

**PENGARUH *E-LEARNING* BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA DI KOTA DENPASAR  
PADA ERA SOCIETY 5.0**

**Ni Luh Putu Surya Astitiani<sup>1</sup>  
Ni Made Widnyani<sup>2</sup>  
Putu Febri Candra Dewi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Bisnis Sosial Teknologi dan Humaniora Program Studi Bisnis Digital  
Universitas Bali Internasional  
email: [suryaastitiani@iikmpbali.ac.id](mailto:suryaastitiani@iikmpbali.ac.id)

**ABSTRAK**

Berkembangnya era revolusi industri 5.0 tentunya berdampak dalam dunia pendidikan. Perubahan yang dibuat bukan hanya cara mengajar, namun yang terpenting adalah perubahan dalam perspektif konsep pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum untuk saat ini dan masa depan harus melengkapi kemampuan mahasiswa dalam dimensi pedagogik, keterampilan hidup, kemampuan untuk hidup bersama (kolaborasi) dan berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran berpusat kepada mahasiswa (*student-centered learning*), dengan kolaborasi pembelajaran (*collaborative learning*), serta terintegrasi dengan masyarakat adalah hal yang perlu dipertimbangkan oleh kampus dan pengajar dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang mampu mengarahkan dan membentuk karakter mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *E-Learning berbasis Google Classroom* terhadap Motivasi Belajar mahasiswa di Kota Denpasar pada era Society 5.0. Penelitian ini berbentuk kuantitatif yang bersifat kausalitas. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif di Kota Denpasar dengan sampel diperoleh yaitu 220 responden. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa pada di Kota Denpasar. Penerapan *E-Learning* yang tepat merupakan kunci dalam kaitannya dengan motivasi belajar mahasiswa di Kota Denpasar. Maka, sangat baik untuk pada pengajar memanfaatkan *E-Learning* sebagai perangkat standar dalam pengajaran mahasiswa.

**Kata kunci:** *E-Learning*; *Google Classroom*; motivasi belajar

### **ABSTRACT**

*The development of the 5.0 industrial revolution era certainly had an impact on the world of education. The changes made are not only in the way of teaching, but what is most important is the change in the perspective of the concept of education itself. Therefore, curriculum development for now and in the future must complement students' abilities in pedagogic dimensions, life skills, ability to live together (collaboration) and think critically and creatively. Student-centered learning, collaborative learning, and integration with the community are things that need to be considered by campuses and teachers in organizing learning processes that are able to direct and shape student character. The purpose of this study was to determine the effect of Google Classroom-based E-Learning on the Learning Motivation of students in Denpasar City during the Society 5.0 era. This research is in the form of quantitative causality. The population in this study were all active students in Denpasar City with a sample of 220 respondents. The data analysis technique used is simple linear regression analysis. The results of the study show that E-Learning has a positive and significant effect on student learning motivation in the city of Denpasar. Appropriate application of E-Learning is key in relation to student learning motivation in Denpasar City. So, it is very good for teachers to use E-Learning as a standard tool in teaching students.*

*Keywords: E-Learning; Google Classroom; motivation to learn*

## PENDAHULUAN

Bidang Pendidikan saat ini telah mendapat pengaruh dari perkembangan teknologi informasi secara digital dimana perkembangan teknologi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akan meningkatkan produktivitas. Selain itu, perkembangan teknologi informasi juga telah banyak mempengaruhi berbagai bidang kehidupan. Teknologi informasi telah berfungsi sebagai pemasok ilmu pengetahuan. Pesatnya kemajuan teknologi ini harus diimbangi dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan. Karena itu, dengan teknologi informasi dapat digunakan untuk menciptakan SDM yang terampil dan andal. Dalam pencapaian tujuan tersebut, pemanfaatan teknologi informasi sangat ditentukan oleh ketepatan penggunaan strateginya. Informasi untuk pendidikan dan pengetahuan bisa didapatkan melalui internet yang sudah cukup lama dikenal dan juga telah banyak dimanfaatkan untuk peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan di berbagai negara termasuk di Indonesia.

Pada era 5.0, industri mulai menyentuh dunia virtual, berbentuk konektivitas manusia, mesin dan data, semua sudah ada di mana-mana, dikenal dengan istilah *Internet of Things (IoT)*. Industri 5.0 telah memperkenalkan teknologi produksi massal yang fleksibel, mesin akan beroperasi secara independen atau berkoordinasi dengan manusia, mengontrol proses produksi dengan melakukan sinkronisasi waktu dengan melakukan penyatuan dan penyesuaian produksi. Salah satu karakteristik unik dari industri 5.0 adalah pengaplikasian kecerdasan buatan atau *artificial intelligence (AI)*.

Berkembangnya era revolusi industri 5.0 tentunya berdampak dalam dunia pendidikan telah mengubah cara berpikir tentang pendidikan. Perubahan yang dibuat bukan hanya cara mengajar, namun yang terpenting adalah perubahan dalam perspektif konsep pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum untuk saat ini dan masa depan harus melengkapi kemampuan mahasiswa dalam dimensi pedagogik, keterampilan hidup, kemampuan untuk hidup bersama (kolaborasi) dan berpikir kritis dan kreatif. Mengembangkan *soft skill* dan *transversal skill*, serta keterampilan tidak terlihat yang berguna dalam banyak situasi kerja seperti keterampilan interpersonal, hidup bersama, kemampuan menjadi warga negara yang berpikiran global, serta literasi media dan informasi.

Revolusi industri 5.0 dalam dunia pendidikan menekankan pada pendidikan karakter, moral, dan keteladanan. Hal ini dikarenakan ilmu yang dimiliki dapat digantikan oleh teknologi sedangkan penerapan *soft skill* maupun *hard skill* yang dimiliki tiap mahasiswa tidak dapat digantikan oleh teknologi. Dalam hal ini diperlukan kesiapan dalam hal pendidikan berbasis kompetensi, pemahaman dan pemanfaatan *IoT (Internet of Things)*, pemanfaatan virtual dan penggunaan serta pemanfaatan AI (*Artificial Intelligence*).

