

PENGARUH PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM BERBASIS MOBILE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA JURUSAN INFORMATIKA

Rizki Noor Prasetyono

¹Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Peradaban,
rizkinoorupb@peradaban.ac.id

Keywords

Learning
Management
System,
Google Classroom,
Motivasi Belajar.

Abstract

Media Learning Management System (LMS) menjadi hal favorit untuk digunakan dalam pembelajaran. Google Classroom merupakan bagian dari Media Learning Management System (LMS). Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar mahasiswa informatika dalam penggunaan Google Classroom berbasis mobile dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan *pre-experimental* dengan desain *one-shoot case study*. Analisis pengaruh menggunakan *One Sample T Test* dengan SPSS 16. Hasil didapatkan nilai sig. (two-tailed) 0,001 yang artinya nilai Sig. < 0,05. Sesuai dengan hipotesis H₀ ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan google classroom berbasis mobile terhadap motivasi belajar.

Keywords

Learning
Management
System, Google
Classroom, Learning
Motivation.

The Media Learning Management System (LMS) is a favorite thing to use in learning. Google Classroom is part of the Media Learning Management System (LMS). The purpose of the study was to determine the effect of informatics student learning motivation in the use of mobile-based Google Classroom in learning. The research method used was pre-experimental with a one-shoot case study design. The influence analysis used the One Sample T Test with SPSS 16. The results obtained the sig value. (two-tailed) 0.001, which means the Sig. <0.05. In accordance with the hypothesis H₀ is rejected and H_a is accepted, indicating that there is an effect of using mobile-based google classroom on learning motivation.

Introduction

Teknologi menjadi media utama dalam pendidikan mengingat terjadinya revolusi 4.0. Perubahan kebiasaan lama yang signifikan dalam perkembangan teknologi merambah dunia pendidikan. Media Learning Management System (LMS) menjadi hal favorit untuk digunakan dalam pembelajaran. Menurut Muhali [1] berpindahnya kompetensi literasi lama yaitu mbaca, tulis dan matematika, pendidikan harus mempersiapkan bekal yaitu teknologi dan informasi. Persiapan teknologi dan informasi yaitu pertama literasi data, literasi teknologi, dan literasi

kemanusiaan. Penambahan dalam literasi teknologi menjadi fokus di era digital sekarang. LMS menjadi solusi sekarang untuk media pembelajaran di semua tingkat pendidikan.

Platform LMS sudah beragam jenis contohnya MOODLE, Google Classroom, EDMODO, dan MS. Teams. Menurut Hardini [2] LMS membantu dalam memberikan materi, tugas, evaluasi dan manajemen kegiatan perkuliahan, kemudian meningkatkan kemandirian dan interaksi di dunia internet. Kemudahan pengaksesan akun untuk pembelajaran online dan didukung kelengkapan

tampilan sudah banyak ditemui dalam pembelajaran daring. Henry [3] dkk melalui penelitiannya menunjukkan implementasi LMS dalam belajar memiliki iklim dengan budaya belajar lama akan tetapi berbasis teknologi. Semua aspek elemen dalam pembelajaran LMS tidak dibedakan/diskriminasi, bisa mengikuti tanpa memandang latar belakang, ras, suku dan agama.

Kemudahan mengakses LMS didukung dengan mobile device yang tentunya dimiliki oleh semua kalangan. Seperti diketahui bahwasanya di era sekarang ini mobile device bukan lagi menjadi barang mewah, akan tetapi seperti halnya kebutuhan wajib setiap individu. Berbagai merk dagang menawarkan spesifikasi mobile device yang canggih dengan minimum harga. Hal tersebut melatarbelakangi penggunaan mobile device sebagai media pembelajaran yang tepat. Akan tetapi ketepatan tersebut didukung dengan platform yang juga tepat seperti LMS yang tersedia. Surahman dkk [4] menjelaskan bahwa mobile learning pada dasarnya memiliki prinsip *personalized learning* atau mampu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sehingga mobile learning juga dapat mengoptimalkan learning outcome.

