prosentase 25.5%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 10 siswa dengan prosentase 19.6%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 4 dengan prosentasen 7.8%.

Tabel 4.10
Menurut saya Google Meet mudah dijalankan daripada aplikasi lain

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
3	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		-	-

	Cukup Benar		9	17.6
	Benar		34	66.7
	Sangat Benar		8	15.7
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 8 siswa dengan prosentase 15.7%, yang menjawab “benar” sebanyak 34 siswa dengan prosentase 66.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 9 siswa dengan prosentase 17.8%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada)

Tabel 4.11
**Menurut saya belajar menjadi lebih nyata saat menggunakan
Google Meet**

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
4	Tidak Benar Sama Sekali	51	3	5.9
	Sedikit Benar		8	15.7
	Cukup Benar		4	7.8
	Benar		33	64.7
	Sangat Benar		3	5.9
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 3 siswa dengan prosentase 5.9%, yang menjawab “benar” sebanyak 33 siswa dengan prosentase 64.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 4 siswa dengan prosentase 7.8%, yang

menjawab “sedikit benar” sebanyak 8 siswa dengan prosentase 15.7%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 3 siswa dengan prosentase 5.9%.

Tabel 4.12
Saya mendapat banyak pengalaman baru selama menggunakan Google Meet

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
5	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		4	7.8
	Cukup Benar		7	13.7
	Benar		35	68.6
	Sangat Benar		5	9.8
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 5 siswa dengan prosentase 9.8%, yang menjawab “benar” sebanyak 35 siswa dengan prosentase 68.6%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 7 siswa dengan prosentase 13.7%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 4 siswa dengan prosentase 7.8%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.13
Saya semakin tertarik belajar menggunakan Google Meet

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
6	Tidak Benar Sama Sekali	51	2	3.9

	Sedikit Benar		7	13.7
	Cukup Benar		24	47.1
	Benar		18	35.3
	Sangat Benar		-	-
	Jumlah		51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 18 siswa dengan prosentase 35.3%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 24 siswa dengan prosentase 47.1%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 7 siswa dengan prosentase 13.7%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 2 siswa dengan prosentase 3.9%.

Tabel 4.14

Saya sangat antusias belajar saat diberi slide materi yang menarik dalam Google Meet

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
7	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		5	9.8
	Cukup Benar		7	13.7
	Benar		31	60.8
	Sangat Benar		8	15.7
	Jumlah		51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 8 siswa dengan prosentase 15.7%, yang menjawab “benar” sebanyak 31 siswa dengan prosentase 60.8%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 7 siswa dengan prosentase 13.7%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 5 siswa dengan prosentase 9.8%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.15

Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan baik

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
8	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		26	51.0
	Cukup Benar		2	3.9
	Benar		21	41.2
	Sangat Benar		2	3.9
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 2 siswa dengan prosentase 3.9%, yang menjawab “benar” sebanyak 21 siswa dengan prosentase 41.2%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 2 siswa dengan prosentase 3.9%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 26 siswa dengan prosentase 51.0%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.16
Saya senang dengan kegiatan belajar yang bervariasi

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
9	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		3	5.9
	Cukup Benar		4	7.8
	Benar		28	54.9
	Sangat Benar		16	31.4
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 16 siswa dengan prosentase 31.4%, yang menjawab “benar” sebanyak 28 siswa dengan prosentase 54.9%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 4 siswa dengan prosentase 7.8%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 3 siswa dengan prosentase 5.9%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.17
Saya lebih mudah mencermati tiap materi yang diajarkan guru

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
10	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		3	5.9
	Cukup Benar		6	11.8
	Benar		36	70.6
	Sangat Benar		6	11.8
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 6 siswa dengan prosentase 11.8%, yang menjawab “benar” sebanyak 36 siswa dengan prosentase 70.6%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 6 siswa dengan prosentase 11.8%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 3 siswa dengan prosentase 5.9%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Hasil angket Guru

Tabel 4.18
Saya sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran Google Meet

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
1	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		-	-
	Benar		10	66.7
	Sangat Benar		5	33.3
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 5 guru dengan prosentase 33.3%, yang menjawab “benar” sebanyak 10 guru dengan prosentase 66.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.19
**Saya masih sangat baru dalam menggunakan media pembelajaran
 Google Meet**

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
2	Tidak Benar Sama Sekali	15	7	46.7
	Sedikit Benar		2	13.3
	Cukup Benar		5	33.3
	Benar		1	6.7
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 1 guru dengan prosentase 6.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 5 dengan prosentase 33.3%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 2 dengan prosentase 13.3%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 7 dengan prosesntase 46.7%.

Tabel 4.20
**Saya sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran Google
 Meet**

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
3	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		1	6.7
	Benar		14	93.3
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 14 guru dengan prosentase 93.3%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 1 dengan prosentase 6.7%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.21
Menurut saya kegiatan pembelajaran menjadi lebih nyata saat menggunakan Google Meet

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
4	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		5	33.3
	Benar		10	66.7
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 10 guru dengan prosentase 66.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 5 dengan prosentase 33.3%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.22
Saya mendapatkan banyak pengalaman baru selama mengajar menggunakan Google Meet

No	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
----	--------------	---	-----------	------------

Soal				
5	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		1	6.7
	Benar		13	86.7
	Sangat Benar		1	6.7
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 1 guru dengan prosentase 6.7%, yang menjawab “benar” sebanyak 13 guru dengan prosentase 86.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 1 guru dengan prosentase 6.7%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.23

Media pembelajaran Google Meet membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
6	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		9	60.0
	Benar		6	40.0
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar”

sebanyak 6 guru dengan prosentase 40.0%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 9 dengan prosentase 60.0%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.24
Siswa semakin antusias mengikuti kegiatan pembelajaran saat diberikan slide PPT dalam Google Meet