Pembelajaran berpusat kepada mahasiswa (*student-centered learning*), dengan kolaborasi pembelajaran (*collaborative learning*), serta terintegrasi dengan masyarakat adalah hal yang perlu dipertimbangkan oleh kampus dan pengajar dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang mampu

mengarahkan dan membentuk karakter mahasiswa. Cara-cara seperti (1) *flipped classroom*, (2) mengintegrasikan media sosial, (3) *project-based learning*, (4) *moodle*, dan (5) *schoolology*, ataupun yang berbasis teknologi lainnya dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran tersebut sehingga mahasiswa dekat dengan teknologi dan dapat turut serta mempelajari dan mengimbangi revolusi industri 5.0 pada bidang teknologi. Selain peran mahasiswa dan teknologi, tenaga pendidik yang profesional dan berkompoten juga akan sangat berpengaruh untuk masa depan dunia kependidikan di era revolusi industri 5.0. Tenaga pendidik di era society 5.0 harus memiliki keterampilan yang baik dibidang digital dan juga berpikir kreatif. Seorang pengajar dituntut untuk lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas. Oleh karena itu ada tiga hal yang harus dimanfaatkan pendidik di era society 5.0 seperti yang telah dijelaskan diatas diantaranya *Internet of Things* pada dunia pendidikan (*IoT*), *Virtual/Augmented Reality* dalam dunia pendidikan, Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* yang bisa digunakan untuk membantu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh tenaga pelajar dan mahasiswa tentunya.

Menurut Sewang (2017:35) menegaskan bahwa pengajar hendaknya terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui bermacam-macam aktifitas antara lain: (1). Meningkatkan komitmen terhadap perbaikan kualitas pembelajaran; (2) merancang kegiatan pembelajaran secara sistematis dan (3) memberdayakan teknologi dan media pembelajaran di kelas. Berdasarkan pernyataan diatas, memperbaiki kualitas pembelajaran dengan mendesain sebuah aktifitas pembelajaran secara sistematis dengan memberdayakan kemajuan media dan teknologi menjadi salah satu solusi dalam memecahkan masalah keterbatasan waktu dan menarik minat dan ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran. Menurut Naidu & Som (2005) yang menyatakan bahwa *E-Learning is intentionally use the network of information technology and communication in the process of learning and teaching other terms that refer to the same thing with online learning or web based learning. E-Learning* menggunakan jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar-mengajar. Istilah lain yang merujuk pada hal yang sama dengan pembelajaran online atau pembelajaran berbasis web.

Kompetensi abad 21 menuntut agar mahasiswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan internet. Mahasiswa bukan hanya sebatas mencari informasi, tetapi juga melaksanakan pembelajaran secara online (Sohibun & Ade, 2017). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring adalah dengan menggunakan Google Classroom melalui multiplatform yakni dapat melalui komputer dan dapat melalui gawai. Pengajar dan mahasiswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau dapat mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau melalui app store di IOS dengan keyword *Google Classroom*. Penggunaan tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan. *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan mahasiswa untuk menciptakan kelas online atau kelas secara virtual, dimana pengajar dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke mahasiswa yang diterima secara langsung (*real time*) oleh

mahasiswa.

Beberapa hasil penelitian terdahulu seperti pada artikel penelitian ini berdasarkan hasil kajian yang dilakukan oleh penulis diantaranya: Penelitian yang pernah dilakukan oleh Pritasari dan Jumadi (2018) menunjukkan bahwa implementasi alat pembelajaran berbasis masalah dengan kelas *Google Classroom* memberikan alternatif baru dalam meningkatkan kualitas pencapaian pendidikan sains. Penelitian yang dilakukan oleh Deviyanti. dkk (2020) dalam jurnal manajemen pendidikan ilmu sosial menyimpulkan bahwa 1) pengembangan media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Unggul Jambi, dari hasil validasi ahli materi dan ahli multimedia pembelajaran diketahui bahwa media *E-Learning* berbasis *Google Classroom* yang dikembangkan dikategorikan layak dipakai dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi serta memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang informatif, komunikatif dan fleksibel. 2) Ditinjau dari capaian mahasiswa, penggunaan media *E-Learning* berbasis *Google Classroom* ini terbukti memiliki peran penting dalam meningkatkan belajar mahasiswa.

Demikian juga interaksi antara mahasiswa dengan dosen dan antara sesama mahasiswa. Mahasiswa dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran dan kebutuhan lain untuk pengembangan diri mahasiswa. Dosen dapat menempatkan bahan ajar secara *online* yang dapat di *download* oleh mahasiswa, dan pemberian tugas kepada mahasiswa serta pengumpulannya melalui email. Interaksi dapat juga dilakukan secara langsung antara mahasiswa dengan dosen atau dengan sesama mahasiswa melalui forum diskusi (misalnya *mailing list*, forum diskusi). Melihat kondisi di lapangan saat ini, banyak mahasiswa yang tidak berani atau malu mengungkapkan apa yang ingin diketahui atau diperdalam mengenai suatu materi yang diberikan di dalam kelas konvensional. Hal ini sangat berbeda ketika menggunakan media diskusi melalui forum diskusi yang tidak mengandalkan kontak fisik secara langsung di antara peserta diskusi. Efek lanjutnya adalah materi yang disampaikan akan lebih mudah diserap oleh mahasiswa.

Melihat kondisi di lapangan saat ini, banyak mahasiswa yang tidak berani dan malu mengungkapkan apa yang ingin diketahui atau diperdalam mengenai suatu materi yang diberikan di dalam kelas konvensional. Hal ini sangat berbeda ketika menggunakan media diskusi melalui forum diskusi yang tidak mengandalkan kontak fisik secara langsung di antara peserta diskusi. Efek lanjutnya adalah materi yang disampaikan akan lebih mudah diserap oleh mahasiswa.

Berdasarkan fenomena dan hasil kajian penelitian yang dilakukan oleh Nurcahya (2020) bahwa penelitiannya membuktikan dengan kategori pembelajaran mencapai cukup efektif, sudah memotivasi siswa untuk belajar. Penggunaan *google classroom* dapat memotivasi belajar siswa karena penggunaan *google classroom* dirasakan dapat memaksa siswa untuk giat belajar, giat mengerjakan tugas tepat waktu, dan giat untuk membaca-baca materi pelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *E-Learning* berbasis *Google Classroom* terhadap

motivasi belajar mahasiswa pada era society 5.0. Sangat penting untuk mengetahui pengaruh *E-Learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa secara khusus pada penerapan *Google Classroom*. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengkajian lebih lanjut yang meneliti dampak dari pengaruh *E-Learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa sebagai keberlanjutan dari *work from home system* yang menjadi fokus saat ini.

