

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam proses ekspansi suatu bangsa dan negara, karena tanpa adanya pendidikan tidak mungkin ekspansi suatu bangsa dan negara dapat berkembang dengan baik. Dapat dilihat dari contohnya yaitu perkembangan antara desa dengan kota, dimana kota bisa dianggap lebih berkembang dari pada desa dikarenakan sistem pengembangan yang dipimpin oleh orang-orang terpelajar. Pendidikan itu seharusnya didapatkan oleh setiap golongan masyarakat agar pengembangan suatu bangsa dan negara itu dapat berjalan dengan baik. Hal tersebut terdapat dalam UUD 1945 pasal 31 yang menuliskan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan (Amandemen UUD 1945, Bab XIII tentang Pendidikan dan Kebudayaan).

Pernyataan dalam pasal 31 itu merupakan landasan dan jaminan bagi setiap warga negara Indonesia untuk mendapatkan pendidikan tanpa harus membedakan suku, agama, dan golongan. Hasil pendidikan yang diperoleh setiap warga negara dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia secara sendiri-sendiri atau keseluruhan di masa kini dan mendatang. Sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas tersebut memiliki ciri-ciri tersebut dalam tujuan pendidikan nasional menurut (Undang-undang RI Sistem Pendidikan Nasional: 2003, 2) yaitu :”Pendidikan nasional berfungsi meningkatkan kemampuan dan membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Tujuan pendidikan nasional di atas merupakan strategisnya peranan pendidikan dalam membangun dan meningkatkan generasi penerus bangsa. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut ditempuh jalur pendidikan sekolah dan jalur pendidikan luar sekolah. Pendidikan jalur sekolah mempunyai tujuan yang sama dengan tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler sampai pada tujuan instruksional. Sedangkan pendidikan jalur luar sekolah mempunyai tujuan yang berkaitan dengan lembaga yang menyelenggarakan.

Pendidikan di Indonesia masih sangat rendah terutama untuk pelajaran matematika. Padahal matematika adalah pelajaran pokok yang diajarkan dari SD hingga Perguruan Tinggi. Menurut siswa matematika itu adalah pelajaran yang membosankan yang ingin sekali mereka hindari. Tidak sedikit siswa yang menyerah dengan pelajaran matematika. Sekolah adalah tempat untuk melaksanakan kegiatan belajar yang diharapkan mampu perbaikan dan perubahan agar pandangan yang tentang matematika sebagai pelajaran yang sulit dapat diubah. Pendidikan berhasil jika terjadi perubahan yang mengarah kepada pada diri siswa baik dari segi pengetahuan, keterampilan, tingkah laku, dan sikap yang dapat digunakan dalam hidup bermasyarakat melalui proses belajar mengajar di sekolah.

Ferrari dkk dalam Wulan (2000) menyatakan bahwa: “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku siswa yang dipengaruhi oleh faktor dalam dan faktor luar”. Dalam proses belajar dimulai terjadi proses interaksi oleh guru dan siswa. Secara psikologis siswa ketika mengikuti kegiatan belajar dan pembelajaran akan dipengaruhi oleh faktor motivasi dari guru, konsentrasi, reaksi, organisasi, pemahaman dan ulangan. Untuk memacu semangat siswa dalam belajar diperlukan suatu media khusus sebagai perangsang siswa untuk belajar. Pembelajaran secara daring (online) telah menjadi tuntutan dunia pendidikan karena perkembangan teknologi sejak beberapa tahun terakhir. Apalagi Saat seperti ini manusia sedang berada dalam kesedihan

mendalam akibat mewabahnya Coronavirus Disease (Covid-19) yang melanda hampir di seluruh belahan dunia (Darmalaksana, Hambali, Masrur, & Muhlas, 2020). Covid-19 sendiri merupakan Coronavirus jenis baru yang ditemukan di Wuhan, China pada tahun 2019.

Covid-19 sejak ditemukan meluas secara cepat hingga mengakibatkan pandemi global yang berlangsung sampai saat ini. Setiap hari data terkena Covid-19 di dunia mengabarkan bertambahnya yang terkena dampak Covid-19 pada awal Maret 2020. Pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan untuk melakukan semua kegiatan online seperti belajar dari rumah, bekerja di rumah dan ibadah di rumah. Salah satu dampak pandemi virus Corona yaitu terhadap pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah kepada penutupan luas sekolah, madrasah, universitas dan pondok pesantren. Pada masa pandemi Covid-19 ini telah membawa perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Kebijakan itu terjadi pada dunia pendidikan merubah pembelajaran menjadi online. Sehubungan dengan perkembangan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) turut mengambil kebijakan sebagai panduan dalam menghadapi penyakit tersebut di tingkat satuan pendidikan (Setiawan, 2020). Pendidikan merupakan bagian terpenting di dalam kehidupan manusia karena pendidikan bisa menentukan bagaimana peradaban manusia di masa yang akan datang. Pemerintah provinsi dan pemerintah daerah menghasilkan kebijakan dalam dunia pendidikan yaitu meniadakan sementara pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran online baik tingkat sekolah maupun tingkat perguruan tinggi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini mengalami peningkatan signifikan. Terutama dalam bidang teknologi dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Pemanfaatan jaringan internet ditandai dengan penggunaan komputer dan telepon genggam. Usia pengguna internet bervariasi, sesuai dengan pemanfaatan masing-masing seperti media sosial,

hiburan, permainan, menjelajah (browsing), transaksi jual-beli dan sebagainya. Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir. Seiring dengan kemajuan perkembangan informasi teknologi, globalisasi pun menjadi semakin pesat. Menurut (Prasojo & Riyanto, 2011) teknologi informasi diartikan sebagai ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat.