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
7	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		3	20.0
	Benar		10	66.7
	Sangat Benar		2	13.3
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 2 guru dengan prosentase 13.3%, yang menjawab “benar” sebanyak 10 guru dengan prosentase 66.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 3 guru dengan prosentase 20.0%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.25
Keterkaitan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar terjaga dengan baik

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
8	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-

	Cukup Benar		-	-
	Benar		15	100.0
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 15 guru dengan prosentase 100.0%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.26

Menurut saya variasi metode pembelajaran melalui Google Meet layak untuk dikembangkan

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
9	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		-	-
	Benar		15	100.0
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 15 guru dengan prosentase 100.0%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0

(tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.27
Proses pembelajaran lebih efisien sehingga penyampaian materi mudah diterima oleh siswa

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
10	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		2	13.3
	Benar		13	86.7
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 13 guru dengan prosentase 86.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 2 guru dengan prosentase 13.3%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.28
 Tabulasi Variabel X (Google Meet)

NO	DEMOGRAFI		ITEM PERNYATAAN										Jumlah
	KEL	KELAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	L	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	37
2	L	1	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	41
3	P	1	4	5	4	4	2	3	2	3	2	3	32
4	L	1	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	41
5	P	1	4	4	5	2	5	4	4	4	5	4	41

6	P	1	4	4	4	4	4	1	4	5	4	4	38
7	L	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
8	L	1	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	40
9	L	1	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38
10	L	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
11	L	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12	P	1	5	2	3	2	4	3	3	4	5	4	35
13	P	1	2	2	4	3	3	2	4	4	4	2	30
14	L	2	4	4	4	2	5	3	5	4	5	5	41
15	L	2	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	41
16	L	2	3	3	5	5	4	4	3	3	3	4	37
17	P	2	2	2	3	4	4	3	4	4	4	4	34
18	P	2	2	5	5	1	3	3	5	5	4	5	38
19	P	2	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	39
20	P	2	4	2	4	4	4	3	5	4	4	4	38
21	L	2	3	1	4	4	2	2	2	2	2	2	24
22	L	2	4	2	4	4	4	4	4	2	5	4	37
23	L	2	4	3	4	4	4	2	4	2	4	4	35
24	L	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28
25	L	2	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	28
26	L	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	38
27	L	2	4	4	4	4	4	2	5	2	4	4	37
28	L	2	5	1	3	2	3	3	4	2	4	3	30
29	P	2	2	1	3	1	3	2	3	2	5	4	26
30	P	2	4	4	4	4	4	3	4	2	5	4	38
31	L	2	4	2	4	4	5	3	2	2	4	4	34
32	P	2	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	37
33	L	3	4	4	4	4	4	3	4	2	5	5	39
34	L	3	5	5	4	4	2	3	2	2	2	3	32
35	L	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	36
36	L	3	4	4	5	2	5	4	4	2	5	4	39
37	L	3	3	4	4	4	4	1	4	2	4	4	34
38	L	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	38
39	L	3	5	2	3	2	4	3	3	2	5	4	33
40	L	3	2	2	4	3	3	2	4	2	4	2	28
41	L	3	4	4	4	2	5	3	5	2	5	5	39
42	L	3	4	4	5	4	4	3	4	2	5	4	39
43	L	3	3	3	5	5	4	4	3	2	3	4	36
44	L	3	2	2	3	4	4	3	4	2	4	4	32

45	L	3	2	5	5	1	3	3	5	2	4	5	35
46	P	3	4	3	4	4	4	3	4	2	5	4	37
47	P	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	40
48	P	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38
49	P	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
50	P	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
51	P	3	5	2	3	2	4	3	3	4	5	4	35
52	L	G	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	37
53	P	G	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	36
54	P	G	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	39
55	L	G	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	37
56	P	G	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38
57	P	G	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	39
58	L	G	5	1	4	4	4	3	4	4	4	4	37
59	P	G	5	3	4	4	4	3	5	4	4	4	40
60	L	G	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	37
61	L	G	5	3	4	4	5	3	3	4	4	4	39
62	L	G	4	1	4	4	4	4	5	4	4	4	38
63	L	G	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37
64	L	G	4	1	3	4	3	3	4	4	4	3	33
65	L	G	4	1	4	3	4	3	4	4	4	3	34
66	P	G	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	36
Jumlah			254	193	262	233	254	211	254	212	270	256	2399

Setelah satu-persatu data hasil penelitian dideskripsikan, maka untuk mengetahui lebih jelasnya mengenai data prosesntase hasil penelitian secara umum dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.29

No	Dimensi Penelitian	Jumlah Item	Skor
1	Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet	10	2399

Berdasarkan tabel di atas, dijelaskan bahwa hasil dari angket penelitian yang telah disebarkan kepada 66 responden, yang berisi 10 pernyataan

variabel X (Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet) skornya adalah 2399. Selanjutnya untuk mengetahui keadaan atau gambaran tiap-tiap dimensi digunakan perhitungan sebagaimana tabel dibawah ini:

Dimensi	skor	Nilai skor (NS)	Nilai Harapan (NH)	$\frac{NS}{NH} \times 100\%$	Kategori Nilai
Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet	2399	$\frac{2399}{66} = 36.34$	$10 \times 5 = 50$	$\frac{36.34}{50} \times 100\% = 72.68\%$	Baik

Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata skor penelitian yang diperoleh masing-masing variabel dari penyebaran angket adalah Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet (X) memperoleh prosentase 72.68% yang termasuk dalam kategori “Baik”.