Society 5.0 adalah masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0 seperti *Internet of Things* (internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), *Big Data* (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Society 5.0 juga dapat diartikan sebagai sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Terjadi perubahan pendidikan di abad 20 dan 21. Pada 20<sup>th</sup> Century Education pendidikan fokus pada anak informasi yang bersumber dari buku. Serta cenderung berfokus pada wilayah lokal dan nasional. Sementara era 21<sup>th</sup> Century Education, fokus pada segala usia, setiap anak merupakan komunitas pembelajar, pembelajaran diperoleh dari berbagai macam sumber bukan hanya dari buku saja, tetapi bias dari internet, berbagai macam platform teknologi & informasi serta perkembangan kurikulum secara global. Di Indonesia dimaknai dengan merdeka belajar. “Menghadapi era society 5.0 ini dibutuhkan kemampuan 6 literasi dasar seperti literasi data yaitu kemampuan untuk membaca, analisis, dan menggunakan informasi (*big data*) di dunia digital. Kemudian literasi teknologi, memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, machine learning, engineering principles, biotech*). Dan terakhir adalah literasi manusia yaitu *humanities, komunikasi, & desain*,” (Nuraini, 2021).

Motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif, aktif pada saat-saat tertentu untuk mencapai tujuan sangat dirasakan mendekat/ terdesak (Sadirman, 2012). Terry (2003) menyatakan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai suatu usaha agar seseorang dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan semangat karena ada tujuan yang ingin dicapai. Hamalik (2003) menyatakan bahwa manusia mempunyai motivasi yang berbeda tergantung dari banyaknya faktor seperti kepribadian, ambisi, pendidikan dan usia. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif atau perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Menurut Sadirman (2012) fungsi motivasi belajar ada tiga yakni (1) mendorong manusia untuk berbuat Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. (2) Menentukan arah perbuatan Motivasi menentukan arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. (3) Menyeleksi perbuatan Motivasi menentukan perbuatan-perbuatan

apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

Hamalik (2003) juga mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu: (1) Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan 13 Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar. (2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah Artinya menggerakkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang diinginkan. (3) Motivasi berfungsi penggerak Motivasi ini berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan atau perbuatan. Jadi fungsi motivasi secara umum adalah sebagai daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan tertentu untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu: pertama yaitu cita-cita atau aspirasi mahamahasiswa. Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita mahamahasiswa untuk menjadi seseorang yang sukses akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri. Kedua, Kemampuan belajar. Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri mahasiswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir mahasiswa menjadi ukuran. Mahamahasiswa yang taraf perkembangan berpikarnya konkrit (nyata) tidak sama dengan mahamahasiswa yang berpikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya). Jadi mahamahasiswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena mahamahasiswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesan memperkuat motivasinya.

Ketiga yaitu kondisi jasmani dan rohani mahamahasiswa. Mahamahasiswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi kondisi mahasiswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis, tetapi biasanya pengajar lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis. Misalnya mahamahasiswa yang kelihatan lesu, mengantuk mungkin juga karena malam harinya bergadang atau juga sakit. Keempat, kondisi lingkungan kelas. Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri mahamahasiswa. Lingkungan mahamahasiswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, kampus dan masyarakat. Jadi unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara pengajar harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu mahamahasiswa termotivasi dalam belajar. Kelima, unsur-unsur dinamis belajar. Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali. Keenam, upaya pengajar membelajarkan mahasiswa. Upaya pengajar membelajarkan

mahasiswa adalah usaha pengajar dalam mempersiapkan diri untuk membelajarkan mahasiswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian mahasiswa dan mengevaluasi hasil belajar mahasiswa. Bila upaya pengajar hanya sekedar mengajar, artinya keberhasilan pengajar yang menjadi titik tolak, besar kemungkinan mahasiswa tidak tertarik untuk belajar sehingga motivasi belajar mahasiswa menjadi melemah atau hilang.

*E-Learning* atau pembelajaran elektronik telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller dan Wilson, 2001). Banyak sekali istilah yang digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: *Online Educational Delivery Applications* (OEDA), *Virtual Learning Environments* (VLE), *Web Learning Environments* (WLE), *Managed Learning Environments* (MLE) atau *Network Learning Environments* (NLE) (Anggoro, 2005). *E-Learning* merupakan pembelajaran secara elektronik dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology*). *E-Learning* sebenarnya mempunyai definisi yang sangat luas, bahkan suatu portal yang menyediakan informasi mengenai topik tertentu dapat tercakup dalam lingkup *E-Learning*, misalnya portal *ilmukomputer.com*. Namun, istilah *E-Learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di kampus atau kampus ke dalam bentuk digital yang memanfaatkan fasilitas dari teknologi informasi yaitu internet (Anggoro, 2005).

Menurut Hakim (2005) *E-Learning* merupakan pengajaran dan pembelajaran yang didukung dan dikembangkan melalui teknologi dan media digital, juga merupakan salah satu bentuk dari konsep distance learning atau belajar jarak jauh. *E-Learning* menjadi suatu keharusan bagi dunia pendidikan di Indonesia, mulai dari kampus dasar sampai perpendidikan tinggi untuk membantu pengajar dan mahasiswa dalam aktivitas belajar dan mengajar. Kata *E-Learning* terdiri dari 2 (dua) bagian yaitu “e” yang berarti “electronic” atau elektronik dan “learning” yang berarti “pembelajaran”. maka kata *E-Learning* dapat diartikan sebagai suatu sistem pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik sebagai media pembelajarannya (Gartika dan Ria, 2013:27). Menurut Darin (2001) *E-Learning* merupakan jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke mahasiswa dengan menggunakan media internet, atau media jaringan komputer lain. Pendapat yang sama juga diutarakan menurut Horton (2003) menjelaskan *E-Learning* merupakan pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari internet. Sementara itu menurut Karmaga (2000) mendefinisikan *E-Learning* sebagai kegiatan belajar yang disampaikan melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

