

Hubungan Penggunaan Google Classroom Dengan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Informatika di SMP Negeri 1 Kersana

¹Ahmad Badruzzaman, ²Indra Maulana

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa Cirebon

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan Google Classroom dengan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Kersana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan teknik pengumpulan data melalui angket dan dokumentasi. Sampel penelitian berjumlah 60 peserta didik kelas VIII. Uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson, sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan hasil menunjukkan bahwa seluruh instrumen dinyatakan valid dan reliabel ($\alpha = 0,936$ untuk variabel penggunaan Google Classroom dan $\alpha = 0,898$ untuk motivasi belajar). Data dianalisis menggunakan uji Kruskal Wallis dan MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Google Classroom tergolong baik, motivasi belajar peserta didik berada pada kategori tinggi, dan prestasi belajar berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil uji Kruskal Wallis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,020 untuk motivasi belajar dan 0,007 untuk prestasi belajar ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara peserta didik yang menggunakan dan tidak menggunakan Google Classroom. Hasil uji MANOVA juga menunjukkan nilai signifikansi $0,007 < 0,05$, yang menandakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan Google Classroom dengan motivasi dan prestasi belajar peserta didik secara simultan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Google Classroom memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring.

Kata kunci: Google Classroom, motivasi belajar, prestasi belajar, pembelajaran daring

Abstract

This study aims to determine the relationship between the use of Google Classroom and students' learning motivation and academic achievement in Informatics subjects at SMP Negeri 1 Kersana. The research employed a quantitative correlational approach with data collected through questionnaires and documentation. The sample consisted of 60 eighth-grade students. Instrument validity was tested using Pearson's Product Moment correlation, and reliability was tested using Cronbach's Alpha, yielding results of $\alpha = 0.936$ for the Google Classroom variable and $\alpha = 0.898$ for the learning motivation variable, indicating that all instruments were valid and reliable. Data were analyzed using the Kruskal Wallis test and MANOVA. The findings revealed that the use of Google Classroom was categorized as good, students' learning motivation was high, and their academic achievement was good. The Kruskal Wallis test showed significance values of 0.020 for learning motivation and 0.007 for academic achievement ($p < 0.05$), indicating a significant difference between students who used and those who did not use Google Classroom. The MANOVA results also showed a significance value of $0.007 < 0.05$, confirming a significant relationship between the use of Google Classroom and students' learning motivation and achievement simultaneously. Thus, it can be concluded that the use of Google Classroom has a positive influence on improving students' motivation and academic performance in online learning environments.

Keywords: Google Classroom, learning motivation, academic achievement, online learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak luput dari kehidupan manusia, karena hampir setiap orang mengenyam dan melaksanakan pendidikan. Pendidikan merupakan usaha yang dirancang untuk mengembangkan potensi diri peserta didik agar memiliki kecerdasan intelektual, spiritual, dan sosial yang dilakukan di dalam maupun luar ruangan. Melalui pendidikan, peserta didik akan mendapatkan bekal hidup yang nantinya akan diperlukan dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Tertulis dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1, pendidikan diwujudkan melalui suasana belajar dan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian ilmu pengetahuan serta pembentukan karakter yang di dalamnya melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik di lingkungan belajar. Tujuan tersebut dapat diimplementasikan melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Agama sebagai pilar kehidupan dapat mengarahkan serta membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berperilaku sesuai dengan ajaran Islam untuk mencapai hidup bahagia dunia akhirat.

Untuk memaksimalkan potensi diri peserta didik agar menjadi insan yang cerdas dan berakarakter, proses pembelajaran akan mudah jika dilakukan secara langsung. Dalam hal ini, guru berhadapan langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Depdiknas dalam Sardiman bahwa kelebihan pembelajaran secara langsung yakni guru dapat menyampaikan pengetahuan yang tidak tersedia secara langsung untuk peserta didik. Oleh sebab itu, proses pembelajaran dapat optimal jika guru dan peserta didik bertemu secara riil dalam satu ruang yang sama.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 2 yang menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional adalah pendidikan berdasarkan Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menganut nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”.

Dengan diterapkannya pembelajaran daring, keleluasaan guru dalam mengamati dan memantau perkembangan peserta didik menjadi terhambat. Terlebih lagi mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk menanamkan nilai-nilai ajaran Islam membutuhkan interaksi langsung untuk memudahkan dalam menyampaikan pengetahuan agar peserta didik terampil dalam melaksanakan ajaran agama. Guru juga berperan sebagai inspirator dan juga teladan yang sosoknya dapat mempengaruhi pembentukan karakter peserta didiknya.

Menurut hasil riset, pembelajaran daring yang dilakukan selama masa pandemi ini kurang efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Peserta didik sudah terbiasa dengan pembelajaran secara langsung dengan guru, sehingga mereka kurang antusias dalam melaksanakan pembelajaran daring. Peserta didik juga merasa penjelasan materi dari guru kurang maksimal karena keterbatasan ruang. Pembelajaran daring cenderung banyak menghabiskan kuota internet, belum lagi jika peserta didik memiliki keterbatasan signal internet yang membuat mereka tertinggal dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil riset lain juga menyatakan bahwa peserta didik cenderung bosan dalam pembelajaran daring karena tidak dapat bertemu dengan teman dan guru secara langsung. Kebosanan atau kejenuhan ini dapat menghilangkan motivasi belajar peserta didik, sehingga peserta didik lama kelamaan akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyono Abdurrahman bahwa permasalahan dalam pembelajaran menimbulkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran menurun dan juga dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Hal senada juga dinyatakan oleh Sardiman bahwa motivasi belajar menjadi tolak ukur dalam perolehan prestasi belajar peserta didik. Apabila motivasi belajar rendah, maka akan berdampak rendah pula prestasi belajar peserta didik. Begitu juga sebaliknya, jika peserta didik memiliki motivasi yang tepat, maka prestasi belajar akan optimal.

Untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik, maka diperlukan media pembelajaran sebagai faktor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih giat sehingga meningkatkan

prestasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Rikizaputra dan Hanna Sulastri menyatakan bahwa Google Classroom dapat diterapkan sebagai media yang tepat dalam pembelajaran daring. Penggunaan Google Classroom dapat mendukung meningkatnya motivasi dan juga hasil belajar, karena media ini mempermudah pendidik dalam mendistribusikan tugas hingga menilai tugas peserta didik. Sehingga, peserta didik dapat mengakses dan mengerjakan tugas yang diberikan dengan mudah. Hal yang sama juga dinyatakan oleh Ning Fina Inayatus Sofa dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran daring Google Classroom berpengaruh baik terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan tumbuhnya motivasi dalam diri peserta didik akan melahirkan prestasi belajar yang optimal.

Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk mengadakan penelitian mengenai penggunaan Google Classroom dalam kaitannya dengan motivasi belajar dan prestasi belajar. Peneliti hendak melakukan penelitian di SMP yang terdapat di Kecamatan Kersana Kabupaten Brebes. Salah satu sekolah yang menggunakan media daring Google Classroom adalah SMP Negeri 1 Kersana. Adapun sekolah lain umumnya menggunakan Whatsapp Group dan Zoom dalam melaksanakan pembelajaran. SMP Negeri 1 Kersana merupakan sekolah unggulan karena telah memenuhi kriteria standar nasional yang ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Nasional Kabupaten Brebes. Sekolah ini letaknya sangat strategis dan telah mencetak berbagai prestasi, sehingga merupakan sekolah yang paling banyak diminati oleh calon peserta didik. Oleh karena itu, peneliti memilih SMP Negeri 1 Kersana sebagai objek penelitian karena sesuai dengan tujuan peneliti dan beberapa sekolah lain yang tidak menggunakan Google Classroom. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah dalam penggunaan Google Classroom memiliki hubungan dengan motivasi dan prestasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Informatika. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti bermaksud untuk mengajukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan Google Classroom Dengan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Informatika di SMP Negeri 1 Kersana”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Google Classroom

Google Classroom merupakan aplikasi pembelajaran daring yang berfungsi sebagai ruang kelas virtual berbasis internet. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Melalui Google Classroom, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan produktif tanpa memerlukan tatap muka langsung, mencakup aktivitas seperti pemberian materi, pengumpulan tugas, diskusi, serta penilaian dalam satu platform terintegrasi.

Diluncurkan secara luas pada tahun 2015, Google Classroom terhubung dengan berbagai layanan *Google for Education* seperti Gmail, Google Drive, Google Docs, Google Sheets, Google Slides, dan Google Calendar, yang mendukung efisiensi dalam pengelolaan materi dan jadwal pembelajaran. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat gawai maupun komputer, dengan pendaftaran menggunakan akun Gmail.

Fitur utama Google Classroom meliputi penugasan (*assignments*), penilaian (*grading*), komunikasi dua arah, dan arsip pembelajaran. Adapun manfaat utamanya antara lain:

1. Kemudahan penggunaan
Antarmuka yang sederhana memudahkan guru dan peserta didik dalam membuat kelas, mengelola tugas, dan berkomunikasi.
2. Efisiensi waktu dan sumber daya
Pembelajaran dapat dilakukan kapan saja tanpa penggunaan kertas, sehingga lebih hemat waktu dan ramah lingkungan.
3. Manajemen kelas yang baik
Guru dapat mengatur materi, tugas, dan nilai dengan sistematis serta menyimpan data di Google Drive.

4. Kemudahan komunikasi
Memfasilitasi interaksi dan umpan balik langsung antara guru dan peserta didik.
5. Integrasi lintas aplikasi
Mendukung penggunaan berbagai layanan Google lainnya secara terpadu.
6. Keamanan dan keterjangkauan
Dapat diakses secara gratis tanpa iklan dan aman dari penyalahgunaan data pengguna.

Secara keseluruhan, Google Classroom menjadi solusi efektif dalam mendukung pembelajaran digital yang interaktif, efisien, dan fleksibel bagi guru maupun peserta didik.

2.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Secara umum, motivasi dapat dipahami sebagai kekuatan yang menimbulkan energi dalam diri seseorang untuk bertindak, yang ditandai dengan adanya perasaan dan tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi belajar berperan penting dalam mengarahkan, mempertahankan, dan meningkatkan semangat belajar peserta didik agar hasil pembelajaran menjadi optimal.

Motivasi belajar terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu:

1. Motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang muncul dari dalam diri peserta didik tanpa pengaruh luar, seperti minat, cita-cita, kesadaran, dan kepuasan pribadi. Peserta didik dengan motivasi intrinsik belajar karena keinginan sendiri untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.
2. Motivasi ekstrinsik, yaitu dorongan yang berasal dari luar diri peserta didik, misalnya karena adanya penghargaan, hukuman, kegiatan belajar yang menarik, atau lingkungan belajar yang kondusif.

Indikator motivasi belajar menurut berbagai ahli mencakup beberapa aspek, antara lain:

1. Ketekunan dan keuletan dalam menghadapi tugas dan kesulitan belajar.
2. Minat dan perhatian terhadap pelajaran yang dipelajari.
3. Kemandirian dalam menyelesaikan tugas tanpa harus diperintah.
4. Rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar dan tugas yang diberikan.
5. Keinginan untuk berhasil serta adanya harapan dan cita-cita masa depan.
6. Apresiasi atau penghargaan dari guru dan orang tua.
7. Kegiatan belajar yang menarik dan lingkungan belajar yang mendukung.

Secara keseluruhan, motivasi belajar berfungsi sebagai faktor pendorong utama yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan bertanggung jawab dalam mencapai tujuan akademiknya.

2.3 Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Istilah ini menggabungkan dua konsep, yakni *prestasi* sebagai hasil dari usaha atau kerja keras, dan *belajar* sebagai proses sadar untuk memperoleh perubahan perilaku melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dengan demikian, prestasi belajar mencerminkan tingkat keberhasilan peserta didik yang diukur melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai, huruf, atau deskripsi pada laporan hasil belajar.

Faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar terbagi menjadi dua kategori utama:

1. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi kondisi fisiologis (kesehatan dan kebugaran tubuh), psikologis (bakat, minat, kecerdasan, emosi, motivasi, dan cara belajar), serta kematangan pribadi.
2. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta kondisi alam dan sarana pembelajaran yang tersedia.

Selain itu, prestasi belajar juga dipengaruhi oleh stimulasi belajar (rangsangan dari luar seperti bahan pelajaran dan suasana belajar), metode belajar yang digunakan, serta pendekatan pembelajaran yang mencakup strategi dan teknik belajar peserta didik.

Indikator prestasi belajar dibagi menjadi tiga ranah utama:

1. Ranah kognitif (cipta) yaitu mencakup kemampuan pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis dalam proses berpikir.
2. Ranah afektif (rasa) yaitu berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan peserta didik terhadap proses belajar, seperti penerimaan, partisipasi, apresiasi, internalisasi, dan karakterisasi.
3. Ranah psikomotorik (karsa) yaitu mencakup kemampuan fisik dan keterampilan gerak, seperti koordinasi motorik, ekspresi verbal, dan nonverbal.

Secara keseluruhan, prestasi belajar merupakan hasil komprehensif dari interaksi berbagai faktor internal dan eksternal yang tercermin melalui perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik dalam proses pendidikan.

2.4 Pengertian Informatika

Dalam bidang pendidikan, Informatika memberikan akses yang lebih luas terhadap informasi dan pembelajaran yang interaktif. Melalui internet, siswa dan guru dapat mengakses berbagai sumber belajar yang lebih variatif dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Menurut Philippe Dreyfus dan l'Academie Francaise, dalam pendefinisian kata Informatika, atau informatics adalah kumpulan disiplin ilmu (scientific discipline) dan disiplin teknik (engineering discipline) di mana secara khusus mereka menyangkut transformasi atau pengolahan oleh "fakta simbolik" (data atau informasi), yang terutama menggunakan fasilitas mesin-mesin otomatis seperti komputer.

Kelebihan Informatika antara lain meningkatkan efisiensi dan produktivitas, menyediakan solusi inovatif, kolaborasi yang lebih baik antara manusia dan mesin, pemahaman tentang perkembangan teknologi terkini, analisis data yang lebih baik, penerapan teknologi informasi dalam berbagai bidang, dan perlindungan data yang lebih baik.

kekurangan Informatika antara lain kurangnya perhatian pada aspek sosial dan eInformatika, kesulitan pemahaman oleh masyarakat umum, fokus pada aspek teknis daripada bisnis, kurang perhatian pada perkembangan teknologi di masa depan, kurang perhatian pada peran manusia, kurang memperhatikan konteks budaya dan geografis, dan keabstrakan yang kurang mempraktikkan pengertian Informatika.

Dapat disimpulkan bahwa Informatika adalah ilmu yang mempelajari pengolahan, analisis, dan pengelolaan informasi menggunakan komputer. Pengertian ini mencakup berbagai aspek penggunaan teknologi informasi dalam berbagai bidang kehidupan. Meskipun demikian, Informatika tetap penting dalam era digitalisasi saat ini. Dalam dunia yang semakin terhubung dan bergantung pada teknologi informasi, pemahaman tentang Informatika menjadi kunci dalam menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ada.

2.5 Hubungan Penggunaan Google Classroom dengan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar

Pandemi Covid-19 telah mengubah sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh berbasis daring. Perubahan ini menuntut guru untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital yang efektif, salah satunya adalah Google Classroom, yang berperan penting dalam memengaruhi motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar, menurut Hamzah B. Uno, merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan, yang muncul dari faktor intrinsik (dorongan dari dalam diri, seperti minat dan kebutuhan) maupun ekstrinsik (dorongan dari luar, seperti pembelajaran yang menarik). Media pembelajaran yang menarik, seperti Google Classroom, dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Peserta didik yang termotivasi dengan baik cenderung lebih giat belajar dan menunjukkan peningkatan prestasi.

Google Classroom menjadi solusi efektif selama pembelajaran jarak jauh karena fleksibel, mudah diakses kapan pun dan di mana pun melalui perangkat digital. Aplikasi ini memfasilitasi pengelolaan kelas, pembagian materi dan tugas, penilaian, serta komunikasi antara guru dan peserta didik. Integrasi dengan layanan lain seperti Google Drive dan Google Calendar membantu efisiensi pembelajaran, mendorong kedisiplinan, serta menghemat waktu dan biaya. Penelitian oleh Rikizaputra dan Hanna Sulastri menunjukkan bahwa penggunaan Google Classroom meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena kemudahan akses dan pengelolaan

tugas. Hal serupa disampaikan oleh Ning Fina Inayatus Sofa, yang menemukan bahwa penggunaan media daring ini berpengaruh positif terhadap motivasi dan berdampak pada peningkatan prestasi belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Google Classroom memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik, terutama karena kemudahan akses, fleksibilitas, serta kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efisien.

2.6 Penelitian yang relevan

Berdasarkan enam penelitian terdahulu, seluruhnya menunjukkan bahwa penggunaan Google Classroom dan e-learning berpengaruh positif terhadap motivasi serta hasil atau prestasi belajar peserta didik. Berikut ringkasannya:

1. Ning Fina Inayatus Sofa (2020) Menemukan adanya pengaruh signifikan penggunaan Google Classroom terhadap motivasi belajar PAI di SMK. Persamaan: topik Google Classroom dan motivasi belajar; perbedaan: metode eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan korelasional.
2. Innayatul Fajriyani (2020) Menunjukkan pengaruh positif Google Classroom terhadap motivasi dan prestasi belajar IPA saat pandemi. Persamaan: meneliti Google Classroom, motivasi, dan prestasi; perbedaan: metode *ex post facto* dan mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini fokus pada PAI dengan metode korelasional.
3. Farah Dina Insani (2019) Menemukan hubungan signifikan antara e-learning dengan motivasi belajar dan penguasaan materi PAI. Persamaan: sama-sama menguji hubungan variabel; perbedaan: variabel bebas berupa e-learning umum, bukan Google Classroom, serta fokus pada penguasaan materi.
4. Anggit Hadi Prasaja (2017) Menunjukkan pengaruh positif e-learning berbasis Google Classroom terhadap motivasi belajar mahasiswa PAI. Persamaan: topik Google Classroom dan motivasi belajar; perbedaan: subjek mahasiswa dan pembelajaran tatap muka, bukan daring.
5. Ninik Rahayu Ashadi & Sutarsih Suhaeb (2020) Menemukan hubungan signifikan antara pemanfaatan Google Classroom dan hasil belajar mahasiswa. Persamaan: fokus pada Google Classroom dan hasil belajar; perbedaan: variabel kemandirian belajar, serta objek penelitian pada perguruan tinggi, bukan SMP.
6. Jeanti Rofiqoh dkk (2020) Menunjukkan bahwa blended learning berbantuan Google Classroom meningkatkan motivasi dan hasil belajar dibanding metode tradisional. Persamaan: meneliti Google Classroom, motivasi, dan prestasi belajar; perbedaan: metode *quasi experimental* dan model *blended learning*, sedangkan penelitian ini sepenuhnya daring dengan metode korelasional.

Seluruh penelitian relevan menunjukkan bahwa Google Classroom berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar. Perbedaan utama terletak pada metode penelitian, mata pelajaran, dan jenjang pendidikan. Penelitian ini berfokus pada hubungan penggunaan Google Classroom dengan motivasi dan prestasi belajar PAI siswa SMP secara korelasional dalam konteks pembelajaran daring penuh selama pandemi.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional. Metode penelitian kuantitatif menurut Sugiyono adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan cara pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan data dianalisis secara kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁸⁵ Adapun jenis penelitian korelasional adalah penelitian yang melibatkan pengumpulan data untuk menentukan apakah terdapat hubungan antara

dua atau lebih variabel yang dapat dikuantitatifkan.

Penelitian ini hendak mengkaji hubungan penggunaan *Google Classroom* dengan motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam dengan membandingkan antara sekolah yang menggunakan *Google Classroom* dan sekolah yang tidak menggunakan *Google Classroom*. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *ex post facto* (non eksperimen) dengan rancangan korelasional. Penelitian ini tidak memberikan perlakuan terhadap variabel penelitian, akan tetapi mengkaji fakta-fakta yang sebelumnya telah terjadi dan dilakukan oleh subjek penelitian.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk menjelaskan ada atau tidaknya hubungan antara tiga variabel, yaitu penggunaan *google classroom*, motivasi belajar, dan prestasi belajar.

3.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek maupun obyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Ismiyanto, populasi adalah total subjek penelitian secara keseluruhan yang berupa manusia maupun benda yang di dalamnya dapat diperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Oleh karena itu, populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kersana dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII A	30
2.	VIII B	30
3.	VIII C	30
4.	VIII D	30
5.	VIII E	32
6.	VIII F	30
7.	VIII G	32
Total		214

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang ada di dalam suatu populasi atau bagian kecil dari populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mengambil seluruh populasi tersebut karena terbatasnya waktu, tenaga, dan biaya, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Sampel yang diambil harus benar-benar representatif atau dapat mewakili. Pengambilan sampel (*sampling*) pada penelitian ini menggunakan pendekatan *probability sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan cara memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Selanjutnya peneliti menggunakan teknik *proportional random sampling*, yaitu penentuan sampel dilakukan secara proporsional berdasarkan

banyaknya subyek dari masing-masing sekolah. Kemudian pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random atau acak, yaitu siapapun memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel. Pengundian dilakukan dengan mengambil dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan kepada seluruh kelas, tahap selanjutnya adalah membagi siswa dengan motivasi belajar tinggi dan rendah dengan cara mengisi angket ke masing-masing kelas yang telah ditetapkan sebagai kelas penelitian. Berikut merupakan tabel sampel penelitian:

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

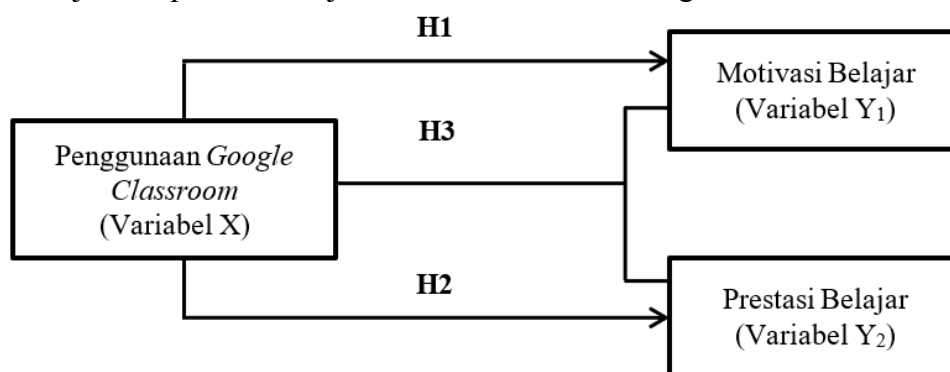
Kelas Eksperimen	Jumlah Siswa	Kelas Kontrol	Jumlah Siswa
VIII A	30	VIII C	30
VIII B	30	VIII D	30

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian secara umum dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam sebuah penelitian yang berperan penting dalam peristiwa atau gejala yang hendak diteliti. Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, yaitu satu variabel bebas dan dua variabel terikat.

- Variabel bebas atau independen, merupakan variabel yang dapat menyebabkan atau mempengaruhi variabel lain yang dapat diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan dengan fenomena yang diobservasi. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan *Google Classroom* yang dilambangkan dengan (X).
- Variabel terikat atau dependen, merupakan variabel yang diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya pengaruh yang disebabkan oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah motivasi belajar (Y_1) dan prestasi belajar yang dilambangkan dengan (Y_2).

Adapun desain penelitian hubungan penggunaan *Google Classroom* dengan motivasi belajar dan prestasi belajar Informatika adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Variabel Penelitian

3.4 Teknik dan Instrumen Penelitian Data

Bagian ini menjelaskan alat ukur (instrumen) yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data secara sistematis dan terukur.

Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dengan skala Likert, yang berisi pernyataan-pernyataan terkait dua variabel utama penelitian:

1. Penggunaan Google Classroom, dan
2. Motivasi Belajar Peserta Didik.

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap fenomena sosial, dalam hal ini efektivitas penggunaan Google Classroom serta tingkat motivasi belajar siswa. Responden memilih salah satu dari lima alternatif jawaban:

- Sangat Setuju (SS) = 5,
 - Setuju (S) = 4,
 - Ragu-Ragu (R) = 3,
 - Tidak Setuju (TS) = 2,
 - Sangat Tidak Setuju (STS) = 1,
- dengan pembalikan skor untuk pernyataan negatif.

Instrumen disusun berdasarkan indikator dan deskriptor dari masing-masing variabel.

- a. Untuk penggunaan Google Classroom, indikatornya mencakup:

1. *Kemudahan akses,*
2. *Efisiensi waktu dan biaya,*
3. *Pengelolaan yang baik,*
4. *Keamanan dan keterjangkauan,* serta
5. *Kepuasan penggunaan.*

Total terdapat 30 butir pernyataan yang mewakili indikator tersebut.

- b. Untuk motivasi belajar, indikator yang digunakan antara lain:

1. *Tekun menghadapi tugas,* dan
2. *Ulet menghadapi kesulitan,*

dengan beberapa butir pernyataan untuk setiap aspek.

Dengan demikian, teknik dan instrumen penelitian ini dirancang untuk memperoleh data kuantitatif yang akurat dan reliabel mengenai hubungan antara penggunaan Google Classroom dengan motivasi serta prestasi belajar peserta didik.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan perihal penting dalam penelitian, karena merupakan cara yang dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan. Menurut M. Burhan Bungin, teknik pengumpulan data adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil tidaknya suatu penelitian. Dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Angket atau kuisioner merupakan alat pengumpulan data yang telah disusun dan diujicobakan kepada responden serta telah dihitung validitas dan reliabilitasnya kepada responden penelitian. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini disebarakan kepada peserta didik kelas VIII yang telah terpilih sebagai responden untuk mendapatkan data tentang penggunaan *Google Classroom* dan motivasi belajar.
2. Dokumentasi adalah catatan yang telah berlalu. Dokumentasi menurut Suharsimi Arikunto yaitu teknik dalam mengumpulkan data terkait hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Oleh karena itu, dengan teknik pengumpulan data secara dokumentasi dapat memberi kelengkapan data yang diperlukan dalam penelitian terkait variabel prestasi belajar berupa nilai rapor peserta didik selama satu semester pada mata pelajaran Informatika.

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas suatu instrumen merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur data dari variabel yang dikaji secara tepat. Instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi, dan begitu juga sebaliknya. Pada penelitian ini, uji validitas untuk mengukur kevalidan instrumen mengacu pada rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Karl Pearson:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum X_i Y_i) - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y (*product moment pearson*)

n : jumlah responden

$\sum xy$: jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum x^2$: jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum y^2$: jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum x)^2$: jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$: jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

Hasil perhitungan dikorelasikan dengan tabel korelasi *product moment* dengan taraf kesalahan atau taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Uji signifikansi menentukan valid tidaknya butir pertanyaan dengan melakukan uji korelasi melalui rumus *product moment* antara skor butir dengan skor total yang dihitung dengan bantuan statistik program komputer yaitu *SPSS versi 22*. Pada penelitian ini, dasar pengambilan keputusannya adalah:

- 1) Jika nilai $r_{hitung} > \text{nilai } r_{tabel}$ pada signifikansi 5%, maka item angket dinyatakan valid.
- 2) Jika nilai $r_{hitung} < \text{nilai } r_{tabel}$ pada signifikansi 5%, maka item angket dinyatakan tidak valid.

Uji Validitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Analyze Correlate Bivariate Pearson* dengan bantuan SPSS 22.0. Apabila terdapat item soal yang dinyatakan tidak valid, maka akan dilakukan perbaikan ulang atau dihapuskan. Untuk menguji validitas instrumen, peneliti menyebarkan angket ke 30 responden uji coba terlebih dahulu dan mendapat hasil sebagai berikut:

3.1 Tabel 3.5

Uji Validitas Angket Variabel X (Penggunaan *Google Classroom*)

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (30)	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0,490	0,361	0,001	Valid
2	0,626	0,361	0,000	Valid
3	0,635	0,361	0,000	Valid
4	0,444	0,361	0,004	Valid

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (30)	Nilai Signifikansi	Keterangan
5	0,441	0,361	0,004	Valid
6	0,758	0,361	0,000	Valid
7	0,587	0,361	0,000	Valid
8	0,673	0,361	0,000	Valid
9	0,659	0,361	0,000	Valid
10	0,365	0,361	0,021	Valid
11	0,587	0,361	0,000	Valid
12	0,440	0,361	0,005	Valid
13	0,590	0,361	0,000	Valid
14	0,472	0,361	0,002	Valid
15	0,400	0,361	0,011	Valid
16	0,554	0,361	0,000	Valid
17	0,374	0,361	0,017	Valid
18	0,606	0,361	0,000	Valid
19	0,678	0,361	0,000	Valid
20	0,505	0,361	0,001	Valid
21	0,695	0,361	0,000	Valid
22	0,477		0,002	Valid
23	0,491	0,361	0,001	Valid
24	0,401	0,361	0,010	Valid
25	0,729	0,361	0,000	Valid
26	0,729	0,361	0,000	Valid
27	0,672	0,361	0,000	Valid
28	0,645	0,361	0,000	Valid
29	0,402	0,361	0,010	Valid
30	0,352	0,361	0,026	Tidak Valid