Yang mana kategori tersebut diantaranya, yaitu:

82% s.d 100% = Sangat Baik

63% s.d 81% = Baik

44% s.d 62% = Cukup Baik

23% s.d 43% = Tidak Baik

2. Kondisi Kualitas Proses Pembelajaran di MTs. Al-Hidaayah.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik. Peneliti menyebarkan angket kepada 66 responden, dengan rincian 15 Guru, kelas VII sebanyak 13 siswa, kelas VIII sebanyak 19 siswa dan kelas XI sebanyak 19 siswa. Dengan soal yang berjumlah 10 item soal. Untuk menjawab

rumusan masalah yang pertama, maka digunakan rumus analisis deskriptif kuantitatif berikut:

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

Keterangan : P = Angka prosentase

F = Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individual

Hasil pengolahan data dengan menggunakan rumus prosentase tersebut dapat dijelaskan dengan skor prosentase, selanjutnya dapat dikelompokkan dalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif sebagai berikut:

82% s.d 100% = Sangat baik

63% s.d 81% = Baik

44% s.d 62% = Cukup baik

25% s.d 43% = Tidak baik

Berdasarkan hasil angket dari data penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran dengan jumlah 66 responden, prosentasenya sebagai berikut:

Hasil Angket Siswa

Tabel 4.30

Menurut saya kegiatan belajar berjalan dengan baik

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
1	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		3	5.9
	Cukup Benar		7	13.7

	Benar		40	78.4
	Sangat Benar		1	2.0
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 1 siswa dengan prosentase 2.0%, yang menjawab “benar” sebanyak 40 siswa dengan prosentase 78.4%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 7 siswa dengan prosentase 13.7%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 3 siswa dengan prosentase 5.9%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.31
Menurut saya kegiatan belajar berjalan efisien

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
2	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		6	11.8
	Cukup Benar		3	5.9
	Benar		36	70.6
	Sangat Benar		6	11.8
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 6 siswa dengan prosentase 11.8%, yang menjawab “benar” sebanyak 36 siswa dengan prosentase 70.6%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 3 siswa dengan prosentase 5.9%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 6 siswa dengan prosentase 11.8%,

sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.32

Guru memakai berbagai cara yang menyenangkan ketika belajar

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
3	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		3	5.9
	Cukup Benar		10	19.6
	Benar		26	51.0
	Sangat Benar		12	23.5
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 12 siswa dengan prosentase 23.5%, yang menjawab “benar” sebanyak 26 siswa dengan prosentase 51.0%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 10 siswa dengan prosentase 19.6%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 3 siswa dengan prosentase 5.9%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.33

Saya tidak senang dengan cara penyampaian materi oleh guru

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
4	Tidak Benar Sama Sekali	51	37	72.5
	Sedikit Benar		10	19.6
	Cukup Benar		-	-
	Benar		4	7.8

	Sangat Benar		-	-
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 4 siswa dengan prosentase 7.8%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 10 siswa dengan prosentase 19.6%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 37 siswa dengan prosesntase 72.5%.

Tabel 4.34

Saya senang dengan cara penyampaian materi oleh guru

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
5	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		2	3.9
	Cukup Benar		4	7.8
	Benar		37	72.5
	Sangat Benar		8	15.7
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 8 siswa dengan prosentase 15.7%, yang menjawab “benar” sebanyak 37 siswa dengan prosentase 72.5%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 4 siswa dengan prosentase 7.8%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 2 siswa dengan prosentase 3.9%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.35

Saya selalu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
6	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		5	9.8
	Cukup Benar		-	-
	Benar		34	66.7
	Sangat Benar		12	23.5
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 12 siswa dengan prosentase 23.5%, yang menjawab “benar” sebanyak 34 siswa dengan prosentase 66.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 5 siswa dengan prosentase 9.8%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.36

Saya selalu bertanya ketika mengalami kesulitan

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
7	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		7	13.7
	Cukup Benar		20	39.2
	Benar		17	33.3
	Sangat Benar		7	13.7
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 7 siswa dengan prosentase 13.7%, yang menjawab “benar” sebanyak 17 siswa dengan prosentase 33.3%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 20 siswa dengan prosentase 39.2%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 7 siswa dengan prosentase 13.7%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.37

Saya bisa menguasai materi yang diberikan guru

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
8	Tidak Benar Sama Sekali	51	2	3.9
	Sedikit Benar		7	13.7
	Cukup Benar		5	9.8
	Benar		34	66.7
	Sangat Benar		3	5.9
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 3 siswa dengan prosentase 5.9%, yang menjawab “benar” sebanyak 34 siswa dengan prosentase 66.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 5 siswa dengan prosentase 9.8%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 7 siswa dengan prosentase 13.7%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 2 dengan prosentase 3.9%.

Tabel 4.38

Saya selalu senang ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
9	Tidak Benar Sama Sekali	51	1	2.0
	Sedikit Benar		2	3.9
	Cukup Benar		11	21.6
	Benar		32	62.7
	Sangat Benar		5	9.8
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 5 siswa dengan prosentase 9.8%, yang menjawab “benar” sebanyak 32 siswa dengan prosentase 62.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 11 siswa dengan prosentase 21.6%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 2 siswa dengan prosentase 3.9%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 1 dengan prosentase 2.0%.

Tabel 4.39

Saya selalu mendapatkan nilai bagus

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
10	Tidak Benar Sama Sekali	51	-	-
	Sedikit Benar		2	3.9
	Cukup Benar		9	17.6
	Benar		36	70.6
	Sangat Benar		4	7.8
Jumlah			51	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 51 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 4 siswa dengan prosentase 7.8%, yang menjawab “benar” sebanyak 36 siswa dengan prosentase 70.6%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 9 siswa dengan prosentase 17.6%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 2 siswa dengan prosentase 3.9%, sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Hasil Angket Guru

Tabel 4.40
Menurut saya aktifitas proses pembelajaran berjalan dengan efektif

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
1	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		11	73.3
	Benar		4	26.7
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 4 guru dengan prosentase 26.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 11 dengan prosentase 73.3, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.41
Menurut saya aktifitas proses pembelajaran berjalan dengan efisien

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
2	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		2	13.3
	Benar		13	86.7
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 13 guru dengan prosentase 86.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 2 dengan prosentase 13.3%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.42
Saya menggunakan berbagai metode dalam penyampaian pembelajaran

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
3	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		1	6.7
	Benar		14	93.3
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 14 guru dengan prosentase 93.3%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 1 dengan prosentase 6.7%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.43
Saya menggunakan sedikit metode dalam penyampaian pembelajaran