Menurut (Setyosari & Punaji, 2015) menyatakan bahwa pembelajaran melalui jaringan memiliki potensi-potensi, antara lain: kebermaknaan belajar, kemudahan mengakses dan peningkatan hasil belajar. Dalam konteks belajar secara online, siswa dapat berhubungan secara cepat dan langsung dengan teks, gambar, suara, data dan video dua arah dengan bimbingan pengajar. Tutorial tatap muka diganti dengan perantara teknologi yang disebut tuweb diharapkan hasil belajar siswa menjadi bagus di tengah maraknya virus Covid-19. Untuk itu dengan tuweb/bantuan teknologi yang mengikuti proses tutorial akan menghasilkan prestasi siswa yang meningkat karena tidak hanya penguasaan materi melainkan juga menguasai teknologinya. Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, dimana semua hal itu harus sejalan. Pada masa pandemi Covid-19 ini, tidak menjadikan kendala bagi guru dalam menyampaikan proses pembelajaran. Adapun aplikasi/perangkat lunak yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan proses pembelajaran atau memberikan tugas kepada siswanya yaitu dengan menggunakan aplikasi Google Classroom, Quizizz, Quiper, Zoom, TV Edukasi dan sebagainya.

Pendidikan matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sehingga menjadi aspek yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas Sumber daya manusia. Matematika berperan besar dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) agar mampu menghadapi tantangan

era globalisasi Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian (Hariyanto, 2014). Menurut (Azhar, 2011) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik”. Proses pembelajaran merupakan proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa serta komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Nugraha, 2018). Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem e-learning (Abdul, 2016). Aplikasi ini juga memudahkan guru untuk melakukan evaluasi setiap kegiatan yang telah dilakukan siswa. Selain itu, Google Classroom juga mempunyai banyak fitur yang praktis, efisien dan terjamin keamanannya. Guru dan siswa juga dapat mengajar dan belajar melalui perangkat seluler Android atau iOS.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran (Permendikbud, 2013). Penggunaan teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran disekolah menjadi lebih menarik, aktif dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran dengan integrasi teknologi informasi merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dengan menggunakan perkembangan teknologi yang ada saat ini, memberi kesempatan dan peluang bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi pedagogik dan profesional. Memacu minat belajar pada setiap pembelajaran itu penting, terlebih dalam pelaksanaan pembelajaran matematika yang bagi sebagian siswa kurang diminati. Jika siswa kurang berminat mempelajari matematika maka

kemampuan siswa di bidang matematika akan terhambat. Dengan memiliki minat belajar yang tinggi, siswa akan mampu belajar dan berlatih matematika dengan baik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengkaji kemampuan penalaran matematis siswa di kedua pembelajaran tersebut melalui penelitian dengan judul: **Pengaruh Media Google Classroom terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 1 Lau Baleng Tahun Pelajaran 2020/2021.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian antara lain :

1. Kurangnya minat belajar peserta didik
2. Peserta didik menganggap matematika itu sulit.
3. Penggunaan media Google Classroom sangat kurang

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini agar pembahasan lebih terfokus dan terarah. Masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut : pengaruh media google classroom terhadap minat belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Lau Baleng Tahun Pelajaran 2020/2121.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: apakah ada pengaruh media google classroom terhadap minat belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Lau Baleng Tahun Pelajaran 2020/2121.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media google classroom terhadap minat belajar peserta didik di Kelas X SMA Negeri 1 Lau Baleng Tahun Pelajaran 2020/2121.

F. Manfaat Penelitian

Untuk mempertegas kelayakan penelitian ini dilakukan, maka pe peneliti menguraikan manfaat penelitian secara teoritis dan secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi untuk mengetahui apakah ada pengaruh media google classroom terhadap minat belajar peserta didik di Kelas X SMA Negeri 1 Lau Baleng Tahun Pelajaran 2020/2121.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Guru

- 1) Guru sebagai pendidik, pembimbing, pelatih dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif.
- 2) Guru sebagai pendidik dijadikan suatu alternatif untuk peserta didik dalam menggunakan media Google Classroom dan meningkatkan minat belajar peserta didik

b. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan dapat membantu menggunakan media Google Classroom dan meningkatkan minat belajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan potret perkembangan peserta didik baik kognitif, psikomotorik dan afektif sehingga dapat memberikan kebijakan yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran.
 - 2) Bagi sekolah diharapkan dapat digunakan sebagai informasi untuk mengambil keputusan yang tepat dalam peningkatan minat belajar dan penggunaan Google Classroom.
- d. Bagi Peneliti ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan penelitian dalam hal merancang proses pembelajaran dengan menggunakan Google Classroom untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

G. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut definisi istilah-istilah yang ada di judul penelitian ini yaitu

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah media bermanfaat sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan untuk mengefektifkan dan mengefesiankan proses pembelajaran itu sendiri, serta memberikan penguatan, perhatian, dan motivasi pada peserta didik.