3.2 Tabel 3.6

Uji Validitas Angket Variabel Y1 (Motivasi Belajar)

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (30)	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0,761	0,361	0,000	Valid
2	0,726	0,361	0,000	Valid
3	0,726	0,361	0,000	Valid
4	0,624	0,361	0,000	Valid
5	0,657	0,361	0,000	Valid
6	0,718	0,361	0,000	Valid
7	0,434	0,361	0,017	Valid
8	-0,181	0,361	0,340	Tidak Valid
9	0,677	0,361	0,000	Valid
10	0,336	0,361	0,069	Tidak Valid
11	0,707	0,361	0,000	Valid
12	0,770	0,361	0,000	Valid
13	0,523	0,361	0,003	Valid
14	0,562	0,361	0,001	Valid
15	0,647	0,361	0,000	Valid
16	0,419	0,361	0,021	Valid
17	0,423	0,361	0,020	Valid
18	0,370	0,361	0,044	Valid
19	-0,135	0,361	0,475	Tidak Valid
20	0,420	0,361	0,021	Valid
21	0,774	0,361	0,000	Valid
22	0,653	0,361	0,000	Valid
23	0,655	0,361	0,000	Valid
24	0,726	0,361	0,000	Valid
25	0,560	0,361	0,001	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas yang dihitung menggunakan bantuan SPSS 22, dapat diketahui pada angket variabel X terdapat 1 soal tidak valid yaitu item nomor 30. Peneliti mengambil keputusan untuk menghapus item yang tidak valid tersebut karena tidak mempengaruhi indikator dan telah terwakili oleh deskriptor lainnya. Adapun hasil uji validitas angket variabel Y1 terdapat 3 item tidak valid, yaitu pada item

nomor 8, 10, dan 19. Untuk memudahkan proses penelitian, maka peneliti mengambil keputusan untuk menghapus item nomor 8 dan 10 karena sudah terwakili oleh deskriptor lain. Sedangkan item nomor 19 dilakukan perbaikan ulang menjadi pernyataan yang lebih mudah dipahami oleh responden, sebab jika item tersebut dihapus maka hanya tersisa satu deskriptor pada indikator tersebut dan dirasa kurang dapat mewakili indikator.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana sebuah instrumen relatif konsisten apabila dilakukan secara berulang. Reliabilitas menunjukkan adanya tingkat keterandalan suatu tes. Sehingga instrumen dapat dikatakan reliabel atau handal apabila jawaban dari responden terhadap pernyataan konsisten dari waktu ke waktu. Untuk mengukur reliabilitas digunakan alat ukur dengan teknik *Cronbach's Alpha* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_n = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum ab^2}{at^2} \right]$$

Keterangan:

r_n : reliabilitas instrumen
 k : jumlah butir pertanyaan
 $\sum ab^2$: jumlah varian butir
 at^2 : varian total.

Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien *Cronbach's Alpha* dari masing-masing instrumen. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 maka kuisisioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten.
- 2) Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60 maka kuisisioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Tabel 3.7

Kategori Reliabilitas Berdasarkan Nilai

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Kategori Reliabilitas
0,90 – 1,0	Sangat Tinggi
0,70 – 0,89	Tinggi
0,40 – 0,69	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Uji Reliabilitas Variabel X (Penggunaan *Google Classroom*)

Variabel	Koefisien <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Penggunaan <i>Google Classroom</i> (X)	0,918	Reliabilitas Sangat Tinggi

Uji Reliabilitas Variabel Y1 (Motivasi Belajar)

Variabel	Koefisien <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Motivasi Belajar (Y1)	0,877	Reliabilitas Tinggi

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah mendapatkan data dari seluruh responden. Kegiatan dalam analisis data meliputi mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data, menyajikan data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik, terdapat dua macam statistik yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik inferensial meliputi parametrik dan non parametrik. Dalam penelitian ini, untuk menganalisis data kuantitatif menggunakan SPSS 22 (*Statistical Package for the Social Sciences*) yang merupakan software yang dapat membantu dalam pengolahan, perhitungan, dan analisis data secara statistik dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Pengolahan Data (Pra Analisis)

1. Skoring atau Pengkodean Data

Data yang dikumpulkan dari jawaban responden merupakan data mentah yang harus diolah kembali. Untuk memudahkan analisis, maka jawaban- jawaban dari responden perlu diberi kode berupa skor atau angka pada masing- masing butir pertanyaan. Apabila data sudah berbentuk angka-angka, maka peneliti akan lebih mudah dalam mentransfer ke dalam sarana analisis berupa software SPSS versi 22.¹¹² Dalam hal ini, peneliti memberikan skor pada setiap jawaban instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.10

Kode Jawaban Angket

No	Jenis Pertanyaan	Kode Jawaban				
		SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	R (Ragu- ragu)	TS (Tidak Setuju)	STS (Sangat Tidak Setuju)
1.	Positif (+)	5	4	3	2	1
2.	Negatif (-)	1	2	3	4	5

2. Tabulasi

Tabulasi merupakan upaya menyusun data ke dalam bentuk tabel. Sehingga, setelah data dalam instrumen penelitian diberi skor dan dijumlahkan, langkah selanjutnya yaitu mengolah data tersebut ke dalam bentuk tabel.