Perpindahan desain kurikulum pendidikan tinggi dari KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) menjadi kurikulum *outcome based*. Memiliki luaran sama salah satunya yaitu peserta didik mendapat *life skills* (Keterampilan hidup), teknologi menjadi konsumsi hidup di era digital. Anak milenial akan lebih cepat menangkap dan memahami yang berkaitan dengan teknologi, konten edukatif lebih mudah diterima dari pada penjelasan yang searah [5]. Staron [6] juga menyatakan keterampilan hidup yang terintegrasi dalam suatu pembelajaran akan mengubah kreativitas, inovasi dan kemampuan adaptasi dalam kehidupan. Kemampuan sekarang yang menentut dalam adaptasi teknologi dan literasi digital.

Upaya untuk mengarahkan peserta didik memiliki life skill yang baik salah satunya yaitu dengan adanya motivasi belajar. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar besar akan lebih terdorong dalam beraktivitas dan dapat mengarahkan perilakunya. Selain itu dalam pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika peserta didik mempunyai motivasi belajar yang besar. Pendidik mempunyai tugas maupun tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi pada diri peserta didik. Menurut Erlinawati dkk [7] bahwa pembelajaran yang inovatif yaitu mobile learning dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena proses pembelajaran tidak monoton.

Permbelajaran era digital menarik bagi mahasiswa jika mengintegrasikan dengan teknologi dan informasi. Integrasi dengan pembelajaran berbasis mobile (gadget) smartphone sesuai dengan perkembangan jaman. Sesuai dengan mahasiswa sekarang yang sudah memiliki gawai/ telpon pintar tiap individunya. Google classroom salah satu dari banyak media LMS yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Menurut Noordin [8] Google classroom merupakan platform dikhususkan untuk pendidikan terkait dalam pembelaran yaitu penugasaan, manajemen pembelajaran, penyebaran materi dan vitual interaksi. Shampa [9] menyatakan aplikasi Google Classroom membantuk guru dan siswa dalam mengefisiensi waktu melalui kelas virtual dan komunikasi maupun interaksi dengan terstruktur.

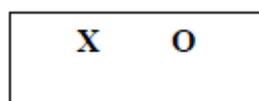
Penelitian sebelumnya penggunaan media berbasis elektronik mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran [10]. Menurut Permata dkk [11] pembelajaran berbasis google classroom sudah efektif untuk mendukung siswa dalam pembelajaran virtual, dan medukung dalam kondisi pandemic. Utami [12] dalam penelitiannya mengenai google classroom dalam perkuliahan mendapatkan respons yang positif dari mahasiswa dalam manajemen

pembelajaran. Dari beberapa penelitian tersebut meskipun memiliki kendala dalam sarana dan prasarana, google classroom masih efektif dalam pembelajaran.

Universitas Peradaban Bumiayu memiliki visi yaitu berperan dalam membangun peradaban, yang diaplikasikan dalam fakultas sains dan teknologi melalui pembelajaran yang berbasis teknologi. Melalui penerapan berbasis teknologi diharapkan memunculkan peningkatan dalam mahasiswa dalam pembelajaran. Dimana anak milenial lebih mudah beradaptasi dalam teknologi. Maka dibuat penelitian mengenai pengaruh penggunaan *Google Classroom* berbasis mobile terhadap motivasi belajar mahasiswa informatika dalam pembelajaran.

Method

Metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap motivasi belajar yaitu *pre-experimental* dengan desain *one-shoot case study*. Berikut pola penelitian yang digunakan :



Keterangan :

X = *Treatment* yang diberikan (variabel independen)

O = Observasi (Variabel dependen)

Subjek penelitian diambil dengan menggunakan teknik *sampling jenuh* yang artinya seluruh populasi digunakan untuk sampel. Sampel yang diambil untuk motivasi belajar yaitu mahasiswa jurusan informatika Universitas Peradaban. Instrumen pengambilan data motivasi belajar yaitu menggunakan kuisisioner dan respons siswa.

Kuisisioner dan respons siswa mengenai motivasi belajar dengan *google classroom* berbasis mobile menggunakan skala likert 1 sampai 5. Konversi presentase

kuisisioner dengan menggunakan persamaan 1 berikut:

$$N_{Presentase} = \frac{\sum Skor\ total}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

Hasil konversi presentase tersebut dilakukan analisis data untuk mengetahui pengaruh penggunaan *google classroom* berbasis mobile terhadap motivasi belajar. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian yaitu :

H₀ : Tidak Ada pengaruh penggunaan *google classroom* berbasis mobile terhadap motivasi belajar.

H_a : Ada pengaruh penggunaan *google classroom* berbasis mobile terhadap motivasi belajar.

Untuk mengetahui data berdistribusi normalitas digunakan uji Shapiro-Wilk pada SPSS 16. Jika nilai Sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Jika nilai Sig. > 0,05 maka data motivasi belajar berdistribusi normal.

Analisis pengaruh menggunakan *One Sample T Test* (Uji sample T Test). Uji analisis menggunakan SPSS 16 dengan dasar pengambilan keputusan sebagai jika nilai Sig. < 0,05 maka H₀ ditolak. Jika nilai Sig. > 0,05 maka H₀ Diterima.

Alur penelitian bisa dilakukan sesuai dengan gambar 1 berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Results and Discussion

Pembelajaran menggunakan *google classroom* berbasis mobile dilakukan selama pandemi virus corona. Mata kuliah yang digunakan untuk pengambilan data yaitu Fisika Dasar pada teknik informatika. *Google classroom* memiliki tampilan mobile dan diunduh kemudian diakses sesuai dengan gambar 2. berikut :



Gambar 2. Tampilan awal *google classroom*

Gambar 2 menunjukkan tampilan *google classroom* untuk pengajar, yang bisa menambah kelas sesuai dengan kebutuhan. Pada LMS berbasis *google classroom* memiliki fitur manajemen pembelajaran seperti tampilan Forum, untuk melakukan interaksi, membagi materi dan timbal balik siswa. Tampilan Tugas Kelas untuk memanajemen tugas yang diberikan, mengontrol pengumpulan tugas dan pemberian nilai tugas. Tampilan anggota untuk pengecekan dan pengontrolan anggota yang masuk dalam kelas.

Pengambilan data kuisioner motivasi belajar siswa dengan menggunakan *Google Classroom* berbasis mobile yaitu 30 orang mahasiswa teknik

informatika semester ganjil. Sebelum skor hasil konversi presentase kuisioner motivasi belajar siswa dianalisis uji t-test, dilakukan uji normalitas. Analisis data uji normalitas didapatkan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	.124	30	.200*	.946	30	.134

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 1 pada kolom Shapiro-Wilk didapatkan nilai Sig. 0,134 yang artinya lebih besar dari 0,05 ($0,134 > 0,05$). Nilai tersebut menunjukkan bahwa skor motivasi belajar berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat untuk dilakukan analisis pengaruh menggunakan uji-t.

Hasil analisis pengaruh penggunaan *google classroom* berbasis mobile terhadap motivasi belajar pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. One-Sample Test

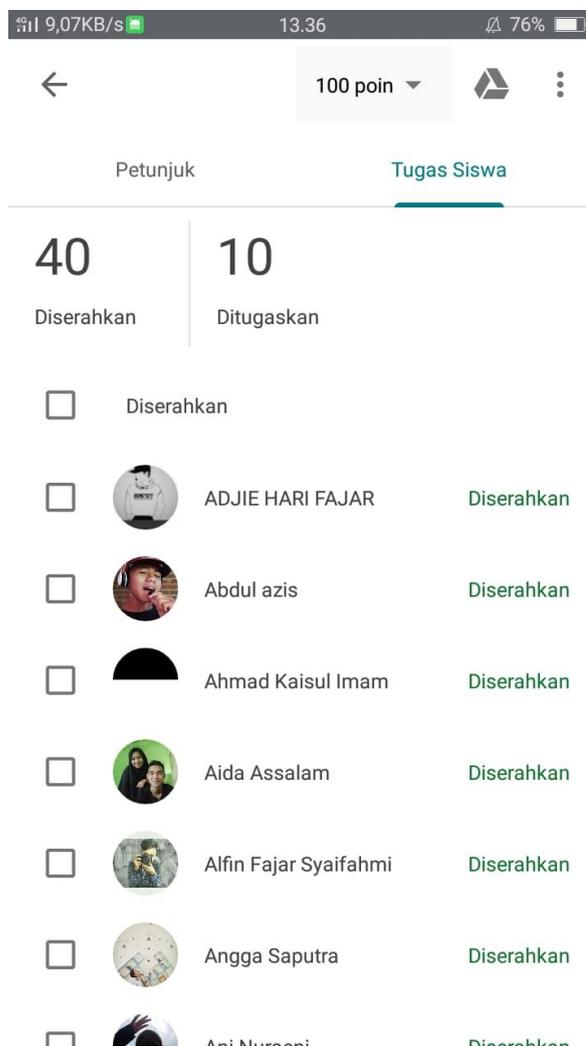
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Motivasi Belajar	3.57	29	.001	3.13333	1.3392	4.9274