2. Google Classroom

Google Classroom adalah suatu media berbasis internet yang disediakan oleh sistem Google APP for Education untuk menciptakan ruang virtual kelas atau kelas dalam dunia maya.

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah perhatian, rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam materi pelajaran secara aktif dan serius.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan kata bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Syaiful Bahri Djamrah, 2014: 120). Menurut Association of Education and Commucation Technology (AECT) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi (Yudhi Munadi, 2010: 8).

(Muhammad Yaumi, 2018: 5) berpendapat bahwa media adalah alat yang membawa pesan dari seorang individu ke individu lainnya. (Nizwar Jalinus, 2016: 3) berpendapat bahwa media atau mediator yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses pembelajaran siswa dan isi pelajaran. Seebagai mediator, dapat pula mencerminkan suatu pengertian bahwa dalam setiap sistem pengajaran, mulai dari guru sampai kepada peralatan yang paling canggih dapat disebut media. Dari beberapa pengertian ahli diatas maka penulis menyimpulkan bahwa media bermanfaat sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan untuk mengefektifkan dan mengefesiankan proses pembelajaran itu sendiri, serta memberikan penguatan, perhatian, dan motivasi pada peserta didik.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari indera yang te 11 pembelajaran dibagi menjadi 4, yaitu:

1. media Audio adalah me mengandalkan indera pendengaran saja, seperti radio, audio tape, piringan hitam.
2. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, seperti foto, gambar. Specimen.

3. Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan sekaligus dalam suatu proses, seperti film, video cassette.
4. Media multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Contoh pengalaman langsung berupa komputer dan internet, pengalaman nyata terlibat seperti karya wisata, simulasi, dan permainan (Yudhi Munad, 2010:54).

c. Fungsi Media

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi semantik yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik. Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum ini media mempunyai dua kemampuan, yakni mengatasi batasbatas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi.

d. Peran Media

Kehadiran media pembelajaran sangat membantu siswa untuk memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal, dengan demikian pemanfaatan media sangat tergantung pada karakteristik media dan kemampuan pengajar maupun siswa memahami cara kerja media tersebut (Rusman, dkk, 2013:17). Uraian terdahulu menunjukkan bahwa media merupakan alat bantu pengajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk belajar lebih baik. Dengan demikian suatu media dikategorikan baik jika media tersebut dapat membantu siswa untuk mempelajari sesuatu dengan lebih baik.

2. Google Classroom

a. Pengertian Google Classroom

Menurut (Abdul Barir Hakim, 2016:2), Google Classroom adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem e-learning. Service ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara paperless. Pengguna service ini harus mempunyai akun di Google. Selain itu Google Classroom hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai Google Apps for Education.

Dengan demikian Google Classroom menurut penulis adalah suatu media berbasis internet yang disediakan oleh sistem Google APP for Education untuk menciptakan ruang virtual kelas atau kelas dalam dunia maya. Media ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam, memudahkan siswa untuk belajar kapan dan dimana pun. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan media Google Classroom sesungguhnya sangat ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tuganya ataupun guru yang tidak perlu memakai kertas untuk memberikan tugas atau menggunakan spidol untuk menuliskan materi. Layanan ini diperkenalkan sebagai fitur yang terdapat pada sistem G-Suite for Education pada tanggal 6 Mei 2014, diikuti oleh rilis publiknya pada tanggal 12 Agustus 2014. Pada bulan Juni 2015, Google mengumumkan API kelas dan tombol berbagi untuk situs web, yang memungkinkan administrator sekolah dan pengembang untuk selanjutnya terlibat dengan Google Classroom. Pada Bulan Maret 2017, Google membuka kelas untuk mengizinkan pengguna pribadi masuk kelas tanpa persyaratan memiliki akun G-Suite For Education, dan pada bulan April, dimungkinkan bagi pengguna Google pribadi untuk membuat dan mengajar kelas (Muhammad Imaduddin, 2018:4). Pemanfaatan Google Classroom dapat melalui multiplatform yakni melalui komputer dan telepon genggam. Google Classroom dapat diakses

melalui dua cara yaitu website atau aplikasi. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> melalui browser apapun seperti Chrome, Firefox, ataupun Internet Explorer atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau app store di iOS dengan kata kunci Google Classroom. Penggunaan LMS tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan (Vicky Dwi Wicaksono dan Putri Rachmadyanti, 2016:515).

b. Fungsi Google Classroom

Google Classroom merupakan sebuah produk bagian dari Google For Education yang sangat istimewa, karena produk yang satu ini memiliki banyak fasilitas didalamnya seperti memberi pengumuman atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas, kalender, memberikan materi pembelajaran berupa video ataupun gambar ataupun powerpoint yang tersimpan rapih didalam google classroom. Pada situs Google Classroom juga tertulis bahwa Google Classroom terhubung dengan semua layanan Google For Education yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan Google Mail, Google Drive, Google Calendar, Google Docs, Google Sheets, Google Slides, dan Google Sites dalam proses pembelajarannya.

