

PENGARUH PEMBELAJARAN JARAK JAUH DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PRODUK KUE INDONESIA

Fauziyah Munawaroh¹, Ari Fadiati Wira Soetisna¹, Alsuhendra¹, Jarudin^{2*)}

¹Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur 13220, Indonesia

²STMIK Bina Sarana Global, Tangerang 15114, Indonesia

*) E-mail: jarudin@stmikglobal.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh strategi pembelajaran jarak jauh dan motivasi belajar terhadap hasil belajar membuat produk kue Indonesia. Menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian dengan faktorial 2X2. Variabel strategi pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi *Google Classroom* (A₁) dan *Zoom Meeting Cloud* (A₂). Sedangkan untuk variable motivasi belajar yaitu motivasi belajar tinggi (B₁) dan motivasi belajar rendah (B₂). Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa adalah kuesioner dengan skala Likers. Melibatkan 66 responden yang dibagi menjadi dua kelompok sebagai eksperimen dan kontrol. Hasil uji hipotesis pertama bahwa Sig. 0,086 >0,05 dapat diartikan tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberikan perlakuan melalui *Google Classroom* dengan siswa yang diberikan perlakuan melalui *Zoom Meeting Cloud*. Hipotesis kedua bahwa Sig. 0,000 <0,05 dapat diartikan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Hipotesis ketiga bahwa Sig. 0,001 <0,05 dapat diartikan terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan motivasi belajar. Kesimpulan bahwa strategi pembelajaran tidak terdapat perbedaan hasil belajar sedangkan motivasi belajar terdapat perbedaan hasil belajar. Implikasi penelitian ini perlu dikaji kembali penerapan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran praktikum karena siswa SMK dituntut memiliki kompetensi dan penelitian ini baru pada pemahaman teori.

Kata kunci: strategi pembelajaran, motivasi belajar, *platform* pembelajaran, produk kue indonesia

The Influence of Distance Learning And Learning Motivation on The Learning Outcomes of Indonesian Cake Products

Abstract: This research aims to know the influence of distance instructional strategies and learning motivation on the results of learning to make Indonesian cake products. Using research methods with quantitative approaches. Research design with factorial 2X2. Variable distance learning strategies using the *Google Classroom* (A₁) and *Zoom Meeting Cloud* (A₂) apps. The variables of learning motivation are high learning motivation (B₁) and low learning motivation (B₂). The instrument used to measure students' learning motivation is a questionnaire with a Likert scale. It involved 66 respondents who were divided into two groups as experiments and controls. The results of the first hypothesis test that Sig. 0.086 >0.05 can mean no difference in learning outcomes between students treated through *Google Classroom* and students treated through *Zoom Meeting Cloud*. The second hypothesis is that Sig. 0.000 <0.05 can be interpreted as a significant difference in learning outcomes between students who have high learning motivation and low learning motivation. The third hypothesis is that Sig. 0.001 <0.05 can mean there is an interaction between learning strategies and learning motivation. He concluded that the instructional process does not have differences in learning outcomes while knowing there are differences in learning outcomes. This research's implications need to be reviewed in applying instructional strategies in the experimental learning process because vocational school students are required to have competencies. This research is new to the understanding of theory.

Keywords: Instructional Strategies, Learning Motivation, learning platform, Indonesian Cake Products

