

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

Riska Latifatul Husna, IAIN Sorong

e-mail: *riska.latifatul@iainsorong.ac.id*

M. Ali Masrukin, IAIN Sorong

e-mail: *masrukin85@gmail.com*

ABSTRACT

This research aims to describe the influence of Google Classroom learning on the learning motivation of Semester IV Students of the IAIN Sorong Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. The type of research used in this research is descriptive research with a One Shot Case Study design. The subjects in this research were Semester IV students who were programming the Basic Concepts of Social Sciences course at the IAIN Sorong Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, totaling 25 people. The instruments that will be used in this research are learning results tests and student learning motivation questionnaire sheets. The data analysis used is descriptive analysis and to test the hypothesis the t-test is used with the help of SPSS for Windows. The research results show that there is a significant influence on student learning motivation after implementing Google Classroom learning. This is indicated by the t-value = 43.116 with p-value = 0.000 < α = 0.05. Apart from that, the average score of student learning outcomes and the percentage of student response scores were respectively 79,6 which was in the high category and 88% which was in the very good category.

Keywords: *Google Classroom, Basic Concepts of Social Science, Learning Motivation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh pembelajaran google classroom terhadap motivasi belajar Mahasiswa Semester IV Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Sorong. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan desain One Shot Case Study. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Semester IV yang sedang memprogramkan mata kuliah Konsep Dasar IPS Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Sorong yang berjumlah 25 orang. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes hasil belajar dan lembar angket motivasi belajar Mahasiswa. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan untuk menguji hipotesis digunakan uji t-test dengan bantuan SPSS for

Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran google classroom. Hal ini ditunjukkan dengan nilai thitung = 43,116 dengan nilai-p = 0,000 < α = 0,05. Selain itu, nilai skor rata-rata hasil belajar mahasiswa dan persentase nilai respon mahasiswa masing-masing sebesar 79,6 yang berada pada kategori tinggi dan 88% yang berada pada kategori sangat baik.

KataKunci: *Google Classroom*, Konsep Dasar IPS, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang dialami seseorang untuk dapat mengetahui, memahami dan dapat menerapkan ataupun melakukan berbagai hal yang sebelumnya belum diketahui, dipahami dan tidak dapat dilakukan. Proses belajar yang kurang maksimal dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹ Pengalaman belajar siswa diperoleh dari proses belajar siswa, maka proses belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kreativitas merupakan hal yang harus ada di suatu kelas, Dosen diberikan wewenang untuk mengatur kelas, mengkoordinasi, memberika gambara ilmu terkait mata pelajaran serta dosen juga harus menemukan kreativitas, karena sejatinya dari hal itu yang menjadikan ilmu yang

disampaikan terasa lebih *simple* namun mengena pada pembelajaran.

Motivasi merupakan dorongan yang dimiliki seorang individu yang dapat merangsang untuk dapat melakukan tindakan-tindakan atau sesuatu yang menjadi dasar atau alasan seseorang untuk berperilaku atau melakukan sesuatu. Mahasiswa juga memerlukan motivasi yang mendorong mahasiswa untuk memiliki keinginan melakukan kegiatan belajar. Tumbuhnya motivasi belajar mahasiswa dipengaruhi oleh peran penting dosen dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu Dosen menciptakan pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu mahasiswa dalam mencerna materi

¹ Lulut Widyaningrum, "Membudayakan Literasi Berbasis Manajemen Sekolah (Aplikasi, Tantangan dan Hambatan)," *Dimas: Jurnal*

Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan 16, no. 1 (July 18, 2016): 125-44, <https://doi.org/10.21580/dms.2016.161.895>.

perkuliahan secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi tersebut.

Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka program pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih baik. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah *e-Learning* menggunakan web untuk mengaksesnya. Tidak memungkiri karena banyak mahasiswa sekarang memiliki *smart phone* jadi lebih mudah untuk mengaksesnya dari manapun berada dan kapanpun juga. Pemanfaatan *e-learning* yang biasa dikembangkan saat ini adalah menggunakan LMS (*Learning Management System*).

Kegiatan pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom*. Dalam proses pembelajaran mahasiswa diberikan penugasan oleh dosen dan mengirimkan hasil laporannya ke aplikasi *google classroom*. Selain itu juga mahasiswa diberikan materi tambahan guna memahami lebih luas materi yang mungkin belum bisa tersampaikan langsung ketika tatap

muka di kelas. *E-learning* merupakan media alternatif untuk memberikan soal-soal ujian test dan improvisasi media yang tidak selalu menggunakan media cetak. Akan tetapi pada pelaksanaannya ada beberapa dosen yang masih belum menggunakan media *google classroom* pada pembelajarannya tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar Mahasiswa Semester IV Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Sorong.

***Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran**

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.² Aplikasi *platform Google Classroom* sebagai salah satu bentuk aplikasi *Learning Management System* yang populer sebagai alat untuk mengembangkan pengajaran dan pembelajaran di seluruh dunia.³Dengan

² Nursobah Siti Qomariah, "Implementasi Pemanfaatan *Google Classroom* untuk pembelajaran di Era Revolusi 4.0," *SINDIMAS* 1, no. 1 (July 29, 2019): 227-31, <https://doi.org/10.30700/sm.v1i1.573>.

³ Shindy Lestari and Aninditya Sri Nugraheni, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PLATFORM

GOOGLE CLASSROOM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA," *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (April 1, 2022): 01-12.

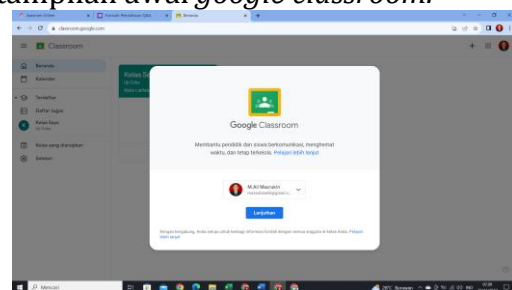
demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan Dosen dan Mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik Mahasiswa maupun Dosen dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Google classroom dirancang untuk mempermudah interaksi Dosen dan Mahasiswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para Dosen untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada Mahasiswa. Dosen memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada Mahasiswa selain itu, Dosen juga dapat membuka ruang diskusi bagi para Mahasiswa secara online. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *google classroom* yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni.

Aplikasi *google classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh Dosen yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di

kampus. Terkait dengan anggota kelas dalam *google classroom* Herman dalam menjelaskan bahwa *google classroom* menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki *Google Apps for Education*, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk gmail, dokumen, dan drive.⁴

Rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan Mahasiswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. *Google Classroom* adalah kelas yang dirancang untuk membantu Dosen membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google* dokumen secara otomatis bagi setiap Mahasiswa. Kelas juga dapat membuat folder drive untuk setiap tugas dan setiap Mahasiswa, agar semuanya tetap teratur. Berikut ini tampilan awal *google classroom*.



Gbr. 1 Tampilan Awal *Google Classroom*

⁴ Kusuma Dewi, Tuisda Pratisia, and Alfyananda Kurnia Putra, "Implementasi Pemanfaatan *Google Classroom*, *Google Meet*, Dan *Instagram* Dalam Proses Pembelajaran Online Menuju Abad 21," *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif*

Ilmu-Ilmu Sosial 1, no. 5 (June 15, 2021): 533-41, <https://doi.org/10.17977/um063v1i5p533-541>.

Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.⁵

Motivasi belajar adalah dorongan yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku peserta didik dalam kegiatan belajar statistika, yang timbul dari dalam ataupun dari luar diri peserta didik, yang tercermin dari kebutuhan, usaha dan ketekunan untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin.⁶ Seseorang yang belajar dengan motivasi tinggi akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh semangat dan gairah. Sebaliknya peserta didik yang belajar dengan motivasi rendah akan menjadi malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran.⁷

METODE PENELITIAN

⁵ Hamzah Uno B, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

⁶ Riska Latifatul Husna and M. Ali Masrukin, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III PADA TEMATIK DI MI HASYIM ASY’ARI,” *Jurnal Pendidikan Islam* 12,

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan pengaruh pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar Mahasiswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Shot Case Study*, yaitu subjek diberi perlakuan (treatment) tertentu yang diikuti dengan pengamatan pada saat penerapan perlakuan dan melakukan pengukuran terhadap akibat dari perlakuan tersebut. Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran *google classroom* dan melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar Mahasiswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2022/2023 pada mahasiswa Semester IV yang sedang memprogramkan mata kuliah Konsep Dasar IPS Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Sorong yang berjumlah 25 orang.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes hasil belajar Mahasiswa dan lembar angket motivasi belajar Mahasiswa. Kedua instrumen penelitian tersebut terlebih dahulu divalidasi yang

no. 1 (June 25, 2022): 61–76, <https://doi.org/10.38073/jpidalwa.v12i1.948>.

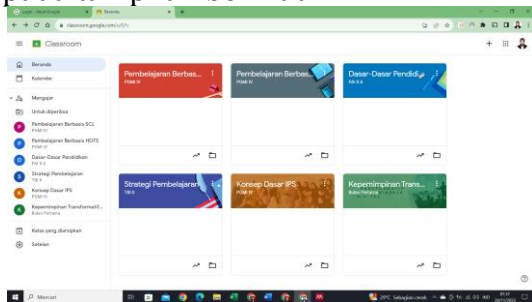
⁷ David yun Dai, “Design Research and Twice Exceptional Children: Toward an Integration of Motivation, Emotion, and Cognition Factors for a Technology-Based Intervention: Brenda Bannan. In *Design Research on Learning and Thinking in Educational Settings.*,” *Routledge*, 2012, 111–38.

selanjutnya akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

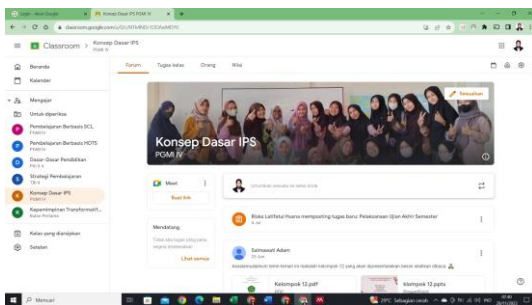
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini, Dosen membuat kelas di <https://classroom.google.com/u/0/h> kepada mahasiswanya untuk pembelajaran, seperti yang terlihat pada tampilan berikut.



Gbr. 2 Tampilan Awal Kelas



Gbr. 3 Tampilan Awal Kelas Mata Kuliah

Berdasarkan hasil penilaian tes hasil belajar mahasiswa diperoleh bahwa skor tes hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan media pembelajaran *google classroom* cukup bervariasi. Adapun nilai tabel ststaitistik tes hasil

belajar mahasiswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Nilai Statistik Hasil Belajar Mahasiswa

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	25
Nilai Ideal	100
Nilai Rata-rata	79,6
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	65
Rentang Nilai	35
Median	78
Modus	85
Standar Deviasi	9,14
Variansi	83,5

Berdasarkan table 1 di atas, nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Konsep Dasar IPS adalah sebesar 79,6 dengan standar deviasi 9,14. Nilai yang dicapai mahasiswa tersebar dengan nilai tertinggi 100 sampai nilai terendah 65 dari nilai tertinggi yang mungkin dicapai 100 dan nilai terendah yang mungkin dicapai 0, dengan rentang nilai 35.

Banyak mahasiswa yang telah tuntas pada materi Konsep Dasar IPS ini sebanyak 22 orang (atau 88% tuntas) dan ada 3 orang yang belum tuntas atau belum memenuhi nilai ketuntasan 70. Sementara, nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa adalah 79,6 atau berada pada kategori tinggi. Selanjutnya, hasil respon mahasiswa setelah disebarakan angket melalui link bit.ly/kuesionergoogleclassroom menunjukkan bahwa nilai persentase

pembelajaran karena tugas yang diberikan bisa tiap saat diubah jika masih ada yang kurang, terlebih lagi mereka dapat mengetahui kapan deadline dari tugas yang diberikan. Selain itu, mereka tidak perlu menggunakan kertas untuk mengumpulkan tugas-tugasnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khoiroh, 2017) bahwa ada pengaruh hasil belajar mahasiswa dengan motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar mahasiswa dengan motivasi belajar rendah menggunakan model *blended learning*.⁸

Performance expectancy merupakan derajat dimana individu (pengguna) mengharapkan bahwa dengan menggunakan sistem dapat membantu memperoleh keuntungan atau kemudahan dalam bekerja.⁹ Dalam hal ini, diperoleh bahwa performa *Google Classroom* sebesar 78,75%. Hal ini berarti mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran Konsep Dasar IPS yang dilakukan secara online lebih meningkatkan performa pembelajaran Konsep Dasar IPS. Performa itu sendiri berkaitan dengan penampilan, cara kerja maupun fasilitas yang diberikan oleh *Google Classroom* untuk penggunaannya seperti pemberian materi maupun penilaian

(*assessment*). Oleh karena itu, dengan penggunaan *google classroom* dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar mahasiswa Semester IV yang sedang memprogramkan mata kuliah Konsep Dasar IPS Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Sorong. Hal ini ditunjukkan dengan skor nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa 79,6 yang berada pada kategori tinggi dan nilai persentase respon mahasiswa sebesar 83,72%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti mengemukakan saran untuk penelitian-penelitian selanjutnya yaitu mengembangkan pembelajaran *google classroom* untuk mata kuliah lainnya dan lebih memantapkan materi dan tugas-tugas yang akan diberikan.

Penggunaan *Google Classroom* juga dapat mempermudah pengarsipan proses pembelajaran dan dokumen-dokumen pembelajaran sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

⁸ Khoiroh Nikmatul, "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gumukmas.," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 10 no.2 (2017): 97-110.

⁹ Afriyanti Wahyu eka, "Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akuntansi, (Studi Pada Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia)." (Jakarta, 2018).

DAFTAR RUJUKAN

- Afrianti, Wahyuni Eka. (2018). *Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akuntansi (Studi Pada Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia)*.
- Dai, David Yun. (2012). Design Research and Twice Exceptional Children: Toward an Integration of Motivation, Emotion, and Cognition Factors for a Technology-based Intervention: Brenda Bannan. In *Design Research on Learning and Thinking in Educational Settings* (pp. 111–138). Routledge.
- Dai, David Yun. "Design Research and Twice Exceptional Children: Toward an Integration of Motivation, Emotion, and Cognition Factors for a Technology-Based Intervention: Brenda Bannan. In *Design Research on Learning and Thinking in Educational Settings*." *Routledge*, 2012, 111–38.
- Dewi, Kusuma, Tuisda Pratisia, and Alfyananda Kurnia Putra. "Implementasi Pemanfaatan Google Classroom, Google Meet, Dan Instagram Dalam Proses Pembelajaran Online Menuju Abad 21." *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 5 (June 15, 2021): 533–41. <https://doi.org/10.17977/um063v1i5p533-541>.
- Husna, R. L., M.Ali Masrukin. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam." *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2022): 61–76.
- Husna, Riska Latifatul, and M. Ali Masrukin. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III PADA TEMATIK DI MI HASYIM ASY'ARI." *Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (June 25, 2022): 61–76. <https://doi.org/10.38073/jpidalwa.v12i1.948>.
- Lestari, Shindy, and Aninditya Sri Nugraheni. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PLATFORM GOOGLE CLASSROOM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA." *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (April 1, 2022): 01–12.
- Nikmatul, Khoiroh. "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gumukmas." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 10 no.2 (2017): 97–110.
- Siti Qomariah, Nursobah. "Implementasi Pemanfaatan Google Classroom untuk pembelajaran di Era Revolusi 4.0." *SINDIMAS* 1, no. 1 (July 29, 2019): 227–31. <https://doi.org/10.30700/sm.v1i1.573>.

Uno B, Hamzah. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Wahyu eka, Afriyanti. "Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akuntansi, (Studi Pada Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia)." 2018.

Widyaningrum, Lulut. "Membudayakan Literasi Berbasis Manajemen Sekolah (Aplikasi, Tantangan dan Hambatan)." *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan* 16, no. 1 (July 18, 2016): 125–44.

<https://doi.org/10.21580/dms.2016.161.895>.

Khoiroh, Nikmatul. (2017). Pengaruh model pembelajaran blended learning dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Gumukmas. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 97–110.

Qomariah, Siti, & Nursobah, Siti Lailiyah. (2019). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom untuk pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *SINDIMAS*, 1(1), 227–231.

Uno, Hamzah B. (2008). *Teori motivasi & pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widyaningrum, Yulia Tri, & Murwanintyas, Ch Enny. (2012). Pengaruh media pembelajaran geogebra terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi grafik fungsi kuadrat di kelas X SMA

Negeri 2 Yogyakarta tahun pelajaran 2012/2013. *Makalah Dipresentasikan Dalam Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Pada Tanggal, 10*.