Sehingga saat pendidik menggunakan Google Classroom pendidik juga dapat memanfaatkan Google Calendar untuk mengingatkan peserta didik tentang jadwal atau tugas yang ada, sedangkan penggunaan Google Drive sebagai tempat untuk menyimpan keperluan pembelajaran seperti Power Point, video, gambar, dan file yang perlu digunakan dalam pembelajaran maupun yang lainnya. Sedangkan Google doc untuk membuat dokumen soal tugas,

sedangkan Google slides untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk power point, Google slides dan Google doc bisa digunakan peserta didik untuk keperluan mengerjakan tugas. Dengan demikian, Google Classroom dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi siswa lupa tentang tugas yang sudah diberikan (Diemas Bagas Panca Pradana dan Rina Harimurti, 2017:6).

c. Kelebihan Google Classroom

Menurut Janzen M dan Mary yang dikutip dalam (Shampa Iftakhar, 2016:13) menyatakan kelebihan dari Google Classroom antara lain yaitu:

- 1) Mudah digunakan: Sangat mudah digunakan. Desain Google Kelas sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan; komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email.
- 2) Menghemat waktu: Ruang kelas Google dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi Google lainnya, termasuk dokumen, slide, dan spreadsheet, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan dan disederhanakan.
- 3) Berbasis Cloud : Google Classroom menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi Google mewakili

sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis cloud yang digunakan di seluruh angkatan kerja profesional.

- 4) **Fleksibel:** Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur dan peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan online sepenuhnya. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan memengaruhi metode pembelajaran yang dibalik lebih mudah serta mengotomatisasi dan mengatur distribusi dan pengumpulan tugas dan komunikasi dalam beberapa milieus instruksional.
- 5) **Gratis:** Google Kelas sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di Google kelas asalkan memiliki akun gmail dan bersifat gratis. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti Drive, Documents, Spreadsheets, Slides, dll. Cukup dengan mendaftar ke akun Google.
- 6) **Ramah seluler:** Google Classroom dirancang agar responsif. Mudah digunakan pada perangkat mobile manapun. Akses mobile ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar terhubung web saat ini.

d. Kekurangan Google Classroom

Beberapa kekurangan Google Classroom yang dikutip dalam (Anonym, 2014) yaitu:

- 1) Google Classroom/ Kelas Maya yang berbasis web mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan internet.
- 2) Pembelajaran berupa individual (sendiri), sehingga dapat mengurangi pembelajaran Sosial Siswa.
- 3) Apabila siswa tidak kritis & terjadi kesalahan materi akan sangat berdampak pada pengetahuannya.

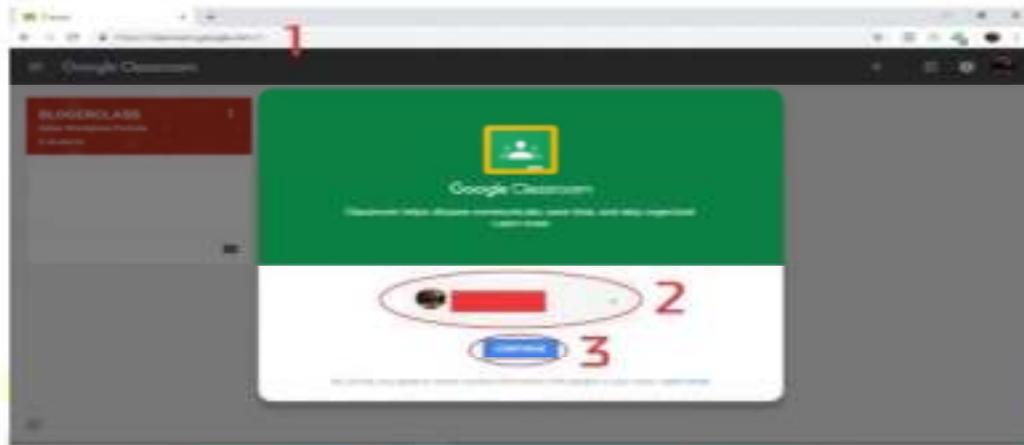
4) Membutuhkan spesifikasi Hardware, Software & Jaringan Internet yang tinggi.

e. Langkah-langkah Membuat Google Classroom

Langkah-langkah membuat google classroom menurut (Seno Ns, 2018) yaitu:

1) Langkah-langkah join class:

- a) Buka browser internet lalu ketikkan 'classroom.google.com' di kolom alamat url lalu tekan 'Enter'.
- b) Pilih akun google yang akan dipakai, klik "CONTINUE" maka akan masuk ke laman utama Google Classroom.