PENDAHULUAN

Pembelajaran jarak jauh merupakan satu set pengajaran dan strategi pembelajaran untuk menghubungkan orang-orang yang memiliki kebutuhan belajar dengan sumber daya yang diperlukan untuk memenuhinya (Rohman et al., 2020). Pembelajaran jarak jauh dimana guru dan siswa terpisah satu sama lain, melalui pemanfaatan teknologi untuk mendapatkan informasi yang diperlukan serta untuk belajar (Dirks-Naylor & Baucom, 2019). Teknologi informasi dan komunikasi mutakhir telah berhasil menembus batas antar benua di seluruh dunia (Amalia & Rachmawati, 2013). Melalui pembelajaran jarak jauh, belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja (Budiana et al., 2015). Pembelajaran jarak jauh akan efektif jika melibatkan interaksi antara siswa dengan pengajar, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media pembelajaran (Cabrera et al., 2019). Hal ini mendorong siswa untuk melakukan analisis dan sintesis pengetahuan, menggali, memanfaatkan informasi, menghasilkan tulisan, informasi dan pengetahuan sendiri. Siswa dirangsang untuk melakukan eksplorasi ilmu pengetahuan, fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar melalui jarak-jauh diantaranya: *E-Book*, *E-Library*, interaksi dengan pakar, *E-mail*, *Mailling List*, *News Group*, dan lain-lain.

Banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh saat ini, diantaranya adalah *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meeting*. Aplikasi *Google Classroom* tidak ada tatap muka langsung melalui video dengan guru. Aplikasi *Google Classroom* hanya menyediakan ruang diskusi sesama siswa, dan guru. Rikizaputra dan Hanna (2020) mengatakan bahwa penggunaan *e-learning* melalui *google classroom* dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran pada masa pandemik saat ini (Rikizaputra & Sulastri, 2020). Darmawan (2019) telah melakukan penelitian tentang penggunaan *Google Classroom* pada proses pembelajaran matematika di kelas X IPS 3 SMA Batik 2 Surakarta tahun 2018/2019. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase hasil belajar siswa dari sebelum, dari tahapan pertama sampai kedua. Pada pra tahapan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 48% atau 14 siswa, meningkat 18% pada tahapan pertama menjadi 66% atau 19. Pada tahapan kedua jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat sebesar 23% menjadi 89% atau 25 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas X IPS 3 SMA Batik 2 Surakarta tahun 2018/2019 (Darmawan, 2019).

Proses pembelajaran melalui *google classroom* memberikan kemudahan dalam pemberian tugas dan diskusi karena dapat diterima dan dikerjakan dimana saja (Anggraini, 2018). Selain itu materi pembelajaran juga dapat diakses walaupun siswa sudah tidak berada di kelas lagi. Berbagai kemudahan disajikan oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung terwujudnya pembelajaran yang lebih efektif (Claro et al., 2018). Aplikasi *Zoom Cloud Meeting* dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran tatap muka dari jarak jauh tanpa harus bertemu secara fisik melalui perangkat komunikasi *smartphone* maupun komputer yang memiliki fasilitas *chatting* dan juga video dengan kualitas tinggi (Almarzooq et al., 2020). *Zoom Cloud Meeting* dianggap sebagai aplikasi yang efektif untuk pembelajaran karena mendekati seperti pembelajaran di kelas (Shadat et al., 2018). Hasil penelitian Mustakim (2020), menggambarkan siswa menilai pembelajaran matematika menggunakan media online dengan kategori sangat efektif sebesar 23,3%, sebagian besar menilai efektif sebesar 46,7%, dan menilai biasa saja sebesar 20%. Meskipun ada juga siswa yang menganggap pembelajaran *on-line* tidak efektif sebesar 10%, dan sama sekali tidak ada atau 0% yang menilai sangat tidak efektif. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Zoom Cloud Meeting* efektif untuk pembelajaran *online* (Mustakim, 2020).