Beberapa pakar lainnya yang mendefinisikan tentang *E-Learning* yaitu: LearnFrame.Com dalam Glossary of *E-Learning* Terms (Glossary, 2001) menyatakan suatu definisi bahwa *E-Learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer standalone. Matthew Comerchero dalam *E-Learning Concepts and Techniques* (Bloomsburg, 2006)



mendefinisikan *E-Learning* adalah sarana pendidikan yang mencakup motivasi diri sendiri, komunikasi, efisiensi, dan teknologi. Karena ada keterbatasan dalam interaksi sosial, mahasiswa harus menjaga diri mereka tetap termotivasi. Istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *E-Learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet (Ono (2002). Rosenberg (2001) menekankan bahwa *E-Learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

*E-Learning* merupakan pembelajaran berbasis teknologi elektronik internet yang digunakan untuk memudahkan dalam menerima pengetahuan serta dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa. *E-Learning* bukan sekedar bermain dan berselancar di dunia maya, klik sana-sini untuk pindah dari satu situs ke situs lain, men-download, berlatih, mencerna, menjawab pertanyaan, menemukan, dan menyebabkan dirinya berubah, menjadi lebih cerdas, menjadi dapat belajar lebih banyak lagi. Uraian diatas menunjukkan bahwa sebagai dasar dari *E-Learning* adalah pemanfaatan teknologi internet. Manfaat *E-Learning* dapat dilihat dari 2 sudut pandang yaitu, sudut pandang mahasiswa dan sudut pandang pengajar. Dari sudut pandang mahasiswa, *E-Learning* memungkinkan fleksibilitas belajar yang tinggi, selain itu juga memungkinkan mahasiswa berkomunikasi dengan pengajar setiap saat tidak terbatas oleh tempat dan waktu. Dari sudut pengajar, penggunaan sistem *E-Learning* memungkinkan pengajar untuk lebih mudah melakukan pembaruan materi maupun model pengajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan, serta dapat dengan efisien mengontrol kegiatan belajar mahasiswa.

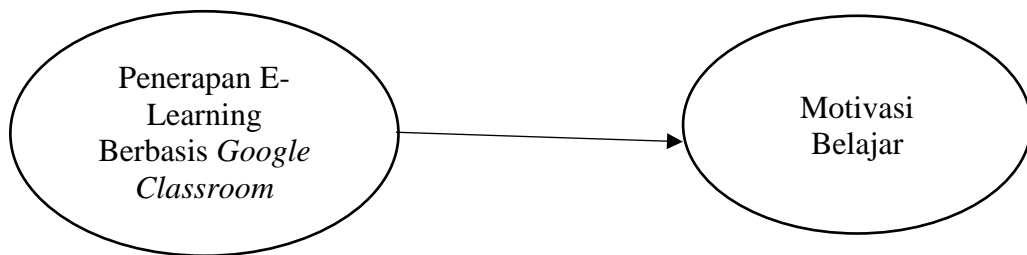
*Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem *E-Learning*. *Google Classroom* menjadi teknologi komunikasi paling utama dalam kegiatan proses pembelajaran. Kehebatan teknologi komunikasi ditandai dengan hadirnya metode pembelajaran *E-Learning*. *Google Classroom* merupakan sarana memperlancar komunikasi jarak jauh antara pengajar dan mahasiswa terutama dalam kelas Pengelolaan Konten Digital. Sarana belajar bersama, menerima dan membaca materi, mengirim tugas secara jarak jauh hingga menyajikan nilai tugas secara transparansi. Aplikasi *Google Classroom* telah digunakan di dunia barat sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan bentuk dukungan terhadap kemajuan teknologi saat ini (Maharini dan Kartini, 2019). Menurut Hammi (2017) *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Disamping itu *Google Classroom* bisa menjadi sarana pengiriman tugas, distribusi tugas, bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. *Google Classroom* merupakan produk google yang terhubung dengan Gmail, drive, hangout, youtube dan calendar. Banyaknya fasilitas yang disediakan *Google Classroom* akan memudahkan pengajar dan mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud bukan hanya di kelas saja, melainkan juga diluar kelas karena mahasiswa dapat melkaukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun dengan mengakses *Google Classroom* secara online.

*Google Classroom* adalah suatu learning management system yang dapat

dilakukan untuk menyediakan bahan ajar, tes yang terintegrasi penilaian. Berbeda dengan media pembelajaran yang lain. Keunggulan media *Google Classroom* adalah masalah efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran. *Google Classroom* membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat. Berdasarkan rumusan permasalahan, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *E-Learning* berbasis *Google Classroom* terhadap Motivasi Belajar mahasiswa di Kota Denpasar pada era Society 5.0.

Manfaat *Google Classroom* yaitu (1) dapat diarsipkan dengan mudah; pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang mahasiswa serta asisten pengajar. Di halaman tugas, mereka dapat berbagi informasi Tugas, Pertanyaan, dan materi. (2) Menghemat waktu dan kertas; pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi, dan melakukan pengelolaan, semuanya disatu tempat. (3) Pengelolaan yang lebih baik; mahasiswa dapat melihat tugas di halaman tugas, dialiran kelas, atau di kalender kelas. Semua materi kelas otomatis disimpan dalam folder *Google Drive*. (4) Penyempurnaan komunikasi dan masukan; pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman, dan memulai diskusi kelas secara langsung. Mahasiswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email. (5) Berfungsi dengan aplikasi yang anda gunakan; *Classroom* berfungsi *Google Dokumen*, kalender, *Gmail*, *Drive* dan formulir. (6) Terjangkau dan aman; *Classroom* disediakan gratis untuk kampus, lembaga nonprofit, dan perorangan. *Classroom* tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten anda atau data mahasiswa untuk tujuan periklanan.