Gambar 2.1

Halaman utama

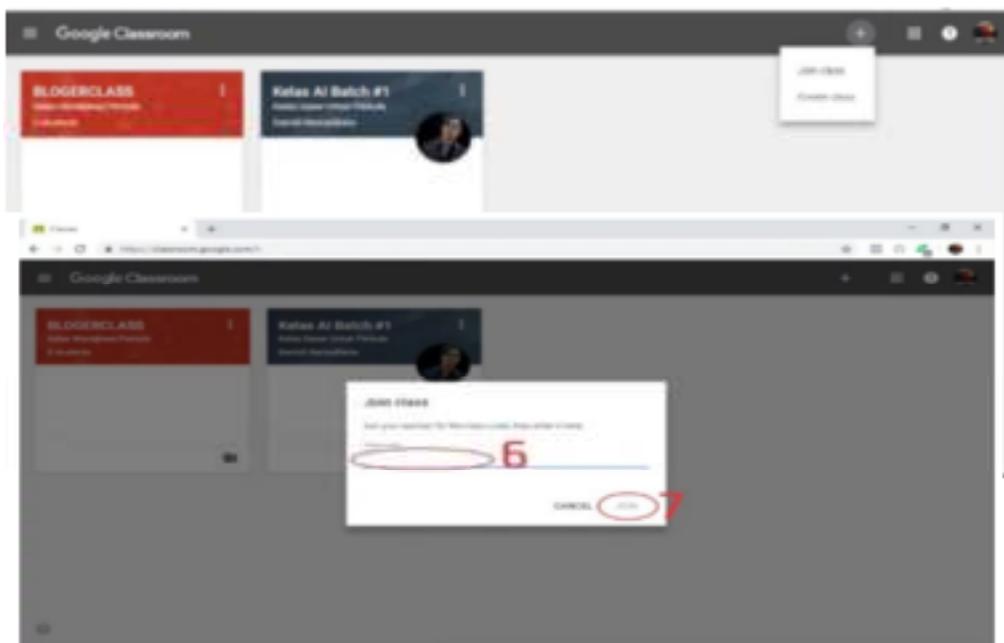
Google

Classroom

c) U

ntuk join

kelas, silakan klik tanda "+" pilih "Join Class



Gambar 2.2

Halaman Join

Google

Classroom

d) I

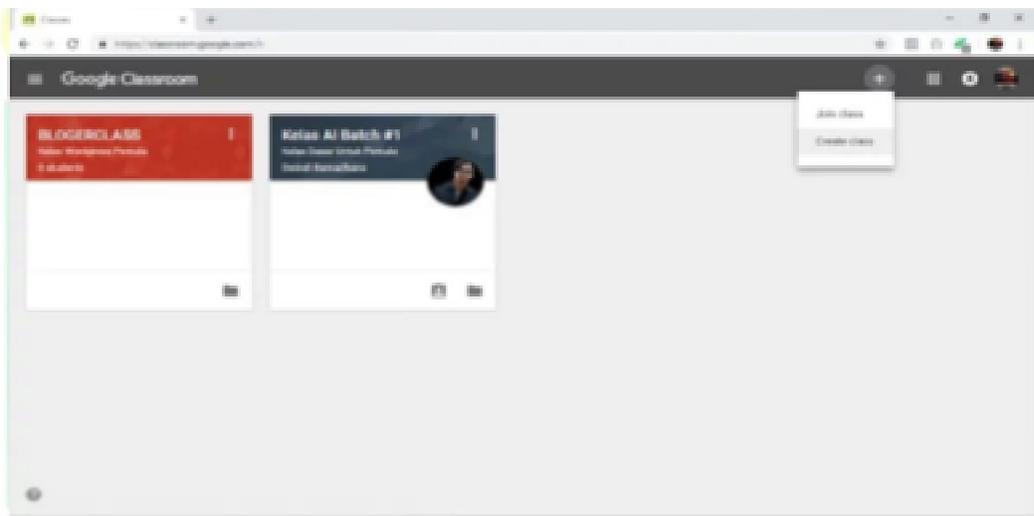
sikan kode

(yang sebelumnya sudah kita dapatkan dari teman atau pengajar) lalu klik “JOIN.

Gambar 2.3. Halaman Join Melalui Code

2) Langkah – langkah membuat kelas.

a) silakan klik tanda “+”



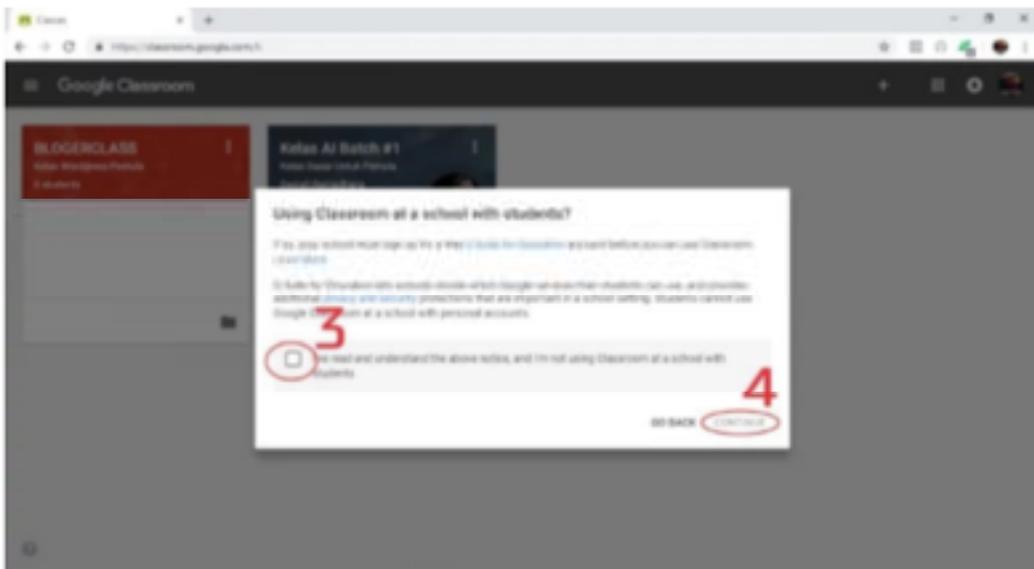
b) pilih “Create Class”

Gambar 2.4.

Halaman Membuat Kelas

c) klik

tanda kotak untuk tanda bahwa kita telah membaca dan memahami pemberitahuan yang tertera dalam dialog box.



d) klik

“CONTINUE”

Gambar 2.5.