Selanjutnya dalam proses pembelajaran juga diperlukan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu atau

keadaan seseorang yang menyebabkan kesiapan untuk memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan (Sardiman, 2011). Bahwa semakin tinggi motivasi belajar maka akan semakin tinggi pula hasil belajar yang akan diperoleh siswa (Wulandari & Idrus, 2020). Motivasi belajar dapat dibentuk dari proses pembelajaran di Lembaga pendidikan tersebut. Dengan adanya motivasi belajar siswa akan bersemangat dalam belajar dan lebih aktif dalam berpendapat maupun bertanya apabila kesulitan. Penelitian Nurmala, Tripalupi dan Suharsono (2014) menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sangat penting dipertimbangkan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal (Nurmala et al., 2014). Model *e-learning* berbasis masalah dapat diterapkan pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun motivasi belajar rendah (Prey, 2011). Hal ini dikarenakan *e-learning* berbasis masalah secara terus menerus merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengembangkan kemampuan di dalam memecahkan permasalahan belajar (Harsel et al., 2019). Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal baik pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun motivasi belajar rendah (Jones, 2013).

Sesuai kebijakan pemerintah tentang jaga jarak dalam situasi pandemik COVID-19 saat ini untuk proses pembelajaran, maka Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Kota Bekasi menerapkan pembelajaran jarak jauh. Sistem pembelajarannya diserahkan pada masing-masing guru mata pelajaran. Pada awal pembelajaran bulan Mei 2020 sebagian guru telah menggunakan aplikasi *Google Classroom* untuk pembelajarannya, salah satunya mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia. Berdasarkan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh strategi pembelajaran jarak jauh dan motivasi belajar terhadap hasil belajar membuat produk kue Indonesia.

METODE

Penelitian eksperimen menggunakan rancangan faktorial 2 x 2 dengan pendekatan kuantitatif, yaitu masing-masing variabel bebas diklasifikasikan menjadi dua kategori. Dalam rancangan penelitian ini sekelompok subjek yang diambil dari populasi tertentu dikelompokkan secara acak menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dikenal perlakuan dengan strategi pembelajaran jarak jauh dan hasilnya dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan pengukuran yang sama. penelitian dilakukan bulan Mei sampai dengan Desember 2020. Penelitian dilakukan secara *online* di SMK Negeri 3 Kota Bekasi yang beralamat di Perumahan Mutiara Gading Timur Blok L5 No.1, Kelurahan Mustika Jaya, Kecamatan Mustika Jaya, Kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Adapun rancangan penelitiannya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Strategi Pembelajaran Jarak jauh (A)		<i>Aplikasi Google Classroom</i> (A ₁)	<i>Aplikasi Zoom Cloud Meeting</i> (A ₂)
		Motivasi Belajar (B)	
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁	
Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂	

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Negeri 3 Kota Bekasi Program Studi Kuliner Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 231 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan seluruh kelas yang akan digunakan dalam penelitian ini. Kelas XII program studi kuliner yang terdiri dari dua kelas berjumlah 66 orang. Selanjutnya dari dua kelas yang sudah diambil sebagai kelas eksperimen akan mendapatkan pembelajaran

jarak jauh berbasis *online* melalui *Google Classroom* dan kelas kontrol akan mendapatkan pembelajaran jarak jauh berbasis *online* melalui *Zoom Cloud Meeting*.

Dalam pengukuran motivasi belajar digunakan instrumen kuesioner motivasi belajar yang telah divalidasi oleh pakar bidang psikologi pendidikan. Setelah itu ditentukan kelompok yang memiliki motivasi belajar tinggi dan kelompok yang memiliki motivasi belajar rendah berdasarkan angket dengan rentang nilai dibagi dua sebagai standar penentuan motivasi belajar. Siswa dengan skor tinggi sebagai siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sedangkan siswa yang rendah memiliki motivasi belajar rendah. Semua siswa yang ada di masing-masing kelas tersebut akan dijadikan anggota sampel penelitian. Sebagai pertimbangan calon anggota sampel adalah siswa yang aktif, tidak ada catatan bermasalah kehadiran dan kedisiplinan berdasarkan data dari kesiswaan.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah diajukan diterima atau ditolak. Untuk menguji hipotesis tersebut menggunakan analisis variansi dua jalur (ANOVA) dan apabila dalam analisis ditemukan adanya interaksi, maka dilanjutkan dengan Uji Tuckey. Uji Kruskal-Wallis adalah uji yang digunakan untuk mempelajari perbedaan rata-rata lebih dari dua kelompok. Statistik uji ini dapat digunakan sebagai pengganti uji ANOVA satu jalan apabila data penelitian yang akan di uji berbentuk peringkat atau data dalam skala ordinal. Sebagaimana uji nonparametrik lainnya, uji Kruskal-Wallis juga tidak memerlukan asumsi normal dan homogen pada distribusi induknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara ringkas, rincian hasil analisis data dideskripsikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil analisis deskriptif data hasil penelitian

		Strategi Pembelajaran (A)	
Motivasi Belajar(B)	Data Statistik	<i>Hasil belajar</i>	<i>Hasil belajar</i>
		<i>Google Classroom</i> (A ₁)	<i>Zoom Meeting Cloud</i> (A ₂)
Motivasi Belajar Tinggi(B ₁)	N	17	15
	Rerata \bar{Y}	85,94	83,00
	Minimum	80	79
	Maksimum	88	90
Motivasi Belajar Rendah (B ₂)	N	16	18
	Rerata \bar{Y}	77,94	78,94
	Minimum	75	78
	Maksimum	79	80
N	Simpangan Baku	2,221	3,162
	N	33	33
	Rerata \bar{Y}	82,06	80,79
	Minimum	75	78
Maksimum	Maksimum	88	90
	Simpangan Baku	4,630	3,008

Berdasarkan hasil uji analisis, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian dengan menggunakan Analisis Varian (ANOVA) dua jalan dan uji lanjut menggunakan uji Tukey. Hasil perhitungan uji ANOVA dua jalan dapat dilihat pada table 2.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

Sumber Varian	df	F _{hitung}	F _{tabel(0,05)}	Sig.(α)
Strategi_Pembelajaran (A)	1	3,045	4,15	0,086
Motivasi_Belajar (B)	1	118,345	4,15	0,000
Strategi_Pembelajaran (A) * Motivasi_Belajar (B)	1	12,685	4,15	0,001

Dasar pengambilan keputusan dalam uji ANOVA dua jalan(Kadir, 2017):

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, atau $F_{hitung} > F_{tabel}$ tolak H_0 terdapat perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan variabel faktor.
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ terima H_0 tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan variabel faktor.

1. Hipotesis pertama

Hasil perhitungan ANOVA dua jalan diperoleh Sig. 0.086>0.05 atau 3,045<4,15 maka hipotesis statistik terima H_0 . Hal ini dapat diartikan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan strategi pembelajaran *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan strategi *Zoom Meeting Cloud*.

2. Hipotesis kedua

Hasil perhitungan ANOVA dua jalan diperoleh Sig. 0.001<0.05 atau 1118,345>4.15 maka hipotesis statistik tolak H_0 . Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

3. Hipotesis Ketiga

Hasil pengujian ANOVA dua jalan diperoleh Sig.0.000<0.05 atau 12.685>4.15 maka hipotesis statistik tolak H_0 . Hal ini menunjukkan terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMK N 3 pada mata pelajaran pembuatan produk kue Indonesia.

Dilanjutkan dengan uji Tukey untuk melihat rata-rata antar kelompok, hasilnya dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3. Hasil Uji Tukey

			Std. Error	95% Derajat Kepercayaan	
A= Strategi Pembelajaran	B=Motivasi Belajar	Rerata		Batas Bawah	Batas Atas
$A_1= Google$ <i>Classroom</i>	B ₁ = Motivasi Belajar Tinggi	85,941	0,545	84,852	87,030
	B ₂ = Motivasi Belajar Rendah	77,938	0,562	76,815	79,060
$A_2= Zoom$ <i>Meeting Cloud</i>	B ₁ = Motivasi Belajar Tinggi	83,000	0,580	81,841	84,159
	B ₂ = Motivasi Belajar Rendah	78,944	0,529	77,886	80,003

Berdasarkan tabel 3 untuk melihat perbedaan antar kelompok bahwa siswa diberikan perlakuan pembelajaran melalui *Google Classroom* yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih

tinggi hasil belajarnya bila dibandingkan dengan siswa diberikan perlakuan pembelajaran melalui *Google Classroom* yang memiliki motivasi belajar rendah ($A_1 B_1=85,941$ dan $A_1 B_2=77,938$). Untuk kelompok siswa diberikan perlakuan pembelajaran melalui *Zoom Meeting Cloud* yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi hasil belajarnya bila dibandingkan dengan siswa diberikan perlakuan pembelajaran melalui *Zoom Meeting Cloud* yang memiliki motivasi belajar rendah ($A_2 B_1=83,000$ dan $A_2 B_2=78,944$). Sedangkan untuk kelompok bahwa siswa memiliki motivasi tinggi yang diberikan perlakuan pembelajaran melalui *Google Classroom* lebih tinggi hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran melalui *Zoom Meeting Cloud* ($A_1 B_1=85,941$ dan $A_2 B_1=83,000$). Untuk kelompok bahwa siswa memiliki motivasi rendah yang diberikan perlakuan pembelajaran melalui *Google Classroom* lebih rendah hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran melalui *Zoom Meeting Cloud* ($A_1 B_2=77,938$ dan $A_2 B_2=78,944$).

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang diperlakukan dengan strategi pembelajaran *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa yang diperlakukan dengan strategi *Zoom Meeting Cloud*. Hal ini konsisten dengan pernyataan bahwa siswa yang diberikan strategi pembelajaran *Google Classroom* tidak ada perbedaan dalam memahami mata pelajaran yang disampaikan dengan strategi *Zoom Meeting Cloud*. *E-learning* merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan siswa dan guru dalam sebuah ruang belajar *online*. *E-learning* didesain untuk mengatasi keterbatasan antara guru dan siswa, terutama dalam hal waktu, ruang kondisi, dan keadaan. *E-learning* dapat menciptakan sebuah ruang digital pembelajaran, dimana siswa dapat mengakses materi dari berbagai sumber tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dalam masa pandemi Covid-19 sangat efektif melaksanakan perkuliahan daring dengan memanfaatkan Aplikasi *Zoom*, *Whatsapp Group*, dan *Google Drive* (Kurniawansyah & Siswanto, 2020). Menurut Yunitasari dan Hanifah bahwa pembelajaran melalui *Zoom Meeting* lebih baik dibandingkan dengan *Google Classroom* (Yunitasari & Hanifah, 2020). Sedangkan menurut Sabran dan Sabrana bahwa pembelajaran *google classroom* sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27% (Sabran & Sabara, 2019).

Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Motivasi dan pembelajaran adalah hal yang tidak dapat dipisahkan. Dalam mempelajari salah satu hal yang membantu menjadi sukses dalam belajar adalah memiliki motivasi yang tinggi. Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan, dan mengarahkan siswa dalam belajar, selain motivasi belajar dapat diartikan sebagai sikap yang membangkitkan dan mengarahkan siswa untuk belajar sesuatu yang baru. Jika siswa memiliki motivasi tinggi, siswa akan merasa lebih mudah untuk belajar hal-hal baru. Motivasi belajar dapat membangkitkan dan memberikan arah dorongan yang menyebabkan individu melakukan tindakan belajar (Credé & Phillips, 2011).

Temuan ini juga didukung oleh Asvio, mengungkapkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dan lingkungan belajar terhadap prestasi siswa (Asvio et al., 2017). Diperkuat oleh Perini bahwa motivasi belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Perini et al., 2018). Sejalan dengan pendapat Fandino bahwa motivasi belajar dapat memengaruhi hasil belajar siswa (Escobar Fandiño et al., 2019). Temuan ini didukung oleh peneliti Lin bahwa strategi dan motivasi belajar dapat meningkatkan hasil belajar (Lin et al., 2017). Sejalan dengan Lin, Strategi pembelajaran dan motivasi belajar itu meningkatkan hasil belajar secara mandiri (Georgiou & Kyza, 2018).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar produk kue Indonesia (Penelitian Eksperimen) di SMK Negeri 3 Kota Bekasi yang beralamat di Perumahan Mutiara Gading Timur Blok L5 No.1, Kelurahan Mustika Jaya, Kecamatan Mustika Jaya, Kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan strategi *Zoom Meeting Cloud*. 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Hasil rata-rata nilai menunjukkan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi ($B_1 = 84,56$) dari hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah ($B_2 = 78,47$). 3) Terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 3 Kota Bekasi pada mata pelajaran membuat produk kue Indonesia. 3) Terdapat perbedaan bahwa Hasil belajar siswa SMK Negeri 3 Kota Bekasi yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Google Classroom* lebih tinggi dari yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Zoom Meeting Cloud*. Hasil nilai rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Google Classroom* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,94, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Zoom Meeting Cloud* sebesar 83,00. 4) Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa SMK Negeri 3 Kota Bekasi yang memiliki motivasi belajar rendah yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Google Classroom* dengan yang diberikannya perlakuan strategi pembelajaran *Zoom Meeting Cloud*. Dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Google Classroom* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77,94 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Zoom Meeting Cloud* sebesar 78,94.

5) Terdapat perbedaan bahwa Hasil belajar siswa SMK Negeri 3 Kota Bekasi diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Google Classroom* yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi dari hasil belajar siswa diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Google Classroom* yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Google Classroom* yang memiliki motivasi belajar tinggi mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,94, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77,94. 6) Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa SMP diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Zoom Meeting Cloud* yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan hasil belajar siswa SMP diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Zoom Meeting Cloud* yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Zoom Meeting Cloud* yang memiliki motivasi belajar tinggi mendapatkan nilai rata-rata sebesar 83, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah mendapatkan nilai rata-rata sebesar 78,94.

Saran untuk orang tua siswa selalu memberikan motivasi kepada anaknya agar tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran jarak jauh. Memberikan kenyamanan dalam belajar, tidak selalu memaksakan dalam belajar harus melihat situasi dan kondisi sang anak, selalu memberikan perkataan positif, dan membangun untuk semangat belajar anak, diharapkan mendampingi anak dalam proses pembelajaran, serta membantunya jika mendapatkan kesulitan dalam proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk guru agar dapat memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan selalu memperhatikan siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh yang berlangsung. Penelitian ini baru meneliti tentang pemahaman teori belum

pembelajaran praktik, sedangkan siswa SMK dituntut memiliki kompetensi sehingga perlu dilakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Almarzooq, Z. I., Lopez, M., & Kochar, A. (2020). Virtual Learning During the Covid-19 Pandemic. *Journal Of The American College of Cardiology*, 75(20), 2636–2640. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Amalia, F. F., & Rachmawati, R. (2013). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komukasi. *Journal Computer Science Coll*, 12(2), 207–218.
- Anggraini, E. (2018). Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9 Bandar Lampung. S. <https://gudangmakalah.blogspot.com/2012/07/skripsi-pengaruh-pembelajaran-aqidah.html>
- Asvio, N., Arpinus, & Suharmon. (2017). The Influence of Learning Motivation and Learning Environment on Undergraduate Students' Learning Achievement of Management of Islamic Education , Study Program of Iain Batusangkar In 2016 Abstract: *Noble International Journal of Social Sciences Research*, 2(2), 16–31. <http://napublisher.org/?ic=journals&id=2%0AOpen>
- Budiana, H. ., Sjarirah, N. ., & Bakti, I. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan komukasi dalam pembelajaran. *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 4(1), 59–62.
- Cabrera, M., Garnica, L. Y. Z., & Farfán, I. C. M. (2019). How distance learning based on inclusion led to the proposal of a distributed access research strategy (DARS). *Australasian Journal of Educational Technology*, 35(6), 80–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.14742/ajet.5525>
- Claro, M., Salinas, A., Cabello-Hutt, T., San Martín, E., Preiss, D. D., Valenzuela, S., & Jara, I. (2018). Teaching in a Digital Environment (TIDE): Defining and measuring teachers' capacity to develop students' digital information and communication skills. *Computers and Education*, 121, 162–174. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.001>
- Credé, M., & Phillips, L. A. (2011). A meta-analytic review of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire. *Learning and Individual Differences*, 21, 337–246. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2011.03.002>
- Dirks-Naylor, A. J., & Baucom, E. (2019). Impact of distance learning via synchronous videoconferencing on pharmacy student performance in a biological science course sequence: an 8-yr analysis. *Advances in Physiology Education*, 43(4), 534–536. <https://doi.org/10.1152/advan.00108.2019>
- Escobar Fandiño, F. G., Muñoz, L. D., & Silva Velandia, A. J. (2019). Motivation and E-Learning English as a foreign language: A qualitative study. *Heliyon*, 5(9). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e02394>
- Harsel, M. Van, Hoogerheide, V., Verkoeijen, P., & Gog, T. Van. (2019). Effects of different sequences of examples and problems on motivation and learning. *Contemporary Educational Psychology*, 58(March), 260–275. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.03.005>
- Jones, A. (2013). Increasing Adult Learner Motivation for Completing Self-directed E-learning. In *Performance Improvement* (Vol. 52, Issue 7, pp. 32–42). <https://doi.org/10.1002/pfi.21361>
- Kadir. (2017). *Applied Statistics: Concepts, Examples and Analysis of Data with the SPSS / Lisrel Program in Research* (3rd ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Kurniawansyah, A. S., & Siswanto. (2020). Kolaborasi Whatsapp group, Zoom Cloud Meeting, dan Google Drive sebagai formula dalam pelaksanaan kegiatan perkuliahan online di masa

- pandemi COVID-19. *Jurnal Media Infotama*, 16(2), 61–67.
- Lin, C., Zhang, Y., & Zheng, B. (2017). The roles of learning strategies and motivation in online language learning : A structural equation modeling analysis. *Computers & Education*, 113, 75–85. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.05.014>
- Mustakim. (2020). Efektifitas Pembelajaran daring menggunakan Media online selama masa Pandemi COVID-19 pada mata pelajaran Matematika. *Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/lectura/article/view/3760/2003>
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., Ekonomi, J. P., & Ganesha, U. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 4(1), 1–10.
- Perini, S., Luglietti, R., Margoudi, M., Oliveira, M., & Taisch, M. (2018). Learning and motivational effects of digital game-based learning (DGBL) for manufacturing education –The Life Cycle Assessment (LCA) game. *Computers in Industry*, 102, 40–49. <https://doi.org/10.1016/j.compind.2018.08.005>
- Prey, G. (2011). Good Teaching Co-Decide: How do Innovative Teaching Draughts Come With Competitors and Public? The Multi-Media Based University Teaching Award of Lower Saxony camousemerge. *Proceedings of the 6Th International Conference on E-Learning*, 302–306.
- Rohman, B., Aziz, J. A., Imran, A., & Jarudin. (2020). Distance Instructional Strategies and Learning Motivation towards Learning Outcome of the Study Al-Qur' an in Situation a COVID-19 Pandemic. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6609–6619. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081225>
- Sabran, & Sabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS NEGERI Makasar*, 122–125.
- Sardiman, A. . (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Shadat, A., Sayem, M., Taylor, B., & Mcclanachan, M. (2018). Effective use of Zoom technology and instructional videos to improve engagement and success of distance students in Engineering. *AAEE, December 2017*.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>