Dari tabel 2 didapatkan nilai sig. (two-tailed) 0,001 yang artinya nilai Sig. < 0,05. Sesuai dengan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukan bahwa ada pengaruh penggunaan *google classroom* berbasis mobile terhadap motivasi belajar.

Tabel 3. Skor Rata-Rata Presentase Motivasi Belajar Tiap Indikator

No.	Indikator Motivasi Belajar Siswa	Skor (%)
1	Memperhatikan	85
2	Penggunaan	79
3	Kepercayaan diri	80
4	Kepuasan	87
	Rata-Rata	82,75

Tiap indikator motivasi belajar pada tabel 3 menunjukan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis mobile *Google Classroom* menunjukan nilai 85% artinya mahasiswa sangat termotivasi. Dalam aspek perhatian yang muncul akibat dari ketertarikan dengan sesuatu yang baru. Hasil observasi sebagian besar mahasiswa semester 1 masih menganggap bahwa *Google Classroom* berbasis mobile sesuatu hal yang baru, sehingga muncul ketertarikan dalam penggunaannya. Ditambah lagi dengan mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari sering menggunakan telpon pintar.



Gambar 3. Menu Tugas Pada *Google Classroom* berbasis mobile

Aspek kegunaan termasuk dalam kategori sangat termotivasi dengan nilai 79%. Aspek Kepercayaan diri menunjukan

skor 80% atau kategori sangat termotivasi. Mahasiswa mudah memahami dalam penggunaan *Google Classroom* berbasis mobile. Karena keterbiasaan mahasiswa dalam penggunaan telpon pintar, sehingga mudah beradaptasi. Kemudian menu yang ditawarkan *Google Classroom* berbasis mobile ini tidak begitu kompleks atau masih sederhana. Seperti pada gambar 3 menunjukan menu tugas pada *Google Classroom* berbasis mobile pengajar bisa memonitoring kegiatan tugas mahasiswa dan memeberikan penilaian. Kemudian bisa melihat secara langsung tugas yang sudah dikumpulkan oleh mahasiswa.

Berdasarkan tabel 3 menunjukan skor rata-rata dari tiap indikator yaitu 82,75 yang artinya siswa sangat termotivasi dalam belajar. Penelitian Saputri [13] juga motivasi belajar bisa dilihat dari peserta didik mengikuti kemudian tertari mucul perhatian, mudah penggunaannya, mucul kepercayaan diri dan berdampak pada kepuasan dalam belajar.

Didukung dengan hasil analisis uji t-tes pada tabel 2 bahwa nilai nilai Sig. $0,001 < 0,05$, artinya ada pengaruh dalam penggunaan *Google Classroom* berbasis mobile terhadap motivasi belajar. Penelitian Kumar dan Bervell [14] kebiasaan anak muda dalam penggunaan telpon pintar memudahkan dalam pembelajaran, sehingga memunculkan motivasi dalam pembelajaran. Ventayen dkk [15] dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa respon yang didapat dalam pembelajaran *Google Classroom* berbasis mobile sangat baik dan direkomendasikan dalam pembelajaran virtual.

Conclusion and Suggestions

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Google Classroom* berbasis mobile berpengaruh dalam motivasi belajar mahasiswa. Dengan nilai rata-rata motivasinya adalah 82,75 % artinya

mahasiswa sangat termotivasi dalam pembelajaran.

Saran untuk penelitian selanjutnya mengukur partisipasi dan dampak yang nyata dalam pembelajaran *Google Classroom* berbasis mobile maupun media virtual lainnya.