Halaman Pemberitahu

an Syarat Pembuat Kelas

- e) Isi kolom 'Class Name' dengan nama kelas yang akan kita buat
- f) Isi kolom 'Subject' dengan kelompok siswa yang akan kita libatkan dalam kelas
- g) Isi kolom 'Room' dengan nama atau nomor kelas yang akan kita buat
- h) K

li

k

“

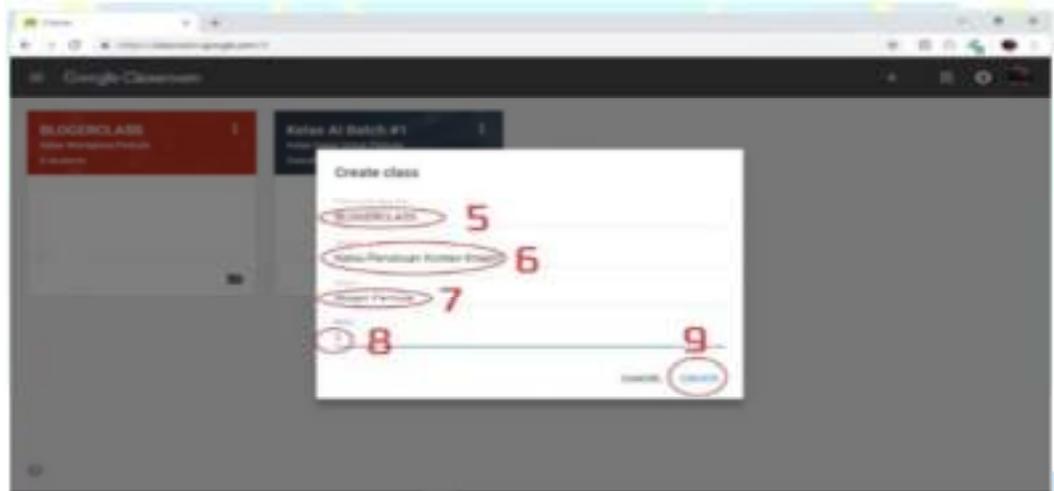
C

R

E

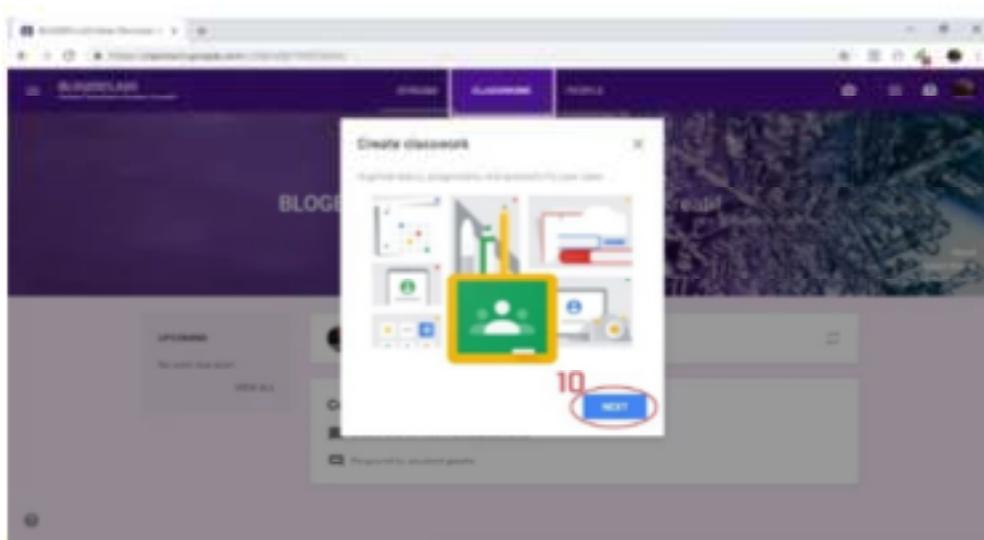
A

TE”



Gambar 2. 6. Halaman Membuat Nama Kelas dan Nomor Kelas

- i) Klik “NEXT”
- j) Klik “GOT IT” maka kita akan disajikan dashboard kelas baru di



Gambar 2.7.

Tampilan Kelas

Google

Classroom

3. Minat

Belajar

Minat menurut kamus Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati pada suatu hal. Minat seorang peserta didik dengan peserta didik yang lainnya tidak selalu sama. Minat berkaitan dengan rasa senang dan tidak senang terhadap sesuatu. Menurut Sudjato dalam Ali, minat adalah pemusatan perhatian yang terlahir secara tidak sengaja tergantung dari bakat dan kemauan. Berdasarkan pengertian di atas minat adalah kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian pada suatu hal tergantung dari rasa senang, bakat dan keinginan. Minat peserta didik akan semakin tinggi apabila mengalami langsung apa yang dipelajari (Irwanto, 2002:340).

a. Pengertian Minat Belajar

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari seluruh faktor yang berhubungan dengan guru dan murid. Mulai dari perilaku guru dalam mengajar sampai dengan tingkah laku siswa sebagai timbal balik dari hasil sebuah pembelajaran. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pelajaran atau justru sebaliknya ia tidak tertarik dengan pelajaran yang sedang berlangsung. Ketertarikan siswa ini merupakan salah satu tanda minat. Selanjutnya beberapa pengertian minat adalah:

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang, sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu (Departemen pendidikan Nasional, 2002:323).