b. Analisis Data Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menjabarkan atau menggambarkan data yang

telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.¹¹³ Dalam hal ini, data deskriptif diperoleh dari hasil jawaban angket yang telah disebar kepada responden kemudian dikelompokkan dalam tabel distribusi frekuensi dengan menghitung panjang kelas interval terlebih dahulu berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$\text{panjang kelas interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{banyak kelas interval}}$$

Apabila panjang kelas interval telah ditentukan dan total nilai butir dimasukkan pada setiap kelas interval sehingga diperoleh frekuensi tiap kategori, kemudian selanjutnya kategori tersebut dipersentasekan menggunakan rumus distribusi frekuensi relatif sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : besar persentase yang dicari

f : frekuensi atau jawaban responden

n : jumlah seluruh responden

Statistik inferensial merupakan statistik yang mempelajari atau menyiapkan tata cara penarikan kesimpulan terkait karakteristik populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian.¹¹⁶ Adapun fungsi dari statistik inferensial pada penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *google classroom* dengan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa dengan cara membandingkan perbedaan rata-rata dari dua kelompok yang berbeda.

1. Uji Asumsi Klasik

Tahap selanjutnya setelah pengumpulan data yaitu pengolahan dan analisa data. Teknik analisa data adalah cara yang digunakan untuk menganalisis data dari hasil penelitian dengan menggunakan uji statistik. Penelitian ini memerlukan beberapa asumsi seperti data harus berdistribusi normal, dan data dua kelompok atau lebih harus homogen. Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik yaitu:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Ada beberapa teknik untuk menguji normalitas, seperti uji chi kuadrat, Liliefors, dan Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan memanfaatkan program SPSS 22. Adapun kriteria pengambilan keputusan uji normalitas data adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang bervariasi homogen atau tidak. Uji homogenitas biasanya digunakan sebagai syarat dalam analisis independen sample T tes dan Anova. Pada

penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene Statistik*. Adapun kriteria pengambilan keputusan yaitu, apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka data dikatakan homogen, sebaliknya jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data dikatakan tidak homogen.

Adapun uji homogenitas manova matriks varian kovarian dapat dilakukan dengan Uji Box's M menggunakan SPSS 22. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai sig. $> 0,05$ maka matriks varian kovarian dikatakan sama atau homogen. Namun jika nilai sig. $< 0,05$ maka matriks varian kovarian tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

Penelitian ini memperoleh data dari dua kelompok yaitu kelompok pengguna *Google Classroom* dan tidak menggunakan *Google Classroom*. Data yang diperoleh akan dibandingkan dengan menggunakan uji statistik sebagai berikut:

a) Analysis of Variance (ANOVA)

Anova merupakan uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidak ada perbedaan antara variabel independen (dengan dua kategori atau lebih) dan satu variabel dependen.¹²² Adapun dalam penelitian ini yaitu mengetahui apakah ada perbedaan antara dua kelompok (*Google Classroom* dan tanpa *Google Classroom*) terhadap motivasi belajar dan perbedaan antara dua kelompok (*Google Classroom* dan tanpa *Google Classroom*) terhadap prestasi belajar.

Untuk dapat menggunakan uji statistik Anova harus memenuhi asumsi yaitu sampling harus dilakukan secara random, data berdistribusi normal, dan varian homogen. Apabila data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, maka uji Anova tidak dapat dilakukan. Sebagai alternatif jika uji asumsi klasik tidak terpenuhi, maka uji statistik non parametrik Kruskal Wallis dapat digunakan sebagai pengganti uji Anova. Jika hasil penelitian didapatkan nilai *p-value* $< 0,05$ maka hipotesis penelitian diterima atau ada hubungan antara penggunaan *Google Classroom* dengan motivasi belajar dan ada hubungan antara penggunaan *Google Classroom* dengan prestasi belajar.

b) Multivariate Analysis of Variance (MANOVA)

Multiple Analysis of Variance merupakan metode untuk menguji hubungan antara satu atau lebih variabel independen dengan lebih dari satu variabel dependen. Manova digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan rata-rata dua atau lebih variabel dependen secara simultan berdasarkan masing-masing kelompok pada variabel independen. Beberapa statistik uji yang dapat digunakan untuk membuat keputusan dalam menguji perbedaan antarkelompok Manova diantaranya adalah Pillai's Trace, Wilk's Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Larges Root. Apabila asumsi varian kovarian tidak terpenuhi, maka Pillai's Trace dapat digunakan sebagai statistik uji. Manova dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel penggunaan *Google Classroom* (X_1) dengan motivasi

belajar (Y_1) dan prestasi belajar (Y_2).

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kersana, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah, sebuah sekolah negeri terakreditasi A yang berdiri sejak tahun 1982 dengan jumlah siswa sebanyak 971 orang, terdiri dari 451 siswa laki-laki dan 520 siswa perempuan. Struktur organisasi sekolah terdiri dari kepala sekolah, komite sekolah, serta empat wakil kepala sekolah yang membidangi kurikulum, kesiswaan, sarana prasarana, dan hubungan masyarakat Berdasarkan hasil penelitian terhadap 60 siswa kelas VIII, diperoleh data mengenai tiga variabel utama, yaitu penggunaan Google Classroom (X), motivasi belajar (Y_1), dan prestasi belajar (Y_2). Untuk variabel penggunaan Google Classroom, nilai skor minimum adalah 88 dan maksimum 145 dengan rata-rata 121,14 serta standar deviasi 12,08. Sebanyak 42% siswa berada pada kategori sangat baik, 55% pada kategori baik, dan 3% pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran Informatika tergolong baik. Pada variabel motivasi belajar, diperoleh hasil bahwa motivasi siswa yang menggunakan Google Classroom memiliki rata-rata 97,68 dan tergolong tinggi, dengan 36% kategori sangat tinggi dan 59% tinggi. Sementara itu, motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan Google Classroom memiliki rata-rata 94,94 dengan 39% kategori sangat tinggi dan 59% tinggi. Artinya, motivasi belajar siswa yang menggunakan Google Classroom sedikit lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menggunakannya. Selanjutnya, untuk variabel prestasi belajar yang diukur melalui nilai ulangan harian mata pelajaran Informatika, diketahui bahwa siswa yang menggunakan Google Classroom memperoleh rata-rata nilai 85,68, sedangkan yang tidak menggunakan memperoleh rata-rata 83,69. Distribusi kategori menunjukkan bahwa kelompok pengguna Google Classroom memiliki 17% siswa berkategori sangat baik, 43% baik, dan 39% cukup. Sebaliknya, kelompok nonpengguna memiliki 53% baik, 44% cukup, dan 3% kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pengguna Google Classroom lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakannya.

Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan untuk memastikan keakuratan data. Semua item pernyataan pada variabel penggunaan Google Classroom dan motivasi belajar dinyatakan valid (r hitung $>$ r tabel) dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha 0,936 untuk variabel X dan 0,898 untuk variabel Y_1 , sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan. Uji asumsi klasik menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas memperlihatkan bahwa data motivasi belajar bersifat homogen, tetapi prestasi belajar tidak homogen. Oleh karena itu, peneliti menggunakan uji non-parametrik Kruskal Wallis sebagai pengganti uji parametrik.

Hasil uji Kruskal Wallis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,020 untuk motivasi belajar dan 0,007 untuk prestasi belajar, keduanya lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan Google Classroom. Uji MANOVA juga memperkuat hasil tersebut dengan nilai signifikansi $0,007 < 0,05$, yang berarti terdapat hubungan signifikan antara penggunaan Google Classroom dengan motivasi dan prestasi belajar siswa secara simultan. Secara parsial, nilai F untuk motivasi belajar adalah 4,619 dengan signifikansi 0,033, dan nilai F untuk prestasi belajar adalah 6,559 dengan signifikansi 0,011, keduanya menunjukkan hasil yang signifikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Google Classroom memberikan dampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Aplikasi ini mempermudah proses pembelajaran daring, efisien dari segi waktu dan biaya, serta membantu siswa lebih disiplin dan bertanggung jawab terhadap tugas-tugasnya. Siswa juga menjadi lebih termotivasi karena pembelajaran berlangsung fleksibel dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital seperti Google Classroom mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Kersana tergolong baik, serta memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VIII.

5. KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dengan menggunakan SPSS 22.0 yaitu tentang hubungan penggunaan *google classroom* dengan motivasi belajar dan prestasi belajar Informatika kelas VIII di SMP SMP Negeri 1 Kersana, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *Google Cassroom* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kersana dalam pembelajaran Informatika tergolong baik. Hal ini dibuktikan dari hasil angket yang disebarakan kepada 60 responden menyatakan bahwa 55% responden menyatakan baik.
2. Motivasi belajar yang dimiliki siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kersana berada pada kategori tinggi. Hal ini dibuktikan dari hasil angket yang disebarakan kepada responden yang diklasifikasikan menjadi kelompok *Google Classroom* dan tanpa *Google Classroom* masing-masing memiliki presentase sebesar 59% untuk kelompok *Google Classroom* dan 41% untuk kelompok tanpa *Google Classroom*.
3. Prestasi belajar yang dimiliki siswa kelas VIII SMP SMP Negeri 1 Kersana berada pada kategori baik. Hal ini dibuktikan dari hasil angket yang disebarakan yang diklasifikasikan menjadi kelompok *Google Classroom* dan tanpa *Google Classroom* masing-masing memiliki presentase sebesar 53% untuk kelompok *Google Classroom* dan 47% untuk kelompok tanpa *Google Classroom*.
4. Berdasarkan hasil uji Kruskall Wallis diperoleh nilai Asymp. Sig sebesar 0,020 < 0,05. Dari hasil *descriptive statistics* motivasi belajar menunjukkan mean dari kelompok *Google Classroom* sebesar 97,68 dan mean kelompok tanpa *Google Classroom* sebesar 94,94. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_{a1} diterima dan H_{01} ditolak. Artinya, terdapat hubungan antara penggunaan *Google Classroom* dengan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Informatikadi SMP Negeri 1 Kersana Kabupaten Brebes.
5. Berdasarkan hasil uji Kruskall Wallis diperoleh nilai Asymp. Sig sebesar 0,007 < 0,05. Dari hasil *descriptive statistics* prestasi belajar menunjukkan mean dari kelompok *Google Classroom* sebesar 85,68 dan mean kelompok tanpa *Google Classroom* sebesar 83,69. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_{a2} diterima dan H_{02} ditolak. Artinya, terdapat hubungan antara penggunaan *Google Classroom*

dengan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Informatikadi SMP Negeri 1 Kersana Kabupaten Brebes.

6. Berdasarkan uji asumsi klasik untuk uji Manova, diperoleh hasil bahwa data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Oleh karena itu, uji Pillai's Trace digunakan sebagai alternatif perhitungan Manova. Dari hasil uji multivariate, diperoleh nilai Pillai's Trace sebesar $0,007 < 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_{a3} diterima dan H_{03} ditolak. Artinya, terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *Google Classroom* dengan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Informatikadi SMP Negeri 1 Kersana Kabupaten Brebes.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan penggunaan *google classroom* dengan motivasi belajar dan prestasi belajar Informatikadi kelas VIII di SMP Negeri 1 Kersana Kabupaten Brebes, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hendaknya sekolah mengembangkan pembelajaran daring dengan mencoba menggunakan aplikasi lain selain *Google Classroom* atau dapat juga mengkombinasikan pembelajaran saat ini dengan teknologi. Jika penggunaan teknologi dapat dimaksimalkan, maka kemungkinan besar sekolah akan mengalami kemajuan.
2. Bagi guru, hendaknya memberikan motivasi kepada peserta didik dan menyiapkan inovasi baru agar pembelajaran lebih baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA