

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE CLASSROOM* PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DI SMK NEGERI 3 PANGKEP

Dian Ekawati Nur<sup>1</sup>, Abdul Muis Mappalotteng<sup>2</sup>, Syafiuddin Parenrengi<sup>3</sup>

[dianekawatinur01@gmail.com](mailto:dianekawatinur01@gmail.com)

[abdulmuism@unm.ac.id](mailto:abdulmuism@unm.ac.id)

[syafiuddin.pare@unm.ac.id](mailto:syafiuddin.pare@unm.ac.id)

**ABSTRACT:** The study aimed to discover 1) The influence of using google classroom learning media on learning outcomes in Computer and Basic Network subject at SMKN 3 Pangkep, 2) the influence of learning motivation on learning outcomes in Computer and Basic Network subject at SMKN 3 Pangkep, and 3) the influence of using google classroom learning media and learning motivation on learning outcomes in Computer and Basic Network subject at SMKN 3 Pangkep. The research method used was ex-post facto research. The total population was 67 people. The sample size was 67 people because this study worked on the population. Data collection was conducted by using documentation and questionnaire. The prerequisite test used the normality test and linearity test. Hypothesis testing employed simple linear regression test and multiple linear regression.

The results of the study reveal that: (1) students' perceptions on the use of google classroom learning media in Computer and Basic Network subject at SMKN 3 Pangkep are in "very good" category, (2) the students' motivation in Computer and Basic Network subject at SMKN 3 Pangkep is in "very high" category, (3) the learning outcomes in Computer and Basic Network subject at SMKN 3 Pangkep are in "good" category, (4) there is an influence of using google classroom learning media on learning outcomes. The test results show that the Sig. F of  $0.000 < 0.05$  with a contribution of 19.6%, (5) there is an influence of learning motivation on learning outcomes. The test results show that the Sig. F of  $0.000 < 0.05$  with a contribution of 41.3%, and (6) there is an influence on the use of google classroom learning media and learning motivation collectively on learning outcomes. The test results show the value of Sig. F is  $0.000 < 0.05$  with a contribution of 45.6%. Therefore, the research hypothesis is accepted.

**Keywords:** *Google Classroom, Learning Motivation, Basic Computer and Networking*

**ABSTRAK:** Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui 1) Pengaruh penggunaan media pembelajaran *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 3 Pangkep. 2) Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 3 Pangkep. 3) Pengaruh penggunaan media pembelajaran *google classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 3 Pangkep. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *ex-post facto*. Jumlah populasi sebesar 67 orang. Besar sampel berjumlah 67 orang karena penelitian ini bekerja pada populasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi dan angket. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji linieritas. Uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana dan regresi linear berganda.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) persepsi siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *google classroom* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Pangkep berada pada kategori "sangat baik", (2) motivasi siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Pangkep berada pada kategori "sangat tinggi", (3) hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Pangkep berada pada kategori "baik", (4) ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *google classroom* terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai Sig. F sebesar  $0.000 < 0.05$  dengan kontribusi sebesar 19,6%, (5) ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai Sig. F sebesar  $0.000 < 0.05$  dengan kontribusi sebesar 41,3%, (6) ada pengaruh secara bersama-sama penggunaan media pembelajaran *google classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Hasil uji menunjukkan nilai Sig. F sebesar  $0.000 < 0.05$  dengan kontribusi sebesar 45.6%. Sehingga hipotesis penelitian ini diterima.

**Kata kunci :** *Google Classroom, Motivasi Belajar, Komputer dan Jaringan Dasar*

## PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan pembangunan suatu negara sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya. Jika suatu negara yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, maka pembangunan negara tersebut akan berkembang secara pesat. Sebaliknya, kualitas sumber daya manusia yang rendah dapat menghambat pembangunan nasional suatu negara. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu wadah yang dapat mencetak sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dalam hal ini adalah pendidikan.

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Tercapainya tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh berbagai unsur yang menunjangnya. Melalui pendidikan akan dapat dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di dunia usaha dan dunia industri baik secara nasional maupun secara global.

Pendidikan mengalami perubahan menyesuaikan perkembangan manusia dan teknologi. Pendidikan menjadi bagian dalam proses pembelajaran manusia sejak lahir sampai akhir hayat. Salah satu lembaga pendidikan yang mendukung proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan tersebut adalah sekolah.

Upaya pengembangan pendidikan di Indonesia diprogramkan pada salah satu Lembaga Pendidikan Nasional yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan tingkat menengah atas yang disediakan pemerintah dalam rangka menyiapkan tenaga kerja siap pakai. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Dalam perkembangannya, pendidikan kejuruan yang dilaksanakan melalui sekolah kejuruan atau yang dikenal secara umum dengan nama SMK senantiasa bertalian dengan

tuntutan masyarakat secara keseluruhan dengan memastikan bahwa investasi yang ditanamkan untuk sistem pendidikan benar-benar membawa hasil. Hal ini sesuai dengan tujuan instruksional pendidikan menengah kejuruan yaitu siswa diharapkan menjadi tenaga profesional yang memiliki keterampilan yang memadai, produktif, kreatif dan mampu berwirausaha. Untuk itu SMK dibekali dengan kemampuan dasar dan keterampilan teknik yang memadai, karena pembekalan tersebut menjadi penting dalam proses pembelajarannya.

Proses pembelajaran tidak pernah terlepas dari munculnya berbagai permasalahan yang terjadi dalam belajar mengajar. Belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi edukatif antara guru dan siswa. Untuk mencapai tujuan secara baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru dalam menyiapkan bahan ajar atau media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan kepada guru untuk lebih kreatif dalam melakukan kegiatan pendukung pembelajaran didalam kelas, salah satu kegiatan pendukung yang dimaksud adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat saat ini telah berpengaruh dalam segala bidang kehidupan manusia utamanya bidang pendidikan. Komputer dan internet sebagai contoh sarana untuk memperlancar aktivitas bukanlah hal yang baru, seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *e-learning*.

Menurut Pratama & Arief (2019), *E-Learning* adalah sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi informasi dan multimedia menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi. Pemanfaatan teknologi informasi seperti *e-Learning* yang salah satunya melalui *web based learning* akan membawa perubahan yang sangat berarti baik dalam sistem

pendidikan yang akan dikembangkan, materi yang akan disampaikan, bagaimana proses instruksional dan pembelajaran akan dilakukan, serta hambatan-hambatan yang akan dihadapi baik oleh siswa, guru, dan penyelenggara pendidikan.

*E-learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, *e-learning* sebagai media distance learning (pembelajaran jarak jauh) menciptakan paradigma baru apabila dibandingkan dengan pendidikan konvensional. Dengan penggunaan *e-learning* guru akan lebih berperan sebagai “fasilitator” dan siswa sebagai “peserta aktif” dalam proses belajar mengajar.

Untuk mencapai tujuan secara baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru dalam menyiapkan skenario penyampaian materi, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar, pengelolaan kelas serta bahan ajar atau media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media seperti *e-Learning* dalam suatu proses pembelajaran diharapkan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah kemandirian belajar yang sering dijumpai, karena penggunaan media ini memungkinkan mengajarkan seorang siswa mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih luas di dunia internet sehingga memunculkan kreativitas siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan tercapainya hasil belajar yang baik.

SMK Negeri 3 Pangkep merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan *e-learning*. *Google Classroom* adalah salah satu bentuk penerapan elearning yang dilakukan oleh SMK Negeri 3 Pangkep Layanan portal *Google Classroom* hanya dapat diakses oleh guru dan peserta didik yang memiliki akses masuk. Adapun fasilitas yang disediakan oleh *Google Classroom* diantaranya download materi kuliah, pengumpulan tugas, mengerjakan kuis, menampilkan nilai kuis, tugas, dan ujian, diskusi antara guru dan peserta didik membagikan video yang berhubungan dengan pengajaran serta guru dapat memberikan informasi tanpa harus bertatap muka seperti mengumumkan ketidakhadiran guru atau

memberitahukan pengumuman ujian. *Google Classroom* memiliki fitur-fitur pendukung yang terhubung dengan *Google Apps for Education* diantaranya *Gmail*, *Youtube*, *Google Drive*, *Google Maps*, dan *Google Translate*.

Penerapan *Google Classroom* diharapkan mampu memudahkan dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar di SMK Negeri 3 Pangkep. Melalui *Google Classroom* ini, guru dapat mengelola kelas dan bertukar informasi dengan peserta didik yang mengambil mata pelajarannya. Selain itu, akses terhadap materi pembelajaran yang berlangsung dalam satu semester yang telah ditentukan juga dapat dilakukan sehingga memungkinkan guru untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dan interaktif baik saat bertemu di kelas maupun saat tidak bertatap muka secara langsung.

Selain media pembelajaran *Google Classroom* yang digunakan dalam proses belajar, motivasi siswa juga dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajarnya. Motivasi diri terhadap proses belajar mengajar akan memberi sikap yang kritis terhadap cara belajar dan mendorong untuk mencari jalan yang lebih menjamin keberhasilan. Dengan munculnya motivasi, siswa akan dapat belajar dengan sendirinya.

Siswa yang memiliki intelegensi tinggi namun tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat mempengaruhi hasil belajar yang diraihinya. Motivasi belajar siswa dapat berasal dari motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yakni motif- motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Misalnya minat, cita-cita, dan kondisi siswa. Motivasi ekstrinsik yakni motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar, misalnya peran orangtua, peran pengajar, media pembelajaran, kondisi lingkungan, dan lain sebagainya.

Pada dasarnya motivasi adalah menggugah keinginan atau perbuatan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil yang diinginkan. Sehingga siswa yang termotivasi akan dengan mudah menerima

pelajaran. Bagi seorang siswa peranan motivasi sangat penting sekali. Jika disebut kata belajar, kesan umum yang berkembang adalah tegang, tidak menyenangkan dan menjenuhkan. Padahal belajar tidak harus dilakukan dengan cara semacam itu. Akibat konsepsi belajar seperti ini, para siswa cenderung menjadi tertekan jadi dengan motivasi yang diberikan oleh guru akan menunjang proses pembelajaran yang sangat menyenangkan.

Motivasi dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain kemampuan siswa dalam pembelajaran, kondisi lingkungan, serta kondisi siswa itu sendiri. Maka dari itu siswa yang bermotivasi rendah maupun tinggi sangat berpengaruh pada hasil belajarnya, maka dari itu guru memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak perubahan tingkah laku pada diri individu (Karwati & Priansa, 2014). Pada dasarnya hasil belajar merupakan cerminan dari hasil usaha dan kemampuan yang dilakukan seorang siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari laporan hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai kognitif.

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi dari proses belajar siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu pertama faktor internal (faktor dari dalam siswa) yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani disekitar siswa. Kedua faktor eksternal (faktor dari luar) yaitu kondisi lingkungan disekitar siswa. Ketiga faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang

digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu guru TKJ kelas X di SMK Negeri 3 Pangkep yaitu Ibu Nuraeni Masyur, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Pangkep mengatakan bahwa “selama masa pandemi ini telah menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam melakukan pembelajaran daring selama masa pandemi ini tetapi masih ada siswa yang belum mengetahui penggunaan beberapa fitur yang ada dalam *Google Classroom* sehingga materi atau tugas yang ada didalam tidak tersampaikan dengan baik kepada siswa. Masalah tersebut terjadi karena perkembangan teknologi informasi dan multimedia yang begitu cepat terkadang membuat guru dan siswa belum siap untuk memanfaatkannya secara maksimal terutama pada penggunaan *google classroom* tersebut”.

Media pembelajaran *google classroom* harus diimbangi dengan motivasi siswa dalam belajar, dari segi motivasi siswa masih kurang dilihat dari keinginan atau antusiasme siswa, hal ini dibuktikan dengan respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan aktifnya siswa dalam bertanya. Begitu pula ketika guru memberikan latihan soal, masih terdapat siswa yang mengerjakan hal lain selain mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Hal ini yang menyebabkan nilai-nilai siswa ada yang di bawah KKM dan hasil belajar mereka menurun. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar didalam kelas, dengan adanya media pembelajaran *google classroom* ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan motivasi peserta didik, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa..

Berdasarkan latar belakang di atas penulis ingin mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media *google classroom* untuk memacu siswa agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga penerimaan siswa terhadap suatu materi bahan ajar menjadi lebih maksimal dan terwujudnya suasana yang

kondusif bagi siswa untuk belajar serta meningkatkan motivasi belajar melalui media *google classroom* yang akan mempengaruhi nilai hasil belajar siswa. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom* Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Pangkep”.

## METODE

Penelitian ini termasuk kategori terapan, sedangkan bila dilihat dari metode yang digunakan maka tergolong metode *expostfacto*. Selanjutnya dilihat dari tingkat eksplanasinya atau daya penjelasnya, maka penelitian ini adalah penelitian asosiatif atau korelasi (Sugiyono, 2010). Peneliti di sini menggunakan jenis penelitian dengan melihat dari daya penjelasnya atau tingkat eksplanasinya yaitu penelitian korelasi atau asosiatif, di mana mau melihat hubungan atau pengaruh variabel-variabel. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Pangkep . Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Februari sampai April 2021.

Populasi adalah jumlah keseluruhan subjek penelitian yang merupakan hasil pengukuran atau perhitungan secara kualitatif maupun kuantitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya. Dalam penelitian ini populasinya sebanyak 68 orang yang terdiri dari Kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 yang memiliki jumlah siswa masing-masing 34 siswa dan 34 siswa.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik Simple Random Sampling (teknik sampel acak sederhana). Teknik simple random sampling yaitu teknik sampling sederhana yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dari populasi peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$n = N - 1$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

Jadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 68-1 adalah 67 siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas ( $X_1$  dan  $X_2$ ) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas yang dimaksud  $X_1$  adalah penggunaan media pembelajaran *google classroom*,  $X_2$  adalah motivasi belajar siswa, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X TKJ di SMK Negeri 3 Pangkep.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket dan untuk teknik analisa datanya menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial parametrik yaitu regresi linear sederhana dan berganda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Data penelitian diolah menggunakan SPSS untuk memperoleh jawaban rumusan masalah penelitian. Analisis data untuk uji hipotesis dilakukan menggunakan uji regresi baik sederhana maupun berganda. Sebelum uji regresi, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas, uji linearitas, dan uji multikolinearitas, Berikut adalah hasil uji prasyarat analisis.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Variabel**

Data	Nilai Uji	Nilai Signifikan	Keterangan
Penggunaan Media Pembelajaran <i>Google Classroom</i>	0.200	0.05	Berdistribusi Normal
Motivasi Belajar	0.200	0.05	Berdistribusi Normal

Tabel 1 menunjukkan hasil uji normalitas dengan nilai variabel penggunaan media

pembelajaran *google classroom* menghasilkan uji normalitas sebesar 0.200, dan variabel motivasi belajar menghasilkan uji normalitas sebesar 0.200. hal ini menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal karena semua nilai uji normalitas > nilai signifikansi sebesar 0.05. Selanjutnya hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil uji Linearitas**

Data	Nilai Uji	Nilai Signifikansi	Keterangan
Penggunaan <i>Google Classroom</i>	0.219	0.05	Terdapat Hubungan Yang Linear
Motivasi Belajar	0.561	0.05	Terdapat Hubungan Yang Linear
	66		
Kurang	40 – 52	0	0
Sangat Kurang	< 40	0	0
		67	100%

Tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa taraf signifikansi pada variabel penggunaan media pembelajaran *google classroom* dengan *deviation from linearity* sebesar 0.219 > 0.05 yang artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel penggunaan media pembelajaran *google classroom* dengan hasil belajar. Sedangkan taraf signifikansi pada variabel motivasi belajar dengan *deviation from linearity* sebesar 0.561 > 0.05 yang artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel motivasi belajar dengan hasil belajar. Selanjutnya, hasil uji multikolinearitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Multikolinearitas**

Variabel	Nilai Tolerance	Nilai VIF	Keterangan
Penggunaan Media Pembelajaran <i>goole classroom</i>	0.847	1.181	Tidak Terjadi Multikolonieritas
Motivasi Belajar	0.847	1.181	Tidak Terjadi Multikolonieritas

Tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa nilai VIF masing-masing variabel < 10.00 yaitu variabel Penggunaan Media Pembelajaran *goole classroom* sebesar 1.181 < 10.00 dengan nilai *tolerence* 0.847 > 0.10, dan variabel Motivasi Belajar sebesar 1.181 < 10.00 dengan nilai *tolerence* 0.847 > 0.10 sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi multikolonieritas antar variabel. Setelah seluruh uji prasyarat analisis telah memenuhi syarat maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana dan uji regresi berganda. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu kita lihat gambaran persepsi siswa mengenai *google classroom* dan motivasi belajar siswa serta gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Berikut adalah gambaran tersebut.

**Tabel 4. Gambaran Persepsi Siswa Mengenai Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom***

Google Classroom adalah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran online atau istilahnya adalah kelas online. Penggunaan media pembelajaran *google classroom* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Setelah melakukan analisis data, diketahui hasil data yang menunjukkan siswa kelas X TKJ yang berada dalam kategori “sangat baik” sebanyak 53 siswa atau setara

dengan 79,10% , kategori “baik” sebanyak 14 siswa setara dengan 20,90 %.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harefa dan Sumiyati (2020) yang menyatakan bahwa 39,19% merasa sangat bersemangat dengan pengimplementasian google classroom pada proses pembelajaran selama pandemi Covid-19, 41,89% siswa merasa sangat senang pada proses pembelajaran terintegrasi google classroom, 47,30% siswa merasa senang akan perolehan nilai selama proses pembelajaran berbantuan google classroom, 41,89% siswa merasa tidak terbebani akan tugas yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berbantuan google classroom, 51,35% merasa biasa saja dalam mengerjakan tugas mandiri yang diberikan melalui LMS google classroom, 39,19% siswa merasa tertarik terhadap pengimplementasian google classroom sebagai LMS pada proses pembelajaran, 36,49% merasa antusias pada proses pembelajaran berbantuan google classroom, 40,54% merasa tertarik pada proses pembelajaran berbantuan google classroom, 56,76% siswa beranggapan bahwa pengimplementasian google classroom pada proses pembelajaran pada kategori mudah, dan 70,27% siswa memahami cara

No	Interval Skor	Predikat	Kreteria	Frekuensi	Presentase
1	91 – 100	A	Sangat Baik	3	4,48%
2	75 – 90	B	Baik	61	91,04%
3	60 – 74	C	Cukup	3	4,48%
4	54 – 59	D	Kurang	0	
5	< 54	E	Sangat Kurang	0	
				67	100%

pengimplementasian google classroom pada proses pembelajaran setelah dijelaskan oleh guru.

**Tabel 5. Gambaran Persepsi Siswa Mengenai Motivasi Belajar**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	121 – 150	50	74,63%

Tinggi	100 – 120	17	25,37%
Sedang	80 – 99	0	0
Rendah	70 – 79	0	0
Sangat Rendah	< 70	0	0
		67	100%

Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri siswa yang dapat dipengaruhi oleh keadaan internal maupun eksternal yang dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar supaya dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar. Setelah melakukan analisis data, diketahui hasil data menunjukkan siswa kelas X TKJ yang berada dalam kategori “sangat tinggi” sebanyak 50 atau setara dengan 74,63 % dan kategori “tinggi” sebanyak 17 siswa atau setara dengan 25,37%.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lafianto (2012) yang menyatakan bahwa Tingkat motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 2 Yogyakarta pada mata pelajaran Praktik Instalasi Listrik tergolong dalam kategori tinggi dengan persentase rata-rata 76,87%. Dalam penelitian ini, dapat dikatakan bahwa persepsi siswa tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Pangkep berada pada kategori “sangat tinggi”.

**Tabel 6. Gambaran Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar**

Hasil belajar adalah sesuatu yang telah dicapai setelah melakukan proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari dokumentasi, setelah melakukan analisis data diketahui hasil data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 3 Pangkep berada dalam kategori sangat baik



berjumlah 3 siswa, yang berada dalam kategori baik berjumlah 61 siswa sedangkan yang berada dalam kategori cukup sebanyak 3 siswa.

**Tabel 7. Hasil Uji Regresi Sederhana**

Hipotesis	A	Sig.	R Square	Ket
Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>google classroom</i> terhadap hasil belajar siswa	0,05	0,000	0,196	Ho ditolak Ha diterima
Ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa	0,05	0,000	0,413	Ho ditolak Ha diterima

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama pada tabel diatas menggunakan uji regresi linear sederhana, hasil uji menunjukkan bahwa nilai Sig. F (0.000) < 0.05 yang artinya penggunaan media pembelajaran *google classroom* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan kontribusi sebesar 19.6%.

Adanya pengaruh tersebut terjadi karena penggunaan *Google Classroom* memberikan berbagai kemudahan kepada siswa untuk memahami pelajaran dengan cara memberi kemudahan dalam membaca materi pelajaran, melihat video yang terkait pembelajaran sehingga siswa bisa belajar dimana saja, tidak hanya didalam kelas. Dengan adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Djamarah dan Azwan Zain (2006) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar dan

membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru. Dengan perkataan lain, menggunakan media pembelajaran maka hasil belajar yang dicapai siswa akan lebih tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi. Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya meningkatkan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian dari Pradana dan Rina Harimurti (2017) berjudul “Pengaruh Penggunaan Tools *Google Classroom* Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa “. Penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran berbasis proyek digabungkan dengan *Google Classroom* dan kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Hasil belajar siswa dengan penggunaan Tools *Google Classroom* pada model pembelajaran Project Based Learning lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada model pembelajaran Project Based Learning tanpa menggunakan Tools *Google Classroom*. Sesuai juga dengan penelitian Shofiah (2016) berjudul “Pengaruh Penggunaan Android dan *E-learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kleas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang”. Penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan android terhadap hasil belajar dengan nilai t hitung > t tabel (3.204 > 2.01) dengan nilai signifikan 0.002. Artinya penggunaan android sebagai sumber belajar dan media belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada hipotesis ke dua menunjukkan bahwa nilai Sig. F (0.000) < 0.05 yang artinya motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan kontribusi sebesar 41.3%.

Hal ini diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh B. uno (2013) yang mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan

beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Dorongan internal dan eksternal pada siswa timbul karena faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik dapat berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, sedangkan faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Siswa yang memiliki motivasi belajar ekonomi yang tinggi baik yang berasal dari dalam diri maupun luar diri siswa dapat mendukung siswa memperoleh hasil belajar yang tinggi pula.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Widiarti (2018) dengan judul “Pengaruh Motivasi Belajar dan Kesiapan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ilmu-Ilmu Sosial di SMA Negeri 2 Banguntapan, Bantul”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif motivasi belajar ekonomi terhadap hasil belajar ekonomi siswa yang ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 9,984 dengan koefisiensi regresi (b) sebesar 0.663 yang artinya 66,3 % variabel ini memengaruhi hasil belajar ekonomi siswa.

**Tabel 8. Hasil Uji Regresi Berganda**

Hipotesis	A	Sig.	R Square	Ket
Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>google classroom</i> dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa	0,05	0,000	0,456	Ho ditolak Ha diterima

Berdasarkan pengujian hipotesis ketiga pada tabel diatas menggunakan uji regresi linear berganda, hasil uji menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara bersama-sama antara penggunaan media pembelajaran *google classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai Sig.

$F(0.000) < 0.05$  yang artinya penggunaan media pembelajaran *google classroom* dan motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. *Google classroom* dan motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan kontribusi sebesar 45.6%.

Hal ini diperkuat dengan teori Fadillah dkk (2014) yang mengemukakan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan media *e-learning moodle* memiliki hasil belajar yang lebih baik dengan motivasi belajar tinggi, hal ini dikarenakan media *e-learning moodle* lebih variatif dibandingkan dengan media LKS dan media *e-learning moodle* menuntut motivasi belajar tinggi untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Retnowatie (2021) yang berjudul “Pengaruh E-learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Pelatihan Dasar CPNS “ hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji-F dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  yang artinya bahwa *e-learning* dan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta latsar CPNS Kementerian Ketenagakerjaan di Puast Diklat SDM sebesar 0.582 dengan kontribusi sebesar 33,9 %.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan hasil pembahasan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *google classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 3 Pangkep maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran persepsi siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *google classroom* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Pangkep terlihat bahwa dari 67 siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat 53 siswa atau setara dengan 79,10% berada pada kategori “sangat baik” dengan interval 81 - 100 .
2. Gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Pangkep terlihat bahwa dari 67 siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat 50 orang atau setara dengan 74,63%

berada pada kategori “sangat tinggi” dengan interval 121 - 150.

3. Gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Pangkep terlihat bahwa dari 67 siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat 61 orang atau setara dengan 91,04% berada pada kategori “baik” dengan interval 75-90.
4. Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 3 Pangkep.
5. Terdapat pengaruh signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 3 Pangkep akan meningkat.
6. Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran *google classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 3 Pangkep.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka beberapa saran yang dapat diajukan antara lain :

#### 1. Bagi Sekolah

Dengan memperhatikan hasil belajar siswa, diharapkan pihak sekolah mendorong dan memberikan motivasi kepada guru untuk selalu berusaha mengembangkan model atau metode pembelajaran baru serta meningkatkan kerjasama dengan guru secara berkesinambungan dalam memperhatikan siswa-siswanya sehingga siswa dapat belajar dengan baik dan hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

#### 2. Bagi Guru

- a. Guru sebagai pendidik hendaknya lebih memanfaatkan media pembelajaran terutama media berbasis *E-learning* sehingga siswa

lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

- b. Guru diharapkan mampu mengembangkan dan menyampaikan materi serta dalam mengelola kelas dengan menerapkan pembelajaran inovatif, sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat terus meningkat dan hendaknya selalu mengembangkan model atau metode pembelajaran.
- c. Guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya yaitu dengan cara memberikan latihan atau tugas yang berhubungan dengan materi serta memberikan umpan balik seperti pujian sehingga siswa akan lebih giat dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

#### 3. Bagi Siswa

Dengan mengetahui penggunaan *google classroom* memberikan dampak positif pada hasil belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, siswa diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi dan memotivasi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mengingat penelitian yang telah dilakukan ini masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu sebaiknya dilakukan penelitian yang lebih lanjut sehingga dapat melengkapi kekurangan yang ada pada penelitian sekarang.

## DAFTAR PUSTAKA

- B.uno, Hamzah. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Djamarah, Syaiful Bhari dan Asqan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Harefa, Sumiyati. 2020. *Persepsi Siswa terhadap Google Classroom sebagai LMS pada masa Pandemi Covid-19*. Science Education and Application Jurnal Pendidikan IPA. 2(2) : 88-100.
- Karwati, E., & Priansa, D. J. (2014). *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Lafianto, Putaris. 2012. *Motivasi Dan Persepsi Siswa Tentang Kelengkapan Fasilitas Praktik Serta Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Smk N 2 Yogyakarta* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta].
- Pradana, Diemas Bagas Panca dan Harimurti, Rina .2017. *Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal IT-Edu. 2(1) : 59-67.
- Pratama, H. F. A., & Arief, S. (2019). Pengaruh Pemanfaatan E-Learning, Lingkungan Teman Sebaya, Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 6(1), 1–12.
- Retnowatie, Renny. 2021. *Pengaruh E-learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Pelatihan Dasar CPNS Kementerian Ketenakerjaan*. Jurnal Bina Ketenagakerjaan. 1(2). 60-76.
- Shofiah, Siti. 2016. *Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ]
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.