

PENGARUH MOTIVASI SISWA MENGGUNAKAN *GOOGLE CLASSROOM* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK
MANUNGGAL BHAKTI NGORO

YUNI MUIZZATUL HIKMAH.
STKIP PGRI JOMBANG; JL. PATTIMURA, 0321-861319
yunimuzz@gmail.com

Abstract

Motivation is a force that can encourage students to issued their ability and potential. The learning process requires motivation to help students to want to learn with the help of teachers as educators. The learning process requires motivation to help students to want to learn with the help of teachers as educators. The learning process also requires learning media that can build student learning motivation, one of which is by using *Google Classroom* learning media. This application helps teachers and students carry out the learning process more easily and pleasantly. This study aims to: Find out whether or not there is an influence of student motivation by using *Google Classroom* learning media on student learning outcomes at SMK Manunggal Bhakti Ngoro.

This study aims to determine whether or not there is an effect of student motivation using Google classroom learning media on student learning outcomes in class X SMK Manunggal Bhakti Ngoro. The research method used in this research is a questionnaire method using simple linear regression analysis. The sample was obtained by using purposive sampling technique of 30 students from class X SMK Manunggal Bhakti. Data collection was carried out by giving a questionnaire. Data analysis was performed using the SPSS 20 program which consists of prerequisite tests and hypothesis testing. The data analysis requirements test used were normality test, linearity test and heterokedacity test. While the data analysis hypothesis test used is a simple linear regression test. Based on the results of the study, it was concluded that there was an effect of student motivation using Google Classroom learning media on student learning outcomes. The factors that influence students' motivation to use Google Classroom as a learning medium for learning outcomes are 80.3%, while 19.7% are influenced by other factors not included in this study.

Keywords: Learning Motivation, Mathematics Learning Outcomes.

Abstrak

Motivasi adalah kekuatan yang dapat mendorong siswa untuk mengeluarkan kemampuan dan potensi yang dimiliki dalam dirinya. Proses pembelajaran perlu adanya motivasi untuk membantu siswa agar mau belajar dengan bantuan guru sebagai pendidik. Proses pembelajaran perlu juga adanya media pembelajaran yang dapat membangun motivasi siswa untuk belajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*. Aplikasi ini membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui ada atau

tidaknya pengaruh motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa di SMK Manunggal Bhakti Ngoro.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Google classroom* terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMK. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Sampel diperoleh dengan menggunakan teknik *purposiv sampling* sebanyak 30 orang siswa dari kelas X SMK. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian angket. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 20 terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji persyaratan analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji linieritas dan uji heterokedasitas. Sedangkan uji hipotesis analisis data yang digunakan yaitu uji regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil penelitian didapat kesimpulan bahwa terdapat pengaruh motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi motivasi siswa penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar sebesar 80.3%, sedangkan 19.7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini

Kata kunci : *Motivasi Belajar, Hasil Belajar Matematika.*

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang SISDIKNAS nomor 20 tahun 2003, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan ang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serat bertanggung jawab dalam berbangsa (Budiningsih, 2005:1). Proses pendidikan dapat diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidikan dan siswa sebagai peserta didik. Proses pendidikan perlu adanya motivasi atau dorongan yang menyebabkan siswa mau belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Agar dapat menumbuhkan motivasi siwa agar mau belajar maka seorang guru perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk mendorong siswa mau belajar. Pembelajaran inovatif juga sangat diperlukan dimasa pandemi seperti ini, Sebab siswa sangat membutuhkan dorongan atau motivasi agar mau belajar. Seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang inovativ. Salah satunya yaitu menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam menciptakan pembelajaran inovatif .

Gogole Classroom adalah sebuah produk dari oleh *Google Apps for Education* memiliki banya fasilitas didalamnya seperti memberi pengumuman atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siap saja yang sudah mengumpulkan tugas. Pada situs oleh *Google Classroom* juga tertulis bahwa *Google Classroom* terhubung dengan layanan *Google Education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *Google Mail, Google Drive, Google Calendar, Google Sheets, Google Slides, dan Google Sites dalam proses pembelajaran* (Ernawati, 2018:15). Menurut Herman *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *Google*

Classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Nirfayanti, 2019:51) dengan berbagai fitur yang terdapat di *Google Classroom* maka guru dengan mudah membuat pembelajarn yang menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran matematika.

Sedangkan menurut Mc.Donald, motivasi adalah perubahan energi dari dalam individu yang ditandai dengan hadirnya sebuah “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Tujuan akan dapat merangsang timbulnya motivasi. Jaidi, motivasi dalam hal ini merupakan respon atau jawaban dari suatu gerakan, yaitu tujuan. Motivasi timbul dari dalam diri manusia, akan tetapi kemunculannya karena terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan yang menyangkut soal kebutuhan (Sardiman, 2011:73-74).

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Manunggal Bhakti Ngoro Jombang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode angket dengan analisis regresi linear sederhana yaitu untuk mengkaji pengaruh variabel bebas dan variabel terikat. Variabel yang diteliti yaitu motivasi siswai (X) dan prestasi belajar matematika (Y).

Populasi penelitiannya adalah siswa kelas X SMK Maanunggal Bhakti Ngoro. Sedangkan sampelnya kelas X Perbankan yaitu sebanyak 30 orang siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner (angket). Pengujian persyaratan analisis data yang digunakan terdiri dari uji normalitas, uji linieritas dan uji heterokedasitas. Sedangkan uji hipotesis yangdigunakan yaitu uji regresi linear sederhana.

Hasil Dan Pembahasan

Uji Normalitas

Tabel 1. Output Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	3,94248162
Most Extreme Differences	Absolute	,166
	Positive	,166
	Negative	-,153
Kolmogorov-Smirnov Z		,907
Asymp. Sig. (2-tailed)		,383

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil uji normalitas menggunakan *unstandardized residual* tabel di atas diperoleh nilai signifikansi *kolmogrov smirnov* yaitu 0,383. Angka *kolmogrov smirnov* tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan taraf signifikasi 0.05 ($\text{sig} > 0.05$). Jadi H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa residual berdistribusi normal.

Uji Linieritas

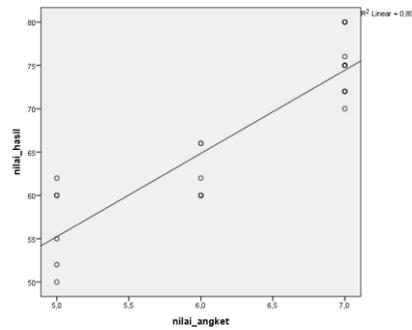
Tabel 2. *Output* Uji Linieritas

ANOVA Table

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar Matematika * Motivasi Belajar	(Combined)	1940,767	2	970,383	76,512	,000
	Linearity	1832,448	1	1832,448	144,484	,000
	Deviation from	108,318	1	108,318	8,541	,007
	Linearity					
	Within Groups	342,433	27	12,683		
	Total	2283,200	29			

Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan uji linieritas untuk motivasi siswa dengan hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai signifikansi (sig) dari *output* di atas, diperoleh nilai *linierity* sig sebesar 0.007 kurang dari 0.05 (sig < 0.05). Jadi H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linier secara signifikan antara motivasi dan hasil belajar siswa.

Berikut ini uji linieritas *scatterplot* dengan bantuan *software SPSS for Windows versi 20,0*:

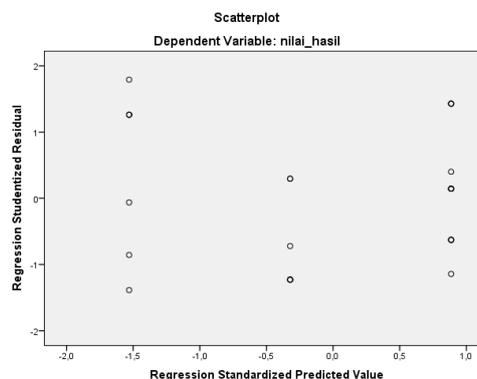


Gambar 1. Scatterplot Uji Linieritas

Berdasarkan Gambar di atas, terlihat titik-titik plot membentuk pola garis lurus dari kiri bawah naik ke atas. Sehingga dapat disimpulkan ada hubungan yang linier secara signifikan antara motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

Uji Heterokedastitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam regresi terjadi ketidaksamaan varians residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Berikut uji heteroskedastisitas dengan bantuan *software SPSS for Windows versi 20,0* :



Gambar 2. Scatterplot Uji Heteroskedastisitas

Pada gambar di atas, terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka nol pada sumbu Y. Hal ini dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas. Selain dengan mengamati garfik *scatterplot*, uji heteroskedastisitas juga dapat dilakukan dengan uji *Glajser*. *Output* dari proses diatas adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Output Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	8,258	2,755		2,997	,006
Motivasi Siswa	-,786	,436	-,323	-1,803	,082

a. Dependent Variable: Abs_1

Berdasarkan tabel 3. *output* uji heteroskedastisitas dengan jelas menunjukkan motivasi belajar mempunyai nilai signifikansi sebesar 0.082 atau sig > 0.05. jadi Ho diterima, sehingga dapat disimpulkan model regresi tidak terjadi heteroskedastisitas.

Persamaan Regresi Linier Sederhana

Tabel 4. Persamaan Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95,0% Confidence Interval for B	
	B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound
1 (Constant)	7,215	5,688		1,268	,215	-4,438	18,867
Mitivasi Siswa	9,604	,900	,896	10,669	,000	7,760	11,448

a. Dependent Variable: nilai_hasil

Dari tabel 4 diperoleh persamaan regresi linier sederhana $Y = \beta_0 + \beta_1 X_1$. $Y = 7,215 + 9,604 X_1$. Persamaan tersebut mempunyai makna sebagai berikut : (1)Konstanta = 7,215, Jika motivasi siswa dianggap sama dengan nol, maka hasil belajar siswa sebesar 7,215. 9. (2) Koefisien $X_1 = 9,604$, Jika motivasi siswa mengalami kenaikan sebesar satu poin maka aan menyebabkan hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 9,604 terhadap hasi belajar siswa. Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi linier sederhana ini adalah dengan melihat nilai signifikansi (sig) hasil *output software SPSS for Windows versi 20.0*. berdasarkan tabel di atas dengan jelas menunjukkan motivasi belajar mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,000 atau sig <0.05. Jadi Ho di tolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh motivasi siswa penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran terhadap hasi belajar siswa.

Uji Determinasi

Tabel 5. Output Uji Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df 1	df 2	Sig. F Change
1	,896 ^a	,803	,796	4,012	,803	113,829	1	28	,000

a. Predictors: (Constant), nilai_angket

Pada tabel model *summary* diperoleh R Square = 0.803, sehingga koefisien determinasi (KD) = 80,3% faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi Matriks adalah motivasi siswa dalam penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Sedangkan 19,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Penelitian dengan judul “Pengaruh Motivasi Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Manunggal Bhakti Ngoro” ini telah dilakukan di SMK Manunggal Bhakti Ngoro pada tanggal 9 Juli 2020. Penelitian dilakukan kepada 30 siswa kelas X SMK Manunggal Bhakti Ngoro tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah : (1) data motivasi siswa berupa angket yang telah dibagikan secara *online* menggunakan aplikasi *google form*; (2) data berupa dokumentasi hasil belajar siswa kelas X SMK Manunggal Bhakti Ngoro tahun pelajaran 2019/2020 pada materi matriks dengan menggunakan media pembelajaran *google classroom*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahawa : (1) model regresi yang digunakan pada uji regresi linier sederhana dengan persamaan yaitu $Y = \beta_0 + \beta_1 X_1$ dan diperoleh hasil regresinya sebesar $Y = 7,215 + 9,604 X_1$ (2) ada pengaruh yang signifikan motivasi siswa penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. hal ini dibuktikan dengan hasil yang diperoleh dari perhitungan statistik menggunakan bantuan *software SPSS for Windows versi 20.0* dimana nilai signifikansi sebesar 0.000 (sig<0.05). Sehingga H_0 ditolak. (3) Kuatnya pengaruh motivasi siswa penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa ditunjukkan dengan nilai R Square = 0.803, sehingga koefisien determinasi (KD) 80.3%. Artinya sebesar 80.3% faktor yang mempengaruhi motivasi siswa penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, sedangkan 19.7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah motivasi siswa. sesuai dengan penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh motivasi siswa

penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar. Motivasi siswa dalam penggunaan *Google Classroom* sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi matriks pada siswa kelas X SMK. Siswa dengan mudah dalam memahami konsep matriks. Menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran juga dapat menghemat waktu dan fleksibel. Di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, siswa menjadi generasi yang lebih memilih untuk menggunakan alat-alat teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, penting bagi seorang guru matematika untuk mampu mengikuti perkembangan dunia yang begitu pesat, salah satunya adalah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran matematika. Sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika dengan serius.

Simpulan Dan Saran

Simpulan

1. Model regresi yang digunakan pada uji regresi linier sederhana dengan persamaan yaitu $Y = \beta_0 + \beta_1 X_1$ dan diperoleh hasil regresinya sebesar $Y = 7,215 + 9,604 X_1$;
2. Berdasarkan hasil dari perhitungan uji hipotesis menggunakan *software SPSS 20.0 for windows* dapat disimpulkan ada pengaruh motivasi siswa yang cukup besar terhadap penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sebesar 80.3%

Saran

1. Seharusnya peneliti jika melakukan penelitian tidak hanya mengambil data atau dokumentasi data yang sudah ada melainkan harus melakukan pembelajaran di kelas agar mengetahui kondisi siswa yang sebenarnya.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai alat bagi guru matematika dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar matematika siswa.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai sumber informasi mengenai penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dan motivasi siswa pada pembelajaran matematika materi-materi lainnya.
4. Mengembangkan penelitian ini dengan mengkolaborasikan dengan media pembelajaran matematika lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

Budiningsih, A. 2005. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta. PT Rineka Cipta

Sardiman. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada