Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kejar Paket B pada Mata Pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo

Imelda Yuke Shasa Maulida^{1*)}, Yatim Riyanto²

¹Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding author, e-mail: imelda.19023@mhs.unesa.ac.id

Received Juni 2023;
Revised Juni 2023;
Accepted Juni 2023;
Published Online 2023

Abstrak: Kesibukan yang dialami peserta didik Paket B sehingga pembelajaran dilakukan secara online mengakibatkan turunnya motivasi dan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPS sehingga dipilihnya media pembelajaran Google Classroom untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Google Classroom terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik Paket B pada mata pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo menggunakan metode penelitian kuantitatif Pre-Eksperimental One-Group Pretest-Posttest Design dengan sampel 23 peserta didik Paket B kelas VIII. Hasil penelitian melalui persentase angket motivasi belajar menunjukkan rata-rata 76.50% berkategori tinggi yang berarti ada pengaruh positif media pembelajaran Google Classroom terhadap motivasi belajar peserta didik Paket B pada mata pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo. Hasil data pretest dan posttest melalui Sign Test diperoleh angka $0.000 < 0.05$ yang berarti ada pengaruh signifikan media pembelajaran Google Classroom terhadap hasil belajar peserta didik Paket B pada mata pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo.

Kata Kunci: Media pembelajaran Google Classroom, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract: The busyness experienced by Package B students so that learning is carried out online resulted in a decrease in motivation and learning outcomes, especially in social studies subjects so that Google Classroom learning media was chosen to overcome this problem. This study aims to determine the effect of Google Classroom learning media on the motivation and learning outcomes of Package B students in social studies subjects at SPNF SKB Sidoarjo using the Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design quantitative research method with a sample of 23 Package B students for class VIII . The results of the study through the Percentage Questionnaire of learning motivation showed an average of 76.50% in the high category, which means that there is a positive influence of Google Classroom learning media on the learning motivation of Package B students in social studies subjects at SPNF SKB Sidoarjo. The results of the pretest and posttest data through the Sign Test obtained the number $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant influence of Google Classroom learning media on the learning outcomes of Package B students in social studies subjects at SPNF SKB Sidoarjo.

Keywords: Google Classroom learning media, Learning Motivation, Learning Outcomes

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan
Sby Kode Pos 60213
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112
E-mail: jpus@unesa.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang cenderung sulit untuk dipisahkan dari kehidupan umat manusia sehari-hari dan pada dasarnya terjadi pada saat individu tersebut lahir ke dunia hingga tutup usia. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUD RI No. 41, 2003). Di Indonesia, terdapat tiga

jalur pendidikan yakni *pendidikan informal* atau pendidikan keluarga merupakan pendidikan pertama yang dialami oleh setiap individu, *pendidikan formal* merupakan pendidikan yang cenderung sistematis dan berjenjang, serta *pendidikan non formal* merupakan pendidikan yang hadir berdampingan dengan pendidikan formal. Salah satu contoh dari pendidikan non formal yakni Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) yang identik dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), program pelatihan serta pendidikan kesetaraan Paket A yang setara dengan SD, Paket B setara dengan SMP dan Paket C setara dengan SMA (Sapinah dkk., 2021).

Umumnya, proses pembelajaran pada program kesetaraan pendidikan non formal terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peserta didik termasuk kurangnya waktu untuk melakukan proses pembelajaran secara tatap muka dikarenakan banyaknya kesibukan seperti bekerja dan mengurus anak mengharuskan peserta didik membagi waktunya agar dapat mengikuti pembelajaran. Dampaknya, terjadi permasalahan dalam membagi waktu yg kerap kali dirasakan oleh peserta didik sehingga berpengaruh pada penurunan motivasi dan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPS karena kesibukan, adanya pandemi *covid-19*, serta mata pelajaran IPS yang sifatnya abstrak. Hasil wawancara tutor sebagai data awal menyebutkan bahwa motivasi belajar peserta didik cenderung menurun akibat adanya kesibukan dan nilai rapot dalam kurun waktu satu tahun terakhir dengan rata-rata 84 dapat diasumsikan bahwa hasil belajar peserta didik masih dirasa kurang, seharusnya peserta didik bisa mendapat nilai 90 keatas. Sifat materi IPS yang abstrak membutuhkan media untuk menyampaikan isi dari materi sehingga dengan permasalahan tersebut mengharuskan setiap lembaga pendidikan melaksanakan pembelajaran secara jarak jauh dengan sistem daring (e-learning) dengan bantuan media, tak terkecuali pada pembelajaran kesetaraan di lembaga pendidikan non formal SPNF SKB Sidoarjo.

E-learning dikenal sebagai proses pembelajaran digital yang dilakukan secara online atau melalui jaringan internet (Mulatsih, 2020). Pembelajaran daring juga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri mengenai berbagai hal melalui sistem yang telah disediakan dengan segala sumber belajar lainnya secara online (Rimbarizki, 2017). Meskipun pembelajaran di SPNF SKB Sidoarjo dilaksanakan melalui online atau daring, tentu tidak dapat dipisahkan dari pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan. Menurut Suprpto dalam Arsyad menuturkan bahwa suatu alat bantu yang digunakan oleh guru secara efektif dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan merupakan pengertian dari media pembelajaran (Arsyad, 2015). Agar dapat meraih motivasi dan hasil belajar yang telah diharapkan melalui masalah yang telah ditemukan, maka media pembelajaran yang dirasa efisien waktu dan efektif yang dipilih oleh SPNF SKB Sidoarjo yaitu Google Classroom. Google Classroom adalah aplikasi atau produk buatan Google yang memungkinkan terbentuknya ruang kelas secara virtual (Sutrisna, 2018). Google Classroom juga merupakan salah satu inovasi dari media pembelajaran yang berbentuk digital dan terkomputerisasi menyesuaikan dengan perkembangan teknologi di era ini yang dalam penggunaannya sangat menghemat waktu dan kertas, dapat berbagi materi antara satu sama lain serta mudah penggunaannya.

Apabila diamati lebih dalam mengenai penyampaian materi IPS yang sifatnya abstrak dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran seperti video animasi, gambar, maupun Power Point. Power Point ialah suatu software yang bertujuan untuk membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, mudah, singkat dan profesional (Jamilah, 2019). Power Point sering kali digunakan untuk membuat slide berupa teks, gambar, bagan, tabel, dan sebagainya yang kemudian ditampilkan di layar monitor. Seiring dengan berkembangnya zaman, Power Point tidak hanya digunakan di dunia kerja saja, tetapi juga digunakan dalam dunia pendidikan salah satunya yakni untuk menyampaikan sebuah materi yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik. Sama halnya dengan pengertian Google Classroom sebagai media pembelajaran baru karena tidak berupa fisik, Power Point juga dapat disebut sebagai media pembelajaran karena bertujuan untuk menyampaikan materi yang disajikan oleh guru kepada peserta didik yang bersifat digital dan terkomputerisasi. Power Point dalam penggunaannya banyak menawarkan kemudahan dan memiliki banyak fitur-fitur menarik yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi seperti dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, teks, dan sebagainya sehingga manfaat yang ditawarkan dalam menggunakan Power Point ialah materi pelajaran menjadi lebih ringkas, cepat, menarik, lebih efektif dan efisien karena disampaikan melalui point-point materi.

Dipilihnya media pembelajaran Google Classroom oleh SPNF SKB Sidoarjo ini menjawab permasalahan peserta didik yang ada mengenai kesibukan sehingga diharapkan dapat termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran kapanpun dimanapun tanpa mengganggu kesibukan dan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai khususnya pada mata pelajaran IPS. Motivasi belajar menurut Uno dalam

---

(Cahyono dkk., 2022) ialah dorongan eksternal dan internal yang ada pada diri siswa ketika sedang belajar untuk mengubah tingkah lakunya, biasanya dengan berbagai indikator yakni adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita di masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar serta adanya lingkungan belajar yang kondusif. Sedangkan hasil belajar menurut Nana Sudjana dalam (Ashadi & Suhaeb, 2020) merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajarnya dengan indikator menurut Bloom dalam (Bachtiar, 2020) yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun, penelitian ini terbatas pada indikator kognitif pada jenjang pengetahuan dan pemahaman yang dijadikan sebagai pedoman pengambilan data pada variabel hasil belajar karena materi IPS yang digunakan hanya terbatas dan relevan dengan indikator kognitif. Kognitif merupakan salah satu ranah yang mencakup semua hal yang melibatkan aktivitas pemikiran atau otak, sedangkan jenjang pengetahuan merupakan kemampuan seseorang untuk mengingat atau mengidentifikasi kembali nama, istilah, ide, rumus, dan sebagainya tanpa dapat menerapkannya, dan jenjang pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah diketahui dan diingat (Noviansyah, 2020). Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan yang terjadi di lapangan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kejar Paket B pada Mata Pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo”.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Google Classroom sebagai variabel bebas terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPS sebagai variabel terikat dengan bantuan sub media Power Point pada peserta didik kejar Paket B di SPNF SKB Sidoarjo yang terletak di Jl. Hasanuddin, RT.3/RW.1, Mulyosejati, Grinting, Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental One-Group Pretest-Posttest Design. One-Group Pretest-Posttest Design merupakan desain penelitian yang dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan melalui pretest dan sesudah diberikan perlakuan melalui posttest (Sugiyono, 2016). Jenis penelitian ini juga disebut sebagai Pretest - Posttest kelompok tunggal yang tidak memiliki kelompok kontrol, ditandai dengan adanya pretest dan posttest serta tidak menggunakan rambang (Riyanto, 2007). Penelitian dilakukan selama kurun waktu dua bulan pada bulan Februari-Maret 2023 sebanyak 4x pertemuan dengan 2x pertemuan tanpa Google Classroom kemudian dilaksanakan pretest dan 2x pertemuan menggunakan Google Classroom dengan sub media Power Point agar penyampaian materi pelajaran IPS lebih ringkas, mudah, dan efektif yang kemudian dilaksanakan posttest.

Sampel pada penelitian ini sebanyak 23 peserta didik Kejar Paket B kelas VIII yang terdiri dari 6 perempuan dan 17 laki-laki. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara yakni angket motivasi belajar, tes mata pelajaran IPS dan dokumentasi. Angket motivasi belajar menggunakan jenis angket tertutup dengan skala likert sebanyak 30 butir pertanyaan/pernyataan dengan empat pilihan jawaban yakni Sangat Setuju (SS) skor 4, Setuju (S) skor 3, Tidak Setuju (TS) skor 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1 yang disebar menggunakan *googleform* berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno. Sedangkan tes dilakukan dengan menyajikan pertanyaan atau soal-soal mata pelajaran IPS masing-masing sebanyak 10 nomor mengenai Modul 9 dengan 3 unit pembahasan yaitu Menemukan Indonesia Lewat 3G (Gold, Gospel, Glory), Cerita Heroik dibalik Penindasan Jaman Old, serta Gospel dan Agama Nasrani atau Mulai Mengenal Agama Nasrani yang berupa pretest dan posttest berdasarkan indikator kognitif menurut Bloom pada jenjang pengetahuan dan pemahaman. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai profil lembaga SKB SPNF Sidoarjo dan pelaksanaan eksperimen. Sebelum dilakukan pengambilan data yang sesungguhnya, data akan diolah dan dihitung dengan bantuan SPSS 23 *for windows* untuk Uji Validitas menggunakan rumus *Product Moment* dan Uji Reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari persentase angket, uji normalitas, uji homogenitas dan uji sign test (uji tanda). Persentase angket dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan media Google Classroom dengan rumus menurut (Sudijono, 2018) sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase
F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Hasil persentase angket motivasi belajar setelah dihitung kemudian di bandingkan dengan pedoman menurut (Arikunto, 2006) apakah hasil motivasi belajar menggunakan Google Classroom sangat tinggi, tinggi, rendah atau sangat rendah sebagai berikut :

Tabel 1. Pedoman Hasil Angket

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

Uji normalitas pada penelitian ini dipakai untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dengan menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnof* pada acuan data dikatakan normal apabila nilai signifikansi < 0,05. Begitu pula dengan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak menggunakan rumus *Uji F*. Sedangkan uji hipotesis dilakukan menggunakan uji sign test dengan acuan apabila nilai signifikansi < 0,05 maka dinyatakan berpengaruh. Ketiga analisis data tersebut dilakukan menggunakan bantuan SPSS 23 *for windows* untuk memudahkan peneliti dalam mengolah data.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada sampel sebanyak 23 peserta didik kejar Paket B kelas VIII di SPNF SKB Sidoarjo. Dalam pembelajaran sehari-hari, peserta didik Paket B melaksanakan pembelajaran daring menggunakan Google Classroom. Pembelajaran pada satu modul berlangsung selama lima minggu atau lima kali pertemuan termasuk penyampaian materi, pemberian dan pengumpulan tugas serta ujian modul dan remedial. Proses pembelajaran dengan Google Classroom dimulai dengan penyampaian materi oleh tutor yang didalamnya terdapat sub media pembelajaran untuk lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, begitu pula pada penelitian eksperimen kali ini menggunakan sub media pembelajaran Power Point.

Sebelum dilakukan pengambilan data yang sebenarnya, instrumen penelitian di uji cobakan kepada 20 peserta didik Paket B kelas VIII di PKBM Budi Utama yang kemudian dihitung validitas dan reliabilitasnya untuk melihat apakah instrumen yang akan digunakan dapat mengungkapkan informasi yang akan dipakai dan melihat ketetapan atau keajegan dalam mengukur variabel, adapun hasil uji validitas dan reliabilitas pada penelitian ini sebagai berikut :

Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini terdiri dari angket dengan indikator motivasi belajar menurut Uno berjumlah 30 butir serta pretest dan posttest dengan indikator hasil belajar kognitif pada jenjang pengetahuan dan pemahaman menurut Bloom yang masing-masing berjumlah 20 butir. Uji validitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS 23 *for windows* dengan rumus *Product Moment* pada signifikansi 0,05 yang kemudian hasil r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} N=20 sehingga diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,444. Suatu butir pertanyaan/pernyataan dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, begitupun sebaliknya. Hasilnya, terdapat 21 pernyataan valid pada angket motivasi belajar, 10 pertanyaan valid pada pretest dan 10 pertanyaan valid pada posttest.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan SPSS 23 *for windows* dengan rumus *Cronbach's Alpha*. Pertanyaan/ Pernyataan dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,600 dan begitu pula sebaliknya. Hasilnya, nilai *Cronbach's Alpha* pada angket motivasi belajar sebesar 0,861 sedangkan nilai *Cronbach's Alpha* pada pretest sebesar 0,684 dan nilai *Cronbach's Alpha* pada posttest sebesar 0,762 yang artinya semua instrumen pada penelitian ini dikatakan reliabel.

Persentase Angket Motivasi Belajar

Persentase angket motivasi belajar pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran Google Classroom pada peserta didik Paket B kelas VIII di SPNF SKB Sidoarjo. Berdasarkan rekapitulasi hasil angket motivasi belajar yang diperoleh dari 23 peserta didik diperoleh skor total sebesar 1.485 dengan skor tertinggi adalah 77 dan skor terendah adalah 54. Hasil perhitungan persentase dan rata-rata dari setiap indikator kemudian dibandingkan dengan pedoman persentase angket sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 2.
Persentase

Indikator	Persentase	Keterangan
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	78,53%	Tinggi
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	75,81%	Tinggi
Adanya harapan dan cita-cita di masa depan	82,60%	Tinggi
Adanya penghargaan dalam belajar	67,02%	Rendah
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	76,44%	Tinggi
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	78,62%	Tinggi
Rata-Rata	76,50%	Tinggi

Pedoman Angket

Berdasarkan hasil tabel 2 diatas, maka dapat diketahui bahwa dari enam indikator motivasi belajar menurut Uno memiliki persentase yang berbeda-beda. Adanya harapan dan cita-cita di masa depan merupakan indikator yang memiliki persentase paling tinggi daripada indikator lainnya yakni sebesar 82,60%. Sedangkan adanya penghargaan dalam belajar merupakan indikator yang memiliki persentase paling rendah yakni sebesar 67,02%. Namun, hasil perhitungan rata-rata dari semua indikator diperoleh persentase sebesar 76,50% yang berarti tinggi. Sehingga dapat disimpulkan dari perhitungan persentase bahwa variabel media pembelajaran Google Classroom (X) memiliki pengaruh positif terhadap variabel motivasi belajar (Y1).

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak menggunakan bantuan SPSS 23 *for windows* dengan rumus *Kolmogorov Smirnof*. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi > 0,05 dan begitu pula sebaliknya. Adapun hasil uji normalitas pada penelitian ini ialah sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.188	23	.035	.912	23	.045
POSTTEST	.297	23	.000	.772	23	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output SPSS pada tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnof* diperoleh nilai signifikansi data pretest sebesar 0.035 dan data posttest sebesar 0.000 yang artinya bahwa kedua data tersebut $< 0,05$ sehingga data yang diperoleh berdistribusi tidak normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi sama (homogen) atau tidak (heterogen) menggunakan bantuan SPSS 23 *for windows* dengan rumus *Uji F*. Data dikatakan sama (homogen) apabila nilai signifikansi $> 0,05$ dan begitu pula sebaliknya. Adapun hasil uji homogenitas pada penelitian ini ialah sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
HASIL BELAJAR			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
9.064	1	44	.004

Berdasarkan output SPSS pada tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas menggunakan rumus *Uji F* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.004 yang artinya bahwa data tersebut $< 0,05$ sehingga data yang diperoleh berdistribusi tidak sama atau tidak homogen.

Uji Sign Test

Uji sign test pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui atau membuktikan apakah ada pengaruh media pembelajaran Google Classroom terhadap hasil belajar Paket B pada mata pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo menggunakan bantuan SPSS 23 *for windows*. Uji sign test (uji tanda) merupakan bagian dari statistik non-parametrik yang dalam penggunaannya tanpa memerlukan distribusi data yang normal. Kriteria pengambilan keputusan hasil uji sign test apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka media pembelajaran Google Classroom terhadap hasil belajar IPS dinyatakan berpengaruh dan begitu pula sebaliknya, apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka media pembelajaran Google Classroom terhadap hasil belajar IPS dinyatakan tidak berpengaruh. Adapun hasil dari uji sign test ialah sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Sign Test

Descriptive Statistics						Test Statistics ^a	
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum		POSTTEST - PRETEST
PRETEST	23	51.74	14.970	20	70	Exact Sig. (2-tailed)	.000 ^b
POSTTEST	23	86.96	7.648	80	100	a. Sign Test	

b. Binomial distribution used.

Berdasarkan output perhitungan SPSS pada tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil pretest masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yakni sebesar 51,74 dan rata-rata hasil posttest diperoleh nilai sebesar 86,96 yang maknanya terdapat peningkatan nilai setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan Google Classroom. Nilai signifikansi hasil belajar (Y2) yang diperoleh dari data pretest dan posttest menunjukkan angka 0.000 yang kemudian dibandingkan dengan pedoman pengambilan keputusan maka $0.000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel media pembelajaran Google Classroom (X) memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel hasil belajar (Y2).

Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Paket B pada Mata Pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo

Didasarkan pada permasalahan yang timbul yakni peserta didik kelas VIII memiliki kesibukan seperti bekerja dan mengurus anak sehingga tidak memiliki banyak waktu untuk melaksanakan proses pembelajaran yang berakibat pada penurunan motivasi belajar, menjadi tantangan bagi tutor dalam memilih media pembelajaran yang memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengumpulkan tugas, mengerjakan tugas maupun menyerap materi yang disampaikan serta tidak terikat terhadap waktu. Adanya media pembelajaran Google Classroom dirasa sebagai pemecah tantangan yang dialami oleh tutor

---

karena dirasa praktis dalam penggunaannya, aman dan dapat diakses kapanpun dimanapun tanpa dibatasi oleh waktu sehingga peserta didik merasa dipermudah dalam proses pembelajaran. Menurut Hakim dalam (Suhayati, 2021) menyebutkan bahwa dengan digunakannya Google Classroom maka dapat diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran dapat lebih mudah direalisasikan, maknanya bahwa digunakannya Google Classroom ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada peserta didik serta mempermudah dalam mengelola proses pembelajaran.

Data motivasi belajar dikumpulkan melalui angket berisi 21 pertanyaan yang dikembangkan berdasarkan 6 indikator dari teori menurut Hamzah Uno yakni adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya harapan dan cita-cita di masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar serta adanya lingkungan belajar yang kondusif. Kemudian dihitung dengan persentase angket, sehingga diperoleh hasil bahwa media pembelajaran Google Classroom (X) terhadap motivasi belajar (Y1) memiliki rata-rata persentase tinggi yakni sebesar 76,50% sehingga dapat diartikan memiliki pengaruh positif.

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yakni oleh Nida Siti, Imam Tabroni dan Didin Syaprudin dalam jurnal penelitiannya dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Masa Covid-19” yang menyatakan bahwa media pembelajaran Google Classroom berpengaruh baik terhadap motivasi belajar siswa dengan rata-rata 81,00% yang angka tersebut ada pada interval 63.00 – 81.99 dengan kategori baik (Siti Maesaroh dkk., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Afdhal Baser dan Fahmi Rizal dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Dampak Positif Penggunaan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Masa Pandemi Covid-19” terbukti bahwa ada dampak positif antara media pembelajaran Google Classroom terhadap motivasi belajar yang ditunjukkan dengan rata-rata skor posttest yaitu 79,33 lebih tinggi daripada hasil belajar menggunakan media lain dengan nilai 69,53 (Baser & Rizal, 2021).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nirfayanti dan Nurbaeti dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa” yang hasilnya menunjukkan ada pengaruh signifikan antara media pembelajaran Google Classroom terhadap motivasi belajar mahasiswa yang dibuktikan dengan hasil analisis data menggunakan Uji T diperoleh nilai- $p = 0,000 < 0,05$ (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019). Selain itu, penelitian terdahulu yang juga menyebutkan bahwa ada pengaruh positif antara media pembelajaran Google Classroom terhadap motivasi belajar ialah penelitian yang dilakukan oleh Supriyaddin dengan judul “Pengaruh Penggunaan Google Classroom terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa STKIP Yapis Dompur” (Supriyaddin, 2021).

Menurut Maskar dan Wulatina dalam (Vhalery dkk., 2021) juga menuturkan bahwa pembelajaran online melalui Google Classroom dapat meningkatkan motivasi belajar sebab memberikan suatu proses pembelajaran yang hemat waktu, simpel, dan dapat diakses kapanpun dimanapun. Digunakannya Google Classroom sebagai media pembelajaran juga mendukung tingginya motivasi belajar siswa karena pengajar cenderung mudah dalam mendistribusikan dan menilai tugas sehingga siswa lebih mudah untuk mengakses dan mengerjakan tugas yang telah diberikan (Rikizaputra & Hanna Sulastri, 2020). Pembelajaran yang dilakukan menggunakan Google Classroom sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar meskipun dalam penggunaannya memiliki kelebihan maupun kekurangan (Siahaan dkk., 2022). Maka dari itu, adanya beberapa penelitian terdahulu dan pendapat para ahli menunjukkan hasil yang sama meskipun dari sampel dan mata pelajaran yang digunakan berbeda tetapi dapat memperkuat hasil penelitian ini bahwa ada pengaruh media pembelajaran Google Classroom terhadap motivasi belajar peserta didik Paket B pada mata pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo.

Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Paket B pada Mata Pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo

Setelah mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran Google Classroom terhadap motivasi belajar peserta didik Paket B pada mata pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo, dilanjutkan dengan mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran Google Classroom terhadap hasil belajar peserta didik Paket B pada mata pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo. Banyaknya kesibukan yang dimiliki oleh peserta didik tidak hanya berdampak terhadap penurunan motivasi belajar saja, tetapi juga berdampak pada

menurunan hasil belajar karena sebagian besar peserta didik kelas 8 tidak memiliki banyak waktu untuk belajar. Tantangan yang dialami oleh tutor dari penurunan motivasi belajar kini menjadi semakin bertambah sehingga digunakannya media pembelajaran Google Classroom ini dengan harapan dapat mengatasi permasalahan yang ada.

Data hasil belajar dikumpulkan melalui pretest (sebelum digunakannya media pembelajaran Google Classroom) dan posttest (setelah digunakannya media pembelajaran Google Classroom) dengan masing-masing berisi 10 pertanyaan mata pelajaran IPS yang dikembangkan berdasarkan teori hasil belajar menurut Bloom dengan indikator kognitif dan terbatas hanya pada jenjang pengetahuan dan pemahaman saja. Digunakannya media pembelajaran Google Classroom ini juga dibantu dengan adanya sub media pembelajaran yakni Power Point yang dirasa dapat memudahkan peneliti dalam menyampaikan materi pelajaran. Pelaksanaan eksperimen dan pengambilan data hasil belajar pada peserta didik Paket B kelas VIII di SPNF SKB Sidoarjo ini dilakukan sebanyak 4x pertemuan dengan rincian 2x pertemuan tanpa menggunakan Google Classroom lalu dilaksanakan pretest dan 2x pertemuan dengan menggunakan Google Classroom yang kemudian dilaksanakan posttest.

Output pengujian sign test dengan bantuan SPSS 23.0 *for windows* menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest tergolong rendah yakni sebesar 51,74 karena masih banyak peserta didik yang pengetahuan awal serta daya tarik untuk mempelajari materi yang diajarkan masih kurang. Sedangkan pada posttest terlihat mengalami peningkatan yakni sebesar 86,96 setelah digunakannya media pembelajaran Google Classroom karena penyajian materi menggunakan bantuan Power Point yang terlihat lebih praktis dan tidak membosankan sehingga membuat daya ingat peserta didik lebih kuat terhadap materi yang diajarkan. Nilai pretest dan posttest yang telah didapat kemudian dihitung menggunakan uji sign test sehingga diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat diartikan memiliki pengaruh signifikan.

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yakni oleh Tri Tanami, Kasiani dan I Putu Yoga dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Penerapan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar pada Mata Kuliah Statistik Bisnis” dengan hasil pengujian menunjukkan bahwa media pembelajaran Google Classroom berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa (Sukraini dkk., 2020). Miftahul Jannah dan Nurdiyanti dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Online Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia” (Jannah & Nurdiyanti, 2021) juga menyatakan media pembelajaran Google Classroom berpengaruh terhadap hasil belajar yang dibuktikan dengan perolehan hasil Uji T dengan nilai $p = 0,000 < 0,05$.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Erlando Doni Sirait dan Dwi Dani Apriyani yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika” dengan pengujian analisis menggunakan ANOVA dua jalur, hasil membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Google Classroom terhadap hasil belajar matematika (Sirait & Apriyani, 2021). Abdul Jamil, Cholis Sa’dijah dan Hery Susanto dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Media Google Classroom Berbantuan Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa” yang dianalisis dengan Uji T menunjukkan hasil pembelajaran online dengan Google Classroom berbantuan animasi Power Point berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Jamil dkk., 2022).

Selain itu, Hanifah dan Putri dalam (Marbun & Sinaga, 2021) juga menyebutkan bahwa dengan digunakannya Google Classroom maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah terwujud, dengan kata lain pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan Google Classroom membuat siswa lebih mudah memahami materi sehingga pemahaman yang baik terhadap pelajaran yang diberikan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut Aunurrahman dalam (Suhayati, 2021) menegaskan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan Google Classroom sebagai media pembelajaran turut memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu, adanya beberapa penelitian terdahulu dan pendapat para ahli menunjukkan hasil yang sama meskipun dari sampel dan mata pelajaran yang digunakan berbeda tetapi dapat memperkuat hasil penelitian ini bahwa ada pengaruh media pembelajaran Google Classroom terhadap hasil belajar peserta didik Paket B pada mata pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo.

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan pembahasan mengenai pengaruh media pembelajaran Google Classroom terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII Paket B di SPNF SKB Sidoarjo, maka dapat diperoleh kesimpulan akhir bahwa ada pengaruh positif media pembelajaran Google Classroom terhadap motivasi belajar peserta didik Paket B pada mata pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo dengan dibuktikan melalui perolehan hasil persentase angket motivasi belajar yang menunjukkan rata-rata persentase berkategori tinggi yakni sebesar 76,50%. Selain itu, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 51,74 dan rata-rata hasil posttest diperoleh nilai sebesar 86,96 yang artinya memiliki peningkatan setelah digunakannya pembelajaran melalui Google Classroom, hasil uji sign test menggunakan bantuan SPSS 23.0 for windows juga diperoleh angka 0.000 dengan kriteria pengambilan keputusan yakni nilai signifikansi $< 0,05$ yang maknanya ada pengaruh signifikan dari variabel media pembelajaran Google Classroom terhadap hasil belajar peserta didik Paket B pada mata pelajaran IPS di SPNF SKB Sidoarjo.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi VI). PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*.
- Ashadi, N. R., & Suhaeb, S. (2020). Hubungan Pemanfaatan Google Classroom Dan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Ptik Pada Masa Pandemi. *Jurnal Media Elektrik*, 17(2), 46–51. <https://ojs.unm.ac.id/mediaelektrik/article/view/14036>
- Bachtiar. (2020). *Evaluasi pembelajaran sains*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repository.uinmataram.ac.id/138/1/Evaluasi Pembelajaran Sains.pdf
- Baser, A., & Rizal, F. (2021). Dampak Positif Penggunaan Google Classroom terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan ...*, 5(1), 154–162. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/31629>
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Jamil, A., Sa, C., & Susanto, H. (2022). Media Google Classroom Berbantuan Animasi PowerPoint terhadap Hasil Belajar Siswa Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika. *Mosharafa Jurnal Pendidikan Matematika*, 11, 339–348.
- Jamilah, N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur Abstrak*. 5(1), 141–150. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08>
- Jannah, M., & Nurdianti, N. (2021). Pengaruh Pembelajaran Online Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Kelas Xi Sma Buq'Atun Mubarakah Makassar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 75–84. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i1.21>
- Marbun, J., & Sinaga, S. J. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa Berbasis Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3299–3305. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1326>
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19. *ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26.
- Nirfayanti, & Nurbaeti. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan*

Matematika, 2(1), 50–59.

- Noviansyah, A. (2020). Objek Assesment, Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam* Volume, 1(2), 136–149. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3832/2780>
- Rikizaputra, & Hanna Sulastri. (2020). Pengaruh E-Learning dengan Google Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 275. <https://doi.org/10.35393/1730-006-002-014>
- Rimbarizki, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Pkbm) Pioneer Karanganyar. *J+Plus Unesa*, 6(2), 1–12.
- Riyanto, Y. (2007). Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif. In *Unesa University Press*.
- Sapinah, Hamlifah, & Maryani, K. (2021). Peran Sanggar Kegiatan Belajar (Skb) Kota Serang Sebagai Satuan Pendidikan Nonformal. *Parameter*, 33(2), 95–113. <https://doi.org/10.21009/parameter.332.01>
- Siahaan, R., Rajagukguk, H., Sianturi, B. M., Sihombing, S. Y., & Gultom, A. J. (2022). Penggunaan teknologi media pembelajaran google classroom terhadap motivasi minat belajar siswa dimasa pandemi covid-19. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 66. <https://doi.org/10.29210/1202221929>
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Semnas Ristek (Seminar ...)*, 827–831. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/5072>
- Siti Maesaroh, N., Tabroni, I., & Syaprudin, D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 2 Purwakarta Mata Pelajaran PAI Pada Masa Covid-19. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan dan studi Islam*, 3(01), 35–56. <https://doi.org/10.52593/pgd.03.1.03>
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan – Anas Sudijono*.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *ALFABETA*.
- Suhayati, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 1–16.
- Sukraini, T. T., Kasiani, & Laksana, I. P. Y. (2020). Penerapan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar pada Matakuliah Statistik Bisnis. *Indonesian Society of Applied Science (ISAS)*, 6(2), 537–545.
- Supriyaddin, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Google Classroom terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa STKIP Yapis Dompur. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 268–273. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.91>
- Sutrisna, D. (2018). Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classroom. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(2), 69–78. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1544>
- UU RI RI No. 41. (2003). Presiden republik indonesia. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 1985 Tentang Jalan*, 1, 1–5. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjWxrKeif7eAhVYfysKHcHWAOWQFjAAegQICRAC&url=https%3A%2F%2Fwww.ojk.go.id%2Fid%2Fkanal%2Fpasar-modal%2Fregulasi%2Fundang-undang%2FDocuments%2FPages%2Fundang-undang-nomo>
-

Vhalery, R., Nur Alfilail, S., & Robbani, H. (2021). Persepsi Mahasiswa Tentang Pembelajaran Online “Google Classroom” Pada Minat Dan Motivasi Belajar. *Intelektium*, 2(1).
<https://doi.org/10.37010/int.v2i1.271>