*E-Learning* merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan jaringan internet yang bisa diterapkan dengan *LMS (Learning Management System)* atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara online (Ellis, 2009). Penggunaan *E-Learning* akan menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan. Secara rutin kemudahan akses tentang materi akan memberikan waktu yang signifikan bagi mahasiswa untuk leluasa mempelajarinya dan hal ini akan menjadi keunggulan bagi mahasiswa yang memanfaatkan *E-Learning* sebagai sarana belajarnya dimana yang berdampak dengan peningkatan kualitas dari pendidikan tinggi tersebut. Mahasiswa secara individu mungkin akan lebih senang belajar sendiri tanpa diganggu oleh orang lain, karena setiap mahasiswa secara individu memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Secara individu pula mahasiswa belajar menurut tempo (kecepatan) nya sendiri dan pada setiap individu terdapat variasi kecepatan belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *E-Learning* akan menyenangkan dan berarti bagi mahasiswa, yang selanjutnya akan menimbulkan motivasi belajar mahasiswa sendiri. Berdasarkan pada kajian pustaka dan hasil-hasil penelitian terdahulu, maka model konseptual penelitian dapat digambarkan seperti pada Gambar 1 berikut :



**Gambar 1. Model Konseptual**

Faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar dipandang dari sudut faktor internal, sedangkan pengajar yang dalam hal ini adalah kompetensi pengajar merupakan faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar dipandang dari sudut faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling berinteraksi satu sama lain secara langsung maupun tidak langsung dalam mempengaruhi motivasi belajar yang akan dicapai mahasiswa. Seorang mahasiswa yang memiliki motivasi belajar akan terdorong untuk selalu belajar sehingga dapat menghasilkan prestasi belajar yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat seorang ahli yang menyebutkan bahwa “motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar murid. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil”. (Hamalik, 2004:61). Hasil penelitian menurut Muminah dan Gaffar (2020) menyatakan sebagai pendidik kita dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas, karena tugas dan tanggung jawab seorang pendidik tidak terlepas dalam menghasilkan mahasiswa yang mempunyai kompetensi didalamnya salah satunya dalam penguasaan teknologi berbasis digital agar dirasa mampu dalam menghadapi perkembangan dunia yang semakin pesat. Pembelajaran berbasis web yang paling sederhana adalah Website (*Google Classroom*) yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi-materi pembelajaran, diskusi tugas, dan lain-lain yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu penelitian dari Elyas (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran dengan kelas virtual (*E-Learning*) merupakan sebuah terobosan baru dibidang pengajaran dan pembelajaran, karena mampu meminimalkan perbedaan cara mengajar dan materi, sehingga memberikan standar kualitas pembelajaran yang lebih konsisten. Sistem *E-Learning* adalah mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan jaman dengan dukungan teknologi informasi dimana semua menuju ke era digital, baik mekanisme maupun konten.

H1 : *E-Learning* berbasis *Google Classroom* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa di Kota Denpasar pada era Society 5.0.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini berjenis kuantitatif asosiatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan yang diajukan untuk memperoleh

pembenaran (verifikasi) atau penolakan dalam bentuk dokumen data empiris lapangan. Sedangkan penelitian asosiatif bertujuan untuk mengetahui pengaruh dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2014:5) Penelitian ini dilakukan di Kota Denpasar. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas pertimbangan penerapan *E-Learning* sesuai kebijakan yang diterapkan oleh Universitas di Kota Denpasar untuk melakukan sistem pembelajaran secara daring.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif di Kota Denpasar. Sugiyono (2013:62) mengemukakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2013:62). Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 22 indikator  $\times 10=220$  responden. Responden dalam penelitian ini harus memiliki kriteria tertentu, karakteristik dari sampel ini adalah (1) responden adalah mahasiswa aktif di Kota Denpasar dan (2) responden adalah yang menggunakan atau pernah menggunakan *E-Learning* pada sistem pembelajaran.

Variabel Eksogen dalam penelitian ini adalah *E-Learning*. Dalam dunia pendidikan teknologi sangat berperan dalam memajukan pendidikan. Salah satunya dengan adanya *E-Learning*. *E-Learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui metode internet. Indikator yang digunakan untuk mengukur penerapan *E-Learning* menurut Kumar (2002:65) yaitu: Materi Belajar dan Soal Evaluasi, Komunitas, Dosen Online, Kesempatan Bekerja Sama, dan Multimedia. Variabel Endogen dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar. Motivasi belajar adalah suatu kondisi yang mengarahkan perilaku mahasiswa untuk menuju ke arah atau tujuan tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam (internal) maupun faktor dari luar (eksternal). Aspek motivasi belajar yang diukur berdasarkan teori Santrock terdiri dari enam aspek yaitu: *Self determination* (ketetapan diri), *Curiosity* (keingintahuan), *Challenge* (tantangan), *Effort* (Usaha), *Punishment* (hukuman) dari luar, dan *Reward* (hadiah).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membagikan kuisisioner kepada responden yang telah memenuhi kriteria sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Masing-masing pernyataan dalam kuisisioner diukur dengan menggunakan skala likert satu sampai lima, dengan poin jawaban: (1) sangat setuju; (2) tidak setuju; (3); cukup setuju; (4) setuju; sedangkan skala (5) sangat setuju. Kuisisioner disajikan dalam bentuk online melalui google android. Kuisisioner disebarakan secara online melalui media social Whatsapp. Teknik Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda (*multiple regression*). Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menganalisis pengaruh antara variabel independen (Penerapan *E-Learning*) terhadap variabel dependen yaitu Motivasi Belajar. Rumus matematis dari regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$Y = a + bX + e \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan : Y : Motivasi Belajar

- a : Konstanta  
 b : Koefisien regresi  
 X : Penerapan *E-Learning*  
 e : *error disturbances*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*E-Learning* merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan jaringan internet yang bisa diterapkan dengan LMS (Learning Management System) atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara online. (Ellis, 2009). Penggunaan *E-Learning* akan menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan. Secara rutin kemudahan akses tentang materi akan memberikan waktu yang signifikan bagi mahasiswa untuk leluasa mempelajarinya dan hal ini akan menjadi keunggulan bagi mahasiswa yang memanfaatkan *E-Learning* sebagai sarana belajarnya dimana yang berdampak dengan peningkatan kualitas dari pendidikan tinggi tersebut. Mahasiswa secara individu mungkin akan lebih senang belajar sendiri tanpa diganggu oleh orang lain, karena setiap mahasiswa secara individu memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Secara individu pula mahasiswa belajar menurut tempo (kecepatan) nya sendiri dan pada setiap individu terdapat variasi kecepatan belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *E-Learning* akan menyenangkan dan berarti bagi mahasiswa, yang selanjutnya akan menimbulkan motivasi belajar mahasiswa sendiri.