References

- [1] Muhali, "Arah Pengembangan Pendidikan Masa Kini Menurut Perspektif Revolusi Industri 4.0," *Pros. Semin. Nas. Lemb. Penelit. dan Pendidik. Mandala*, no. September, pp. 1–14, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/Prosiding/article/view/423/408>.
- [2] A. T. A. Hardini, "Pembelajaran berbasis LMS dalam perkuliahan di prodi PGSD: Peran, peluang dan tantangannya," *Pros. Semin. Nas.*, pp. 135–144, 2017, [Online]. Available: [http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2017/16 Agustina UKSW.pdf](http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2017/16%20Agustina%20UKSW.pdf).
- [3] Y. P. Henry Praherdhiono, Eka Pramono Adi, "Konstruksi Demokrasi Belajar Berbasis Kehidupan Pada Implementasi Lms Dan Mooc," *Edcomtech*, vol. Volume 3, no. 2599–2139, pp. 21–28, 2018.
- [4] E. Surahman and H. D. Surjono, "Pengembangan adaptive mobile learning pada mata pelajaran biologi SMA sebagai upaya mendukung proses blended learning," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, p. 26, 2017, doi: 10.21831/jitp.v4i1.9723.
- [5] J. Kustiandi, Hari Wahyono, Yogi Dwi Satrio, and Syahrul Munir, "'MISKOM' Pengembangan Teknologi Belajar Online Practice Berbasis LMS (Learning Management System) pada Matakuliah Ekonomi

- Pembangunan,” *Efektor*, vol. 7, no. 1, pp. 15–23, 2020, doi: 10.29407/e.v7i2.14318.
- [6] M. Staron, “Life-based learning model – a model for strength -based approaches to capability development and implications for personal development planning Maret Staron,” *Mindful Creat.*, vol. 1, no. 14, 2011.
- [7] N. A. Erlinawati, U. Suherman, and D. Darmawan, “Media Pembelajaran Mobile Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Praktikum,” *J. Ilm. Mhs. Pendidik. Kim.*, vol. 1, no. 4, pp. 52–59, 2014.
- [8] N. Asnawi, “Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA),” *Res. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 1, no. 1, p. 17, 2018, doi: 10.25273/research.v1i1.2451.
- [9] I. Shampa, “Google classroom: What works and how?,” *J. Educ. Soc. Sci.*, vol. 3, pp. 12–18, 2016.
- [10] R. N. Prasetyono and R. C. Sigitta, “PENGARUH FLIPBOOK GERBANG LOGIKA DENGAN MENGGUNAKAN LIVEWIRE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS MAHASISWA TEKNIK INFORMATIKA,” *J. Inform. Educ.*, vol. 2, 2019.
- [11] A. Permata and Y. B. Bhakti, “Keefektifan Virtual Class dengan Google Classroom dalam Pembelajaran Fisika Dimasa Pandemi Covid-19,” *JIPFRI (Jurnal Inov. Pendidik. Fis. dan Ris. Ilmiah)*, vol. 4, no. 1, pp. 27–33, 2020, doi: 10.30599/jipfri.v4i1.669.
- [12] R. Utami, “Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika,” *Prism. Pros. Semin. Nas. Mat.*, vol. 2, pp. 498–502, 2019, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29040>.
- [13] A. D. Saputri, Hartono, and L. Handayani, “Integrasi Tembang Pocung Dalam Pembelajaran Kooperatif Tebak Kata Pada Tema Alat Optik Untuk Mendeskripsikan Sikap Ilmiah Dan Motivasi Belajar Siswa,” *Unnes Phys. Educ. J.*, vol. 5, no. 2, pp. 85–94, 2016, doi: 10.15294/upej.v5i2.13627.
- [14] J. A. Kumar and B. Bervell, “Google Classroom for mobile learning in higher education: Modelling the initial perceptions of students,” *Educ. Inf. Technol.*, vol. 24, no. 2, pp. 1793–1817, 2019, doi: 10.1007/s10639-018-09858-z.
- [15] R. J. M. Ventayen, K. L. A. Estira, M. J. De Guzman, C. M. Cabaluna, and N. N. Espinosa, “Usability Evaluation of Google Classroom: Basis for the Adaptation of GSuite E-Learning Platform Software Management View project Data Analysis View project,” *Asia Pacific J. Educ. Arts Sci.*, vol. 5, no. 1, pp. 47–51, 2018.