Minat merupakan bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dalam suatu kegiatan karena menyadari pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut. Definisi secara sederhana lainnya diberikan oleh Muhibbin Syah dalam (Wasty Soemanto, 1990:8) yang

mendefinisikan bahwa “ Minat (interest) berarti kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.” Begitu pula dengan Slameto yang menyatakan bahwa “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli diatas maka penulis menyimpulkan bahwa minat belajar adalah perhatian, rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam materi pelajaran secara aktif dan serius.

b. Fungsi Minat Dalam Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius, dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya (M. Ngalim Purwanto, 2007).

Minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan bila bahan pelajaran itu menarik minat siswa, maka pelajaran itu akan mudah dipelajari dan disimpan karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar. Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai motivating force yaitu kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam

belajar seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorong ia untuk terus belajar.

c. Indikator Minat Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk/keterangan. Hubungannya dengan minat siswa, maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi, hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu (Slameto, 2010:54).

Berdasarkan definisi tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian yang besar dalam belajar. Lebih lanjut sikap yang ditunjukkan siswa sebagai tolok ukur/indikator minat dijelaskan sebagai berikut:

1) Rasa Tertarik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 1145) tertarik adalah perasaan senang atau menaruh minat (perhatian) pada sesuatu. Jadi tertarik adalah merupakan awal dari individu

menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu. Ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap pelajaran di kelas.

2) Perasaan Senang

Perasaan merupakan unsur yang tak kalah penting bagi anak didik terhadap pelajaran yang diajarkan oleh gurunya. Perasaan didefinisikan “sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami oleh kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf. Setiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajarnya di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang di hatinya. Akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap yang positif. Sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar, karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar.

3) Perhatian

Menurut Dakir (2008: 144) perhatian adalah keaktifan peningkatan fungsi jiwa yang diarahkan dalam pemusatannya kepada barang atau individu. Sesuatu yang ada pada diri individu maupun di luar individu. Perhatian dalam mengikuti suatu kegiatan sangat penting, hal ini akan berpengaruh terhadap siswa dalam belajar. Menurut Sumadi Suryabrata (1990: 14) “Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan.” Sedangkan Wasti Sumanto (1984: 32) berpendapat bahwa “perhatian adalah pemusatan tenaga atau

kekuatan jiwa tertentu kepada suatu objek, atau pendaaygunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas”.

Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran akan memberikan perhatian yang besar. Ia akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk belajar mata pelajaran yang diminatinya. Siswa tersebut pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar.

4) Partisipasi

Partisipasi adalah peran serta atau keikutsertaan dalam suatu kegiatan (KBBI, 2002: 831). Partisipasi merupakan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan melibatkan dirinya dan berpartisipasi aktif dalam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diminatinya. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari sikap siswa yang partisipatif. Siswa rajin bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Selain itu siswa selalu berusaha terlibat atau mengambil andil dalam setiap kegiatan.

5) Keinginan/kesadaran

Keinginan merupakan kehendak, kemauan atau hasrat (KBBI, 2002: 433) siswa untuk belajar. Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan berusaha belajar dengan baik. Siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan mempunyai kesadaran untuk belajar tanpa ada yang menyuruh dan memaksa.

4. Penelitian Yang Relevan

- a. Menurut penelitian Diemas Bagas Panca Pradana (2017) Berdasarkan nilai rata-rata masing-masing kelas yaitu kelas kontrol sebesar 77,43 dan kelas eksperimen sebesar 81,89, bahwa kelas yang menggunakan Tools Google Classroom pada model pembelajaran Project Based Learning memiliki nilai rata-rata yang lebih baik dibandingkan yang hanya menggunakan model pembelajaran Project Based Learning. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa dan didapatkan persentase siswa dalam mengisi angket sebesar 83,77%, maka dapat disimpulkan bahwa siswa merespon dengan sangat baik angket yang diberikan mengenai penerapan Tools Google Classroom pada model pembelajaran Project Based Learning (Diemas Bagas Panca Pradana, Rina Harimurti, 2017)
- b. Menurut penelitian Ari Sudibjo Wasis Dkk (2015) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Edmodo memberikan pengaruh yang lebih baik dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMP Negeri 4 Surabaya, dimana siswa memiliki minat yang tinggi untuk belajar fisika dengan presentase indikator respons setuju sebesar 70%.

B. Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembangunan suatu bangsa dan negara, karena tanpa didukungnya pendidikan tidak mungkin pembangunan suatu bangsa dan negara dapat berkembang dengan baik. Kita dapat melihat contohnya yaitu perkembangan antara desa dengan kota, dimana kota bisa dianggap lebih berkembang dari pada desa dikarenakan sistem pembangunan yang dipimpin oleh orang-orang terpelajar. Tujuan pendidikan nasional di atas menunjukkan penting dan strategisnya peranan pendidikan dalam membentuk dan membangun generasi penerus bangsa. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut ditempuh jalur pendidikan sekolah dan jalur pendidikan luar sekolah. Pendidikan jalur sekolah memiliki tujuan yang berkaitan dengan tujuan pendidikan nasional,

tujuan institusional, tujuan kurikuler sampai pada tujuan instruksional. Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir. Umat manusia sedang berada dalam kesedihan mendalam akibat mewabahnya Coronavirus Disease (Covid-19) yang melanda hampir di seluruh belahan dunia (Darmalaksana, Hambali, Masrur, & Muhlas, 2020). Covid-19 sendiri merupakan Coronavirus jenis baru yang ditemukan di Wuhan, China pada tahun 2019.

Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, dimana semua hal itu harus sejalan. Pada masa pandemi Covid-19 ini, tidak menjadikan kendala bagi guru dalam menyampaikan proses pembelajaran. Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem e-learning. Pembelajaran dengan menggunakan perkembangan teknologi yang ada saat ini, memberi kesempatan dan peluang bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi pedagogik dan profesional. Memacu minat belajar pada setiap pembelajaran itu penting, terlebih dalam pelaksanaan pembelajaran matematika yang bagi sebagian siswa kurang diminati. Jika siswa kurang berminat mempelajari matematika maka kemampuan siswa di bidang matematika akan terhambat.

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Zikmund (1997: 112) bahwa “Hipotesis adalah proposisi atau dugaan belum terbukti terhadap sesuatu permasalahan peneliti sampai terbukti melalui data data yang terkumpul”. Berdasarkan pengertian tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media google classroom terhadap minat belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Lau Baleng Tahun Pelajaran 2020/2121.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bersifat quasi eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Apakah Ada Pengaruh Yang Signifikan Antara Media Google Classroom terhadap Minat Belajar Peserta Didik SMA N 1 Lau Baleng”.

Dalam penelitian ini terdapat satu sampel yang akan diteliti yaitu kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan media Google Classroom. Penelitian ini hanya menggunakan *treatment* satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh kemudian diadakan *post-test*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	-	X	O

Keterangan:

X: Pembelajaran dengan media Google Classroom

O: Hasil Observasi sesudah *treatment*

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA N 1 Lau Baleng. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 di SMA N 1 Lau Baleng.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian

adalah seluruh siswa-siswi kelas X SMA N 1 Lau Baleng.

Sampel dalam penelitian ini ad

31

siswa-siswi kelas X SMA N 1 Lau Baleng.

Adapun pengambilan sampel yang dilakukan adalah dengan teknik random sampling.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan media google classroom.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik terhadap minat belajar peserta didik.

E. Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui baik atau tidaknya instrumen yang digunakan, maka instrumen akan diuji cobakan terlebih dahulu, sehingga validitas, reliabilitas, indeks kesukaran dan daya pembeda dari instrumen tersebut baik. Uji coba dilaksanakan di kelas X SMA N 1 Lau Baleng. Setelah data hasil uji coba telah terkumpul, kemudian dilakukan penganalisisan data untuk mengetahui validitas, reliabilitas, indeks kesukaran dan daya pembeda. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penganalisisan instrumen adalah sebagai berikut:

1. Validitas Butir Soal

Berkaitan dengan pengujian validitas instrumen, (Sugiyono, 2012:173) menyatakan bahwa, “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Untuk melakukan uji validitas suatu soal, harus mengkorelasikan antara skor soal yang dimaksud dengan skor totalnya. Untuk menentukan koefisien korelasi tersebut digunakan rumus korelasi *product moment pearson* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}} \text{ (Anas sudijono,2011:206)}$$

Dimana:

r_{xy} = angka indeks korelasi “r” product moment

$\sum x$ = jumlah seluruh skor X

$\sum y$ = jumlah seluruh skor Y

$\sum xy$ = jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

n = jumlah responden

Harga validitas untuk setiap butir tes dibandingkan dengan harga kritik r *product moment* dengan kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka korelasi tersebut adalah valid atau butir tes tersebut layak digunakan untuk mengumpulkan data, maka kriteria yang digunakan untuk menentukan validitas butir soal adalah:

Tabel 3.2 Kriteria Validitas Butir Soal

Besarnya r	Interpretasi
$0.80 < r \leq 1.00$	Sangat tinggi
$0.60 < r \leq 0.79$	Tinggi
$0.40 < r \leq 0.59$	Cukup tinggi
$0.20 < r \leq 0.39$	Rendah
$0.00 < r \leq 0.19$	Sangat rendah

Sumber: Riduwan (2010 :98)

2. Reliabilitas Soal

Reliabilitas adalah ketetapan atau ketelitian suatu alat evaluasi, sejauh mana tes atau alat tersebut dapat dipercaya kebenarannya.

Untuk menghitung reliabilitas tes ini digunakan rumus α dengan rumus :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

(Riduwan, 2010: 115-116)

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

n = banyak butir pertanyaan

$\sum \sigma^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap butir

σ_i^2 = varians total

Untuk mencari varians butir digunakan:

$$\sigma_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Untuk mencari total digunakan:

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y_i^2 - \frac{(\sum Y_i)^2}{N}}{N}$$

Untuk menafsir harga reliabilitas dari soal maka harga tersebut dibandingkan dengan harga kritik *r* tabel *product moment*, dengan $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan reliabilitas akan dikonsultasikan dengan nilai r_{hitung} dengan indeks korelasi sebagai berikut :

Tabel 3.3 Proporsi Reliabilitas Tes

Reliabilitas	Evaluasi
0.80 – 1.00	Sangat tinggi
0.60 – 0.80	Tinggi