Instrument penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti (Sugiyono, 2013:131) uji instrument dalam penelitian ini terdiri atas uji validitas dan uji reliabilitas. Instrument yang valid berarti instrument tersebut dapat digunakan mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013:172). Suatu variable dikatakan valid apabila  $r_{\alpha} > r_{\text{table}}$ . Sugiyono (2013:179) menyatakan suatu instrument dikatakan valid jika koefisien korelasinya ( $r$ )  $\geq 0,3$ . Hasil uji validitas ditunjukkan pada Tabel 5.1

**Tabel 1.**  
**Hasil Uji Validitas**

Variabel	Indikator	<i>Pearson Correlation</i>	Keterangan
<i>E-Learning</i> (X)	X1.1	0.939	Valid
	X1.2	0.928	Valid
	X1.3	0.910	Valid
	X1.4	0.912	Valid
	X1.5	0.903	Valid
Motivasi Belajar (Y)	Y1.1	0.942	Valid
	Y1.2	0.903	Valid
	Y1.3	0.930	Valid
	Y1.4	0.924	Valid
	Y1.5	0.937	Valid
	Y1.6	0.933	Valid

Sumber: Data primer diolah, 2023

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai *pearson correlation* pada masing-masing indikator variabel X dan Y lebih besar dari 0,3 sehingga instrument dikatakan valid.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur derajat ketepatan, ketelitian suatu instrumen. Suatu instrument dikatakan variabel apabila nilai alpha lebih besar dari 0,6. Hasil uji reliabilitas ditunjukkan pada Tabel 2.

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa masing-masing nilai *Cronbach alpha* pada tiap instrumen lebih besar dari 0,6 sehingga seluruh variabel layak digunakan untuk menjadi alat ukur pada instrumen kuesioner dalam penelitian ini.

**Tabel 2.**  
**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

No	Variabel	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
1	<i>E-Learning</i> (X)	0,953	Reliabel
2	Motivasi Belajar (Y)	0,967	Reliabel

Sumber: Data diolah, 2022

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda (*multiple regression*). Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menganalisis pengaruh antara variabel independen (Penerapan *E-Learning*) terhadap variabel dependen yaitu Motivasi Belajar yang ditunjukkan pada Tabel 3.

**Tabel 3.**  
**Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.729	.652	1.118	.266
	X	1.122	.031	.961	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Data diolah, 2022

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh persamaan berikut:

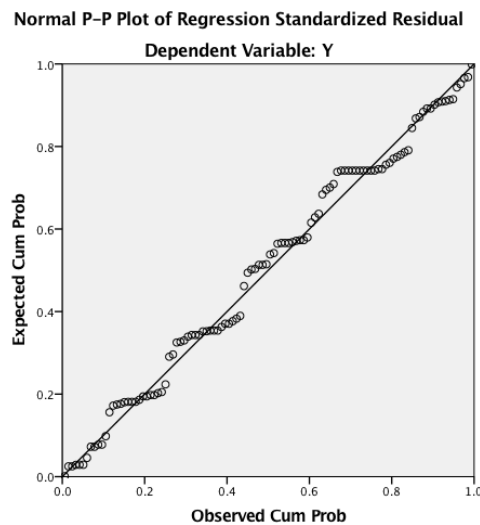
$$Y = 0,729 + 1,112X$$

Keterangan : Y : Motivasi Belajar  
 a : Konstanta  
 b : Koefisien regresi  
 X : Penerapan *E-Learning*  
 e : *error disturbances*

Nilai konstanta sebesar 0,729 berarti bahwa apabila variabel penerapan *E-Learning* bernilai nol maka motivasi belajar sebesar 0,729. Koefisien regresi variabel penerapan *E-Learning* sebesar 1,112 berarti ketika penerapan *E-Learning*

naik sebesar 1 poin maka akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 1,112 dengan asumsi variabel lain tetap (*ceteris paribus*).

Sebelum menggunakan model analisis jalur akan dilakukan pengujian asumsi klasik agar hasil perhitungan dapat diinterpretasikan dengan akurat. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi berdistribusi normal atau tidak, karena model regresi yang baik memiliki distribusi data yang normal atau mendekati normal (Ghozali, 2011:160). Pengujian normalitas dalam penelitian ini digunakan dengan melihat *normal probability plot* yang ditunjukkan pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 2. Normal Probability Plot of Regression Standardized Residual**

Sumber: Data primer diolah, 2023

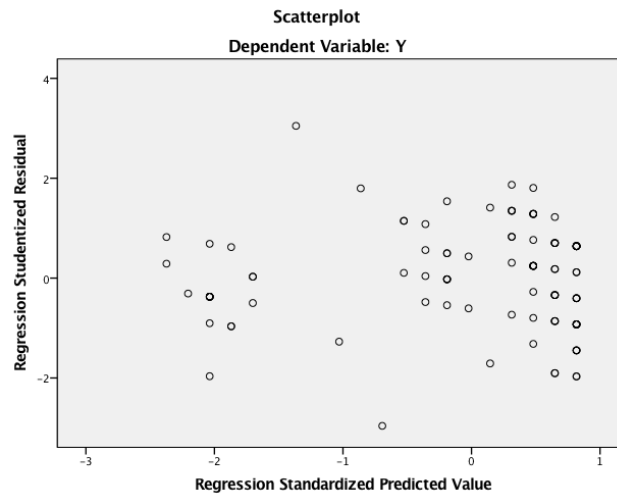
Berdasarkan Gambar 2 menunjukkan bahwa data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya hal ini menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal, sehingga maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variable-variabel bebas (Ghozali, 2011:105). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Dalam penelitian ini untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolineralitas didalam model regresi dengan melihat apabila nilai Variance Inflation Vactor (VIF) < 10 dan nilai tolerance > 0,10 maka tidak terjadi gejala multikolineritas dimana diperoleh nilai Tolerance lebih besar dari 0,1 dan nilai VIF lebih kecil dari 10, hal ini menunjukkan bahwa model regresi terbebas dari gejala multikolinearitas.