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
4	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		6	40.0
	Benar		9	60.0
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 9 guru dengan prosentase 60.0%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 6 dengan prosentase 40.0%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.44
Saya menggunakan berbagai media dalam pembelajaran

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
---------	--------------	---	-----------	------------

5	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		-	-
	Benar		15	100.0
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 15 guru dengan prosentase 100.0%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.45
Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
6	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		3	20.0
	Benar		12	80.0
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 12 guru dengan prosentase 80.0%, yang menjawab “cukup benar”

sebanyak 3 dengan prosentase 20.0%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.46

Siswa proaktif untuk mendapatkan bimbingan guru

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
7	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		6	40.0
	Benar		9	60.0
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 9 guru dengan prosentase 60.0%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 6 dengan prosentase 40.0%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.47

Siswa berhasil menguasai kompetensi dari sejumlah mata pelajaran yang diikutinya

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
8	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		2	13.3

	Benar		13	86.7
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 13 guru dengan prosentase 86.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 2 guru dengan prosentase 13.3%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.48

Siswa terlihat lebih senang mengikuti kegiatan pembelajaran

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
9	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		5	33.3
	Benar		10	66.7
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 10 guru dengan prosentase 66.7%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 5 guru dengan prosentase 33.3%, yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.49
Siswa mampu memperoleh nilai diatas KKM

No Soal	Item Jawaban	N	Frekuensi	Prosentase
10	Tidak Benar Sama Sekali	15	-	-
	Sedikit Benar		-	-
	Cukup Benar		-	-
	Benar		15	100.0
	Sangat Benar		-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 15 responden yang menjawab “sangat benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “benar” sebanyak 15 guru dengan prosentase 100.0%, yang menjawab “cukup benar” sebanyak 0 (tidak ada), yang menjawab “sedikit benar” sebanyak 0 (tidak ada), sedangkan yang menjawab “tidak benar sama sekali” sebanyak 0 (tidak ada).

Tabel 4.50
 Tabulasi Variabel Y (Kualitas Proses Pembelajaran)

NO	DEMOGRAFI		ITEM PERNYATAAN										Jumlah
	KEL	KELAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	L	1	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	36
2	L	1	4	4	4	1	4	4	3	3	4	4	35
3	P	1	4	2	2	2	4	4	5	5	5	5	38
4	L	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	37
5	P	1	4	4	4	1	5	4	3	4	4	3	36
6	P	1	4	4	3	1	4	4	3	1	3	3	30
7	L	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	37
8	L	1	4	4	3	1	4	4	3	4	4	4	35

9	L	1	4	4	4	1	4	4	2	4	4	4	35
10	L	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
11	L	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12	P	1	4	4	5	2	4	5	3	4	4	4	39
13	P	1	3	2	3	1	4	5	5	4	4	5	36
14	L	2	4	5	5	2	4	5	5	5	5	4	44
15	L	2	3	4	4	1	4	4	3	4	4	4	35
16	L	2	4	4	5	1	5	4	4	2	2	3	34
17	P	2	4	4	5	1	4	5	4	4	5	4	40
18	P	2	4	5	5	1	5	5	3	3	3	4	38
19	P	2	4	3	4	1	4	4	5	4	3	4	36
20	P	2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	37
21	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21
22	L	2	4	5	4	1	4	4	3	4	4	4	37
23	L	2	4	4	4	1	5	4	3	4	4	4	37
24	L	2	3	4	3	2	3	2	2	2	3	3	27
25	L	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	25
26	L	2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	37
27	L	2	4	4	4	1	4	4	2	4	4	4	35
28	L	2	3	3	5	1	3	5	3	3	4	3	33
29	P	2	5	4	5	1	5	5	3	3	1	4	36
30	P	2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	37
31	L	2	4	4	4	1	4	4	3	4	4	5	37
32	P	2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	37
33	L	3	4	4	3	1	4	4	3	1	3	3	30
34	L	3	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	37
35	L	3	4	4	3	1	4	4	3	4	4	4	35
36	L	3	4	4	4	1	4	4	2	4	4	4	35
37	L	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
38	L	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
39	L	3	4	4	5	2	4	5	3	4	4	4	39
40	L	3	3	2	3	1	4	5	5	4	4	5	36
41	L	3	4	5	5	2	4	5	5	5	5	4	44
42	L	3	3	4	4	1	4	4	3	4	4	4	35
43	L	3	4	4	5	1	5	4	4	2	2	3	34
44	L	3	4	4	5	1	4	5	4	4	5	4	40
45	L	3	4	5	5	1	5	5	3	3	3	4	38
46	P	3	4	3	4	1	4	4	5	4	3	4	36
47	P	3	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	37

48	P	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21
49	P	3	4	5	4	1	4	4	3	4	4	4	37
50	P	3	4	4	4	1	5	4	3	4	4	4	37
51	P	3	3	4	3	2	3	2	2	2	3	3	27
52	L	G	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	37
53	P	G	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
54	P	G	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38
55	L	G	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38
56	P	G	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
57	P	G	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38
58	L	G	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
59	P	G	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38
60	L	G	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38
61	L	G	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
62	L	G	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
63	L	G	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	35
64	L	G	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	34
65	L	G	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	34
66	P	G	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36
Jumlah			241	253	259	127	264	263	231	240	246	255	2379

Setelah satu-persatu data hasil penelitian dideskripsikan, maka untuk mengetahui lebih jelasnya mengenai data prosesntase hasil penelitian secara umum dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.51

No	Dimensi Penelitian	Jumlah Item	Skor
2	Kualitas Proses Pembelajaran	10	2379

Berdasarkan tabel di atas, dijelaskan bahwa hasil dari angket penelitian yang telah disebarkan kepada 66 responden, yang berisi 10 pernyataan variabel Y (Kualitas Proses Pembelajaran) skornya adalah 2379.

Selanjutnya untuk mengetahui keadaan atau gambaran tiap-tiap dimensi digunakan perhitungan sebagaimana tabel dibawah ini:

Dimensi	Skor	Nilai skor (NS)	Nilai Harapan (NH)	$\frac{NS}{NH} \times 100\%$	Kategori Nilai
Kualitas Proses Pembelajaran	2379	$\frac{2379}{66} = 36.04$	$10 \times 5 = 50$	$\frac{36.04}{50} \times 100\% = 72.08\%$	Baik

Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata skor penelitian yang diperoleh masing-masing variabel dari penyebaran angket adalah Kualitas Proses Pembelajaran (Y) memperoleh prosentase 72.08% yang termasuk dalam kategori “Baik”.

Yang mana kategori tersebut diantaranya, yaitu:

82% s.d 100% = Sangat Baik

63% s.d 81% = Baik

44% s.d 62% = Cukup Baik

23% s.d 43% = Tidak Baik

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran

a. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan statistik data berupa mean, sum, standar deviasi, variance, range, dll. Serta untuk mengukur distribusi data apakah normal atau tidak.

Tabel 4.52

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Google Meet	66	24	41	36.35	3.833
Kualitas pembelajaran	66	21	44	36.05	4.284
Valid N (listwise)	66				

Dari tabel di atas merupakan keterangan penjumlahan dari semua item antara variabel X dan Y dapat dijelaskan bahwa jumlah responden (N) sebanyak 66 guru dan peserta didik. Hasil dari pengisian kuesioner dari semua responden diperoleh total skor minimum untuk variabel X adalah 24 dan untuk variabel Y adalah 21, skor total maksimal untuk variabel X adalah 41 dan untuk variabel Y adalah 44 dengan rata-rata untuk variabel X adalah 36.35 dan untuk variabel Y adalah 36.05 dan standar deviasi untuk variabel X adalah 3.833 dan untuk variabel Y adalah 4.284.

b. Uji Prasyarat Analisis Regresi Linier

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 4.53

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		66
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000

	Std. Deviation	3.94006462	
Most Extreme Differences	Absolute	.126	
	Positive	.057	
	Negative	-.126	
Test Statistic		.126	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.012 ^c	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.232 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.221
		Upper Bound	.243
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.			

Berdasarkan uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0.232 lebih dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji Linieritas digunakan untuk mengetahui linieritas data yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi pearson. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test For Linierty* pada taraf signifikansi 0.05.

Tabel 4.54

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Kualitas * Meet	Between Groups	(Combined)	440.524	13	33.886	2.342	.015
		Linearity	183.797	1	183.797	12.704	.001

	Deviation from Linearity	256.728	12	21.394	1.479	.162
	Within Groups	752.339	52	14.468		
	Total	1192.864	65			

Dari uji linieritas di atas diketahui nilai signifikansi 0.162 lebih dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel X dan variabel Y adalah linier.

3) Uji Regresi Linier Sederhana

Uji Regresi Linier Sederhana untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen, untuk mengetahui bagaimana pengaruhnya, seberapa besar pengaruhnya, dan untuk memprediksi nilai variabel independen.

Tabel 4.55

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	183.797	1	183.797	11.657	.001 ^b
	Residual	1009.067	64	15.767		
	Total	1192.864	65			
a. Dependent Variable: Kualitas						
b. Predictors: (Constant), Meet						

Dari output tersebut diketahui bahwa nilai F_{hitung} ialah = 11.657 sedangkan F_{tabel} ialah = 3.986. Dengan nilai signifikansi = 0,001 < 0.05. Adapun kriteria H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.05$ (5%) dengan nilai $11.657 > 3.986$.

Maka hasil regresi linier sederhana ini dapat diartikan bahwa H_a yang menyatakan *Google Meet* berpengaruh terhadap Kualitas Proses Pembelajaran **diterima** dan H_0 **ditolak**.

Tabel 4.56

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.099	4.696		4.280	.000
	Google Meet	.439	.128	.393	3.414	.001

a. Dependent Variable: Kualitas

Berdasarkan hasil di atas diperoleh koefisien X sebesar 0.439 dan konstanta 20.099. Maka dapat digambarkan bentuk hubungan variabel *Google Meet* dengan Kualitas Pembelajaran dalam bentuk persamaan regresi $Y = 20.099 + 0.439 X$.

Persamaan tersebut dapat diartikan bahwa konstanta sebesar 20.099 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel *Google Meet* adalah sebesar 20.099. Sedangkan koefisien regresi X sebesar 0.439, menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *Google Meet* bertambah sebesar 0.439%. *Coefficients* regresi tersebut bernilai signifikan, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah signifikan.

Dan berdasarkan hasil dari tabel *coefficients* di atas diperoleh nilai sig t = 0,001 yang artinya sig t < 0 (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa H₀ **ditolak** dan H_a **diterima**. Atau *Google Meet* berpengaruh terhadap Kualitas Proses Pembelajaran.

Tabel 4.57

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.393 ^a	.154	.141	3.97073
a. Predictors: (Constant), Meet				

Koefisien determinasi adalah ukuran (besaran) yang menyatakan tentang tingkat hubungan dalam bentuk persen (%). Koefisien determinasi juga merupakan besaran untuk menunjukkan seberapa besar persentase variabel terikat (Y) yang bisa dijelaskan oleh keragaman variabel (X). Dan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai R Square adalah 0.154. Sehingga koefisien determinasinya adalah :

$$KP = r^2 \times 100\%$$

$$KP = 0.154 \times 100 \%$$

$$KP = 15,4\%$$

Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel *Google Meet* (X) berpengaruh terhadap Kualitas Proses Pembelajaran (Y) sebesar 15,4%.

C. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google Meet* Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik Tahun Pelajaran 2022-2023”. Bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X (Media Pembelajaran *Google Meet*) dengan variabel Y (Kualitas Proses Pembelajaran). Jadi, hasil ini dapat dipahami secara teoritik, bahwa variabel X (Media Pembelajaran *Google Meet*) memiliki keterpengaruh terhadap variabel Y (Kualitas Proses Pembelajaran) secara signifikan.

penggunaan media pembelajaran *Google Meet* di MTs Al-Hidaayah masuk dalam kategori baik dengan prosentase sebesar 72.68%. Hal ini dibuktikan dari data hasil penyebaran angket, observasi, serta wawancara dengan kepala madrasah dan juga perwakilan guru. Selaku kepala madrasah Bapak Drs. Abdul Wakid mengatakan bahwa di MTs Al-Hidaayah kemangi memang menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran sejak ditetapkannya pembelajaran daring dari rumah tahun lalu. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan penggunaan media pembelajaran *Google Meet* bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa seluruhnya menggunakan *Google Meet*. Dalam pengoperasian aplikasi *Google Meet* baik guru dan siswa cukup menguasai dengan baik, hal tersebut juga didukung oleh sarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa ketika belajar secara daring melalui dari *Google Meet*. Selain itu, guru juga cakap mengkombinasikan berbagai metode

pembelajaran. hal tersebut tentunya dapat memudahkan siswa untuk menguasai materi sehingga tujuan dari belajar siswa dapat tercapai dengan baik. Sedangkan hasil wawancara kepada perwakilan guru terkait dengan penggunaan media pembelajaran *Google Meet* yang diterapkan oleh sekolah, beliau memberikan jawaban bahwa guru cukup terbantu dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Google Meet*, terlebih dalam situasi pandemi yang mengharuskan menjaga jarak sosial guru tetap bisa melakukan kegiatan pembelajaran secara live atau bertatap muka langsung dengan para siswa meskipun dengan jarak jauh. Selain itu pengoperasian *Google Meet* juga dinilai mudah dipahami oleh guru, dan guru tetap bisa menggunakan media seperti power point dalam *Google Meet* sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan sehingga dapat terjaga esensi dari tujuan belajar siswa.

Sedangkan terkait dengan kualitas proses pembelajaran di MTs Al-Hidayah Kemangi Bungah Gresik masuk dalam kategori baik dengan prosentase 72.08%. Dalam hal ini dibuktikan data hasil penyebaran angket, observasi, serta wawancara dengan kepala madrasah dan perwakilan guru. Bapak Drs Abdul Wakid mengatakan bahwa penjaminan kualitas proses pembelajaran dilakukan dengan berbagai upaya baik dimulai dari SDM guru dan siswa, kurikulum hingga sarana prasarana. Salah satu upaya yang dilakukan misalnya mengikutsertakan guru dalam kegiatan penataran atau pelatihan. Memberikan motivasi dan dorongan kepada guru agar melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi, karena kita tahu guru yang memiliki kualifikasi

pendidikan yang lebih tinggi tentu akan mempengaruhi mutu pendidikan. Kemudian kita juga memberikan bantuan kepada guru-guru yang mengalami kesulitan dalam mengelola pembelajaran. Sementara dari hasil observasi peneliti terlihat bahwa kualitas guru sudah sangat baik, begitupula dengan penerapan disiplin tata tertib sekolah yang dilaksanakan siswa, dan didukung dengan sarana prasarana yang cukup lengkap dan dalam kondisi yang baik, hal ini tentunya akan mendorong tercapainya kompetensi dasar dan standar kompetensi yang baik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kemudian bukti keterpengaruh antara penggunaan media *Google Meet* terhadap kualitas proses pembelajaran. Bahwa dari hasil analisis data yang sudah dilakukan, ditunjukkan dengan berdasarkan nilai F_{hitung} sebesar = 11.657 sedangkan $F_{tabel} = 3.986$. Dengan nilai signifikansi = $0.001 < 0.05$. Adapun kriteria H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.05$ (5%) dengan nilai $11.657 > 3.986$. Dan dibuktikan dari nilai $sig\ t = 0.001$ yang artinya $sig\ t < 0$ (0.05) maka dapat diisimpulkan bahwa H_0 **ditolak** dan H_a **diterima**. Atau Penggunaan Media Pembelajaran *Google Meet* berpengaruh terhadap Kualitas Proses Pembelajaran. Dan adapun pengaruhnya sebesar 15.4% dan 84.6% nya dipengaruhi faktor lain

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Sesuai tujuan yang diharapkan dari hasil penelitian di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut

1. Penggunaan Media Pembelajaran *Google Meet* yang digunakan oleh guru dan Peserta Didik di MTs. Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik dilakukan sejak masa pandemi covid-19, selama menggunakan *Google Meet* guru dan siswa dibekali dengan latihan-latihan dalam pengoperasiannya, mulai dari membuat kelas, membagikan link kelas, menggunakan fitur-fitur *Google Meet*, sampai dengan mengkolaborasikan *Google Meet* dengan aplikasi lainnya seperti WhatsApp dan *Google Classroom*. Penggunaan media *Google Meet* dilakukan setiap memasuki jam pelajaran dengan maksimal menggunakan *Google Meet* selama 20 menit tiap mata pelajaran. Dari keseluruhan mata pelajaran hampir semuanya menggunakan *Google Meet* kecuali beberapa pelajaran Mulok seperti BMK dan Prakarya. Penggunaan Media Pembelajaran *Google Meet* di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik tergolong baik. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian tentang Penggunaan Media Pembelajaran *Google Meet* yang mencapai prosentase 72.68% yang mana hasil tersebut masuk dalam kategori baik, dilihat dari kriteria yang diajukan oleh Suharsimi berada antara 63% s.d. 81%.

2. Kualitas Proses Pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik sebelum menggunakan *Google Meet* cenderung lebih baik karena kegiatan belajar mengajar masih dilakukan secara konvensional yang tentunya lebih mudah melakukan kontrol pada peserta didik secara langsung. Sementara itu Kualitas Proses Pembelajaran setelah menggunakan *Google Meet* juga tergolong baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian tentang Kualitas Proses Pembelajaran yang mencapai prosentase sebesar 72.08% yang mana masuk dalam kategori baik, dilihat dari kriteria yang diajukan oleh Suharsimi berada antara 63% s.d. 81%.
3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google Meet* terhadap Kualitas Proses Pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik. Menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Media Pembelajaran *Google Meet* terhadap Kualitas Proses Pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik. Hal ini dibuktikan dengan uji t dan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $3.414 > 1.669$ dan nilai sig *Google Meet* sebesar 0.001 yang mana $0.001 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti Penggunaan Media Pembelajaran *Google Meet* secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Kualitas Proses Pembelajaran di MTs Al-Hidaayah Kemangi Bungah Gresik.

B. Saran

1. Bagi instansi lembaga

Penggunaan media pembelajaran Google Meet terbukti dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran. Sehingga peneliti memberikan saran kepada pihak sekolah untuk terus meningkatkan kualitas pendidikannya tidak hanya melalui pendidikan konvensional saja, akan tetapi juga dalam segi pendidikan yang berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi yang dewasa ini semakin banyak dibutuhkan dan diminati. Namun meskipun demikian, sekolah dapat melakukan pertimbangan-pertimbangan dalam membuat kebijakan khususnya terkait dengan pembelajaran, pihak sekolah dapat lebih mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam menguasai IT dalam melakukan proses pembelajaran. karena tingkat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Google Meet terhadap kualitas proses pembelajaran.

3. Bagi orang tua

Orang tua merupakan madrasah ula bagi anak, oleh karena itu orang tua harus benar-benar memberikan perhatian lebih untuk pendidikan anak-anaknya. Terlebih dalam era pendidikan digital seperti saat ini. Orang tua harus selalu mendukung serta memberi kontrol dalam kegiatan belajar

anak baik itu secara konvensional maupun secara digital. Karena itu semua akan memberikan pengalaman belajar tersendiri bagi anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan pembandingan. Serta diharapkan peneliti lain dapat membenahi dan menyempurnakan hasil penelitian sehingga dapat menambah wawasan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Apps, Google. 2017. “Cara Membuat Meeting Konferensi Video Dengan Google Meet”. https://apps.google.com/intl/en/intl/id_ALL/meet/how-it-works/ (diakses pada tanggal 23 April 2023).
- Bungin, Burhan. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Semarang: Mutiara Aksara.
- Belawati, Tian. 2019. *Pembelajaran Online*. Tangerang: Univesitas Terbuka.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Depdikbud. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*.
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, Deni. 2014. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Direktorat pengembangan ilmu pengetahuan ITB. 2022. *Google Meet: Panduan Mengelola Web Conference*. Bandung: EDUNEX.

Faizin, Rudian AINU. 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Meida Aplikasi Google Meet Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri 02 Kota Blitar*, Skripsi, Institute Agama Islam Negeri Tulungagung.

Fikrie, Muhammad. 2022. “Zoom atau Google Meet? Ini Aplikasi Video Call Favorit Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia”.
<https://www.google.com/amp/s/m.kumparan.com/amp/kumparantech/zoom-atau-google-meet-ini-aplikasi-video-call-favorit-pjj-di-indonesia-1uPS83pl0lr> (diakses pada tanggal 7 April 2023).

Heri. 2022. “Media Pembelajaran: Pengertian, fungsi, manfaat, jenis dan contoh”.
<https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>
(diakses pada tanggal 26 Desember 2022).

Hardani, Dkk. 2022. *Metode Penelitian Kualitataif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.

Haryanto. 2015. *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.

LPMP. 2022. “WhatsApp Paling Diminati Untuk Pembelajaran Online”.
<https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/whatsapp-paling->

- diminati-untuk-pembelajaran-online (diakses pada tanggal 7 April 2023).
- Munir. 2012. *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: ALFABETA cv.
- Nurdiansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Pandiangan, Anjani Putri Belawati. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish..
- Rusman, Dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*., Jakarta: Rajawali Pers.
- Simanihuruk, Lidia, DKK. 2019. *E-learning : Implementasi, Strategi, dan Inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Susanto, Hadi. 2016. “*Kajian teori Meraih Kualitas Pembelajaran*”. <http://www.google.com/amp/s/bagawababiyasa.wordpress.com/2016/08/18/meraih-kualitas-pembelajaran/amp>. (diakses tanggal 10 Desember 2022).
- Studylibid. 2023. “*Bab II Kajian Teori Tentang Kualitas Pembelajaran dan Pengertian*”. <https://fdokumen.com/document/1-iipdf-5-ii-kajian-teori-a-kualitas-pembelajaran-1-pengertian-kualita.html> (diakses pada tanggal 26 Desember 2022).

Siyoto, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. cv.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.

Wikipedia. 2017. “*Pengertian dan sejarah tentang Google Meet*”.
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Google Meet](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Google_Meet) (diakses pada tanggal 13 April 2023).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 / Pedoman Wawancara (Kepala Madrasah)

Point Pertanyaan

1. Sejak kapan diberlakukan kegiatan pembelajaran memakai Google Meet?
2. Apakah semua guru menggunakan media Google Meet dalam kegiatan pembelajaran?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran online menggunakan Google Meet?
4. Sejauh mana kecakapan guru dalam mengoperasikan teknologi Google Meet?
5. Adakah kesulitan dalam menjalankan program pembelajaran Online selama masa pandemi Covid-19?
6. Bagaimana cara anda dalam mengupayakan tercapainya sumber daya manusia baik guru dan siswa yang melek teknologi khususnya dalam bidang pendidikan?
7. Bagaimana peran sekolah dalam menjamin mutu belajar siswa?
8. Apakah kemampuan guru dalam mengelola kelas sudah efektif?
9. Apakah keterampilan serta ketuntasan belajar siswa sudah tercapai?
10. Apakah fasilitas sarana prasaran belajar bagi siswa dan guru sudah terpenuhi?

11. Bagaimana kondisi kualitas pembelajaran sebelum dan setelah memakai media pembelajaran Google Meet?

Lampiran II / Pedoman Wawancara (Perwakilan Guru)

Point Pertanyaan

1. Bagaimana pendapat anda sebagai guru dalam menggunakan Google Meet sebagai media pembelajaran?
2. Apakah anda merasa kesulitan saat memberikan materi pelajaran melalui Google Meet?
3. Apa kelebihan menggunakan Google Meet menurut anda?
4. Bagaimana respon siswa ketika dilakukan pembelajaran melalui Google Meet?
5. Bagaimana strategi anda dalam menjalankan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan belajar dengan baik?
6. Menurut anda, seberapa besar peran guru terhadap perilaku siswa baik di dalam kelas maupun diluar kelas?
7. Bagaimana cara anda mengelola proses pembelajaran dalam kelas?
8. Apakah selama ini anda mengajar materi pelajaran sesuai dengan bidang anda?
9. Hal seperti apa yang anda lakukan ketika menggali keterampilan dan kreatifitas siswa?
10. Bagaimana langkah-langkah yang digunakan untuk mencapai ketuntasan belajar siswa?

*Lampiran III / Angket***A. Angket Untuk Guru****1. Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet**

No	Aspek yang dinilai	Pilihan jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran Google Meet					
2	Saya masih sangat baru dalam hal menggunakan media pembelajaran Google Meet					
3	Menurut saya Google Meet lebih mudah dioperasikan daripada aplikasi lainnya					
4	Menurut saya kegiatan belajar mengajar menjadi lebih nyata saat menggunakan media Google Meet					
5	Saya mendapatkan banyak pengalaman baru selama menggunakan media Google Meet					
6	Media pembelajaran Google Meet membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa					
7	Siswa semakin antusias dalam kegiatan pembelajaran saat diberikan slide materi yang menarik dalam Google Meet					
8	Keterkaitan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar terjaga dengan baik					
9	Menurut saya variasi metode pembelajaran melalui Google Meet layak untuk dikembangkan					
10	Proses pembelajaran lebih efisien sehingga penyampaian materi lebih mudah dicerna oleh siswa					

2. Kualitas Proses Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Pilihan jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Menurut saya aktifitas proses pembelajaran berjalan dengan efektif					
2	Menurut saya aktifitas proses pembelajaran berjalan dengan efisien					
3	Saya menggunakan berbagai metode dalam penyampaian pembelajaran					
4	Saya menggunakan sedikit metode dalam penyampaian pembelajaran					
5	Saya menggunakan berbagai media dalam kegiatan pembelajaran					
6	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru					
7	Siswa proaktif untuk mendapatkan bimbingan guru					
8	Siswa berhasil menguasai kompetensi dari sejumlah mata pelajaran yang diikutinya					
9	Siswa terlihat lebih senang mengikuti kegiatan pembelajaran					
10	Siswa mampu memperoleh nilai diatas KKM					

Keterangan :

1 = Tidak benar sama sekali

2 = Sedikit benar

3 = Cukup benar

4 = Benar

5 = Sangat benar

B. Angket Untuk Siswa

1. Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet

No	Aspek yang dinilai	Pilihan jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya sangat senang menggunakan Google Meet					
2	Saya masih pemula dalam menggunakan Google Meet					
3	Menurut saya Google Meet mudah dijalankan daripada aplikasi lain					
4	Menurut saya belajar menjadi lebih nyata saat menggunakan Google Meet					
5	Saya mendapat banyak pengalaman baru selama menggunakan Google Meet					
6	Saya semakin tertarik belajar menggunakan Google Meet					
7	Saya sangat antusias belajar saat diberi slide materi yang menarik dalam Google Meet					
8	Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan baik					
9	Saya senang dengan kegiatan belajar yang bervariasi					
10	Saya lebih mudah mencermati tiap materi yang diajarkan guru					

2. Kualitas Proses Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Pilihan jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Menurut saya kegiatan belajar berjalan dengan baik					

2	Menurut saya kegiatan belajar berjalan efisien					
3	Guru memakai berbagai cara yang menyenangkan ketika belajar					
4	Saya tidak senang dengan cara penyampaian materi oleh guru					
5	Saya senang dengan cara penyampaian materi oleh guru					
6	Saya selalu memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru					
7	Saya selalu bertanya ketika mengalami kesulitan					
8	Saya bisa menguasai materi yang diberikan guru					
9	Saya selalu senang ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas					
10	Saya selalu mendapatkan nilai bagus					

Keterangan :

1 = Tidak benar sama sekali

2 = Sedikit benar

3 = Cukup benar

4 = Benar

5 = Sangat benar

Lampiran IV / Pedoman Observasi

No	Hal yang diamati	Ya	Tidak	Ket
1.	Seluruh guru menggunakan Google Meet sebagai media pembelajaran			
2.	Guru mampu mengoperasikan aplikasi Google Meet dengan baik			
3.	Guru memakai aplikasi lain selain Google Meet			
4.	Materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan tujuan belajar siswa			
5.	Guru dapat mengkombinasikan metode pembelajaran dengan baik			
6.	Pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar sesuai dengan harapan			
7.	Materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa			
8.	Akses belajar mengajar disekolah dapat dinikmati oleh para guru dan siswa			
9.	Lingkungan sekolah kondusif dan aman dari gangguan			
10.	Sarana dan prasarana sekolah memadai untuk kegiatan belajar mengajar			
11.	Ruang belajar mengajar yang nyaman			
12.	Ketersediaan fasilitas bagi siswa yang mendukung proses pembelajaran			
13.	Siswa lebih mudah mencerna materi pembelajaran yang disampaikan guru			
14.	Penerapan disiplin tata tertib sekolah berjalan dengan baik			
15.	Kompetensi guru sudah sesuai standar pendidikan			

Lampiran V / Dokumentasi

Figure 1



Figure 2