Uji Heteroskedastisitas ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika variandari residual satu pengamatan ke pangamatan lain tetap, maka homokedastisitas dan jika berbeda disebut heterodesitas. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heterokodestisitas (Ghozali, 2011:139). Salah satu cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heterokesdatisitas adalah dengan melihat grafik plot antar prediksi variabel dependen (ZPRED) dengan residualnya (SPRESID).

Deteksi ada tidaknya heterokedastisitas adalah dengan melihat grafik *scatterplot* antara SPRESID dan ZPRED, dimana sumbu Y adalah Y yang telah diprediksi dan sumbu X adalah residual yang telah di standardized (Ghozali, 2011:139). Hasil uji heteroskedastisitas dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan bahwa tidak ada pola yang jelas seperti titik-titik menyebar diatas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka hal ini mengindikasikan tidak terjadi heterokedastisitas.



**Gambar 3. Scatterplot**

Sumber: Data primer diolah, 2023

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk dapat menjelaskan fenomena yang dianalisis dengan menggunakan uji F. Penelitian ini dilakukan dengan melihat pada Anova yang membandingkan *Mean Square* dari regression dan *Mean Square* dari residual sehingga didapat hasil yang dinamakan F hitung yang ditunjukkan pada Tabel 4.

**Tabel 4.**  
**Hasil Uji F**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4868.905	1	4868.905	1304.953	.000 <sup>b</sup>
	Residual	402.958	108	3.731		
	Total	5271.864	109			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Sumber: Data primer diolah, 2023

Berdasarkan hasil uji F menunjukkan nilai probabilitas sebesar  $0,000 < \alpha$  (0,05), hal ini berarti bahwa *E-Learning* berpengaruh secara simultan berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Uji t yaitu suatu uji untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel independen secara parsial atau individual terhadap variabel dependen. Hasil uji t ditunjukkan pada Tabel 3 diatas yang menunjukkan bahwa penerapan *E-Learning*



berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar yang ditunjukkan dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ . Koefisien regresi variabel penerapan *E-Learning* sebesar 1,112 berarti ketika penerapan *E-Learning* naik sebesar 1 poin maka akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 1,112 dengan asumsi variabel lain tetap (*ceteris paribus*).

Koefisien determinasi bertujuan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah  $0 < R^2 < 1$ . Apabila nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) semakin mendekati angka 1, maka model regresi dianggap semakin baik karena variabel independen yang dipakai dalam penelitian ini mampu menjelaskan variabel dependennya.

**Tabel 5.**  
**Hasil Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.961 <sup>a</sup>	.924	.923	1.93160

a. Predictors: (Constant), X

Sumber: Data primer diolah, 2023

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,924, hal ini berarti bahwa 92,4 persen motivasi belajar dipengaruhi oleh penerapan *E-Learning*, sedangkan 7,6 persen sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model seperti faktor lingkungan dan metode belajar lainnya (Firdaus dkk, 2020).

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan *E-Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar yang ditunjukkan dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ . Koefisien regresi variabel penerapan *E-Learning* sebesar 1,112 berarti ketika penerapan *E-Learning* naik sebesar 1 poin maka akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 1,112 dengan asumsi variabel lain tetap (*ceteris paribus*). Penelitian ini memfokuskan hubungan yang signifikan antara *E-Learning* dan motivasi belajar mahasiswa sehingga mahasiswa cenderung lebih termotivasi ketika menerapkan *E-Learning*. Jika mahasiswa lebih termotivasi untuk belajar, maka mereka akan lebih mungkin mencapai tujuan pembelajaran (Harandi, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa sangat menarik untuk memanfaatkan *E-Learning* sebagai perangkat standar dalam pengajaran mahasiswa.

Penerapan *E-Learning* yang tepat merupakan kunci dalam kaitannya dengan motivasi belajar mahasiswa. Universitas di Kota Denpasar sesuai kebijakan untuk melakukan sistem pembelajaran secara daring sangat memudahkan mahasiswa, karena mereka bisa melakukan pembelajaran dengan fleksibel yang berarti kapanpun dan dimanapun (Ali dkk, 2021). Metode penerapan *E-Learning* memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar karena penerapan *E-Learning* memberikan banyak dampak positif yaitu mahasiswa dan dosen menjadi lebih memahami teknologi, materi dapat diakses dengan mudah oleh mahasiswa dimanapun dan kapanpun, dosen menjadi lebih kreatif dalam merancang metode pembelajaran dengan menggunakan

fitur dalam media online, serta mahamahasiswa dan dosen lebih santai dalam proses pembelajaran yang mampu memotivasi belajar mahamahasiswa.

Temuan kuantitatif Yahiaoui *et al*, (2022) mengungkapkan bahwa nilai yang dirasakan dari *E-Learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil mahasiswa. Penelitian Slater dan Davies, (2020) juga menunjukkan bahwa ada korelasi positif penerapan *E-Learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa. Menurut penelitian Dewi, (2020) menunjukkan bahwa penerapan *E-Learning* berjalan cukup baik untuk memotivasi mahasiswa SD apabila terjalin kerjasama yang baik antara pengajar dan orang tua mahasiswa. Penelitian Alvianto, (2020) juga menyatakan bahwa pembelajaran daring pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam dalam situasi pandemi Covid-19 masuk dalam kategori baik dan efektif memotivasi mahasiswa.

Penelitian ini konsisten atau sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulisworo dan Dahlan, (2017). Hasil penelitiannya menemukan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan *E-Learning* dengan mahasiswa dengan proses pembelajarannya melalui konvensional atau tatap muka. Hasil belajar mahasiswa yang menggunakan *E-Learning* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran secara tatap muka atau konvensional. Motivasi dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar mahasiswa. Interaksi antara *E-Learning* berbasis masalah dengan motivasi belajar tinggi menghasilkan tingkat hasil belajar KKPI yang paling optimal. Peneliti lain, Lin *et al*, (2017) juga menemukan bahwa motivasi belajar mahasiswa lebih tinggi bila menggunakan pembelajaran digital dibandingkan dengan model tradisional. Selain itu model pembelajaran digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan *E-Learning* dengan menggunakan *Google Classroom* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahamahasiswa pada Universitas di Kota Denpasar. Hal ini menunjukkan bahwa apabila penerapan *E-Learning* semakin baik atau meningkat penerapannya maka motivasi belajar mahamahasiswa juga meningkat.

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian maka dapat disaran dalam penelitian yaitu: Adanya metode *E-Learning* diharapkan pihak perpengajaran tinggi dapat melacak aktivitas dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan juga dapat terkoneksi dengan sistem yang ada di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sehingga aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh perpengajaran tinggi dapat diketahui dan dapat digunakan sebagai acuan dalam clustering perpengajaran tinggi. Adanya metode *e-learning* pihak perpengajaran tinggi dan dosen diharapkan bisa membuat konten atau tampilan dari *E-Learning* yang lebih menarik sesuai dengan selera mahamahasiswa serta menyediakan kapasitas penyimpanan yang lebih besar, sesuai dengan kapasitas server yang dimiliki oleh perpengajaran tinggi sehingga membuat mahamahasiswa tidak bosan dengan mekanisme pembelajaran.

## REFERENSI

- Ali, Lalu Usman dan Muhammad zaini. (2021). Pemanfaatan Program Aplikasi GGoogle Classroom sebagai upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahamahasiswa pada perkuliahan dasar-dasar kependidikan. *Society Jurnal Jurusan Tadris IPS*. Volume 11, Nomor 1 Juni 2020.
- Alvianto, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Dalam Situasi Pandemi Covid-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 13. <https://doi.org/10.30659/jpai.3.2.13-26>
- Anggoro, W., B., (2005). Penerapan E-learning sebagai Langkah Universitas Islam Indonesia Meningkatkan Kualitas dan Efektivitas Penyelenggaraan Pendidikan Konvensional. *Lomba Karya Tulis Ilmiah*. Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Bloomsburg. (2006). *E-Learning Concepts and Techniques. E Book. Institute for Interactive Technologies*. USA: Bloomsburg University of Pennsylvania
- Darin, E. A. (2001). *Selling E- Learning, American Society for Training and Development*.
- Deviyanti, Ekawarna, dan Yantoro. (2020). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil belajar mahasiswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Unggul Sakti Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu sosial*. Vol.1. Issue 1.hal.303-316.Januari 2020
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Kampus Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Balajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud
- Ellis, Ryann K. (2009). *Field Guide to Learning Management Systems, ASTD Learning Circuits*.
- Elyas, Ananda Hadi. (2018). "Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *Jurnal Warta Dharmawangsa* 56.
- Gartika Rahmasari dan Rita Rismiati. (2013). *e-learning Pembelajaran Jarak Jauh di SMA*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Ghozali, Imam. (2011). "*Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*". Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro..
- Glossary of e-Learning Terms. (2001). *LearnFrame.Com*.
- Hakim, A.B. (2005). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo. *In Jurnal I-Statement Stimik ESQ* (Vol. 1, Issue 2, pp.1-6)
- Hamalik, Oemar. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hammi, Z. (2017). *Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus*.87
- Harandi, S.R. (2015). Effects of E-Learning on Students' Motivation. 3rd International Conference on Leadership, Technology and Innovation Management. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 181 (2015) 423 – 430

- Horton, W. (2003). Penggunaan E-learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1-15  
<http://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/52>.
- Kamarga. (2000). *Sistem E-Learning*. Jakarta: Salemba Empat.
- Kumar, C, K. J. (2002). *Aplikasi E-Learning dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Malaysia*. (8 November 2002).
- Lin, M, H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effect of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal Of Mathematics And Technology Education*, 13(7), 3553-3564. Terdapat pada <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>.
- Maharani, N., & Kartini, K.S. (2019). Penggunaan Google Classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematika pada mahamahasiswa jurusan sistem komputer. *Pendipa Journal Of Science Education*, 3(3), 167-173.  
<https://doi.org/10.33369/pendipa.3.3.167-173>
- Mu'minah, I. H., & Gaffar, A. A. (2020). Optimalisasi Penggunaan Google Classroom Sebagai Alternatif Digitalisasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj). *Bio Education : (The Journal of Science and Biology Education)*, 5(2), 23–36. <https://doi.org/10.31949/be.v5i2.2610>
- Naidu, Som. (2005). *Learning & Teaching With Technology*. Taylor & Francis e-Library
- Nurchaya, R. (2020). Efektifitas Penggunaan Google Classroom dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK Pekerjaan Umum. *Tesis*. Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia
- Onno, P. W. (2002). *E-Learning berbasis PHP dan MySQL*, Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Pritasari, A,C., & Jumadi (2018). Development of Science Learning Tool Based on Problem Based Leranng with Google Classroom to Improve Argumentation Skill. *Biosaintifika: Journal of Biology & Biology Education*, q0 (2), 348-355.
- Sardiman AM. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press
- Sewang, Anwar. (2017). *Keberterimaan Google Classroom Sebagai Alternatif Peningkatan Mutu*
- Sohibun, & Ade, F.Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris Jurnal Kependidikan dan ilmu Tarbiyah*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- Sulisworo, D., & Dahlan, A. (2017). Dampak pembelajaran E-Learning terhadap motivasi pada pembelajaran fisika di kampus kejuruan, *Jurnal Berkala Fisika Indonesia*, 9(1), 1-7. Terdapat pada <http://journal.uad.ac.id/index.php/BFI/a rticle/view/6658>
- Terry, R. George. (2003). *Prinsip-Prinsip Manajemen*. Terjemahan J. Smith. D.F.M.

- Waller, Vaughan and Wilson, Jim. (2001). *A Definition for E- Newsletter of Open and Distance Learning Quality Control*. October 2001. (sumber dari internet: 16 September 2005 <http://www.odlqc.org.uk/odlqc/n19-e.html>).
- Yahiaoui, F., Aichouche, R., Chergui, K., Brika, S.K.M., Almezher, M., Musa, A.A., Lamari, I.A. (2022). The Impact of E-Learning Systems on Motivating Students and Enhancing Their Outcomes During COVID-19: A Mixed-Method Approach. *Educational Psychology*. Volume 13 – 2022 | <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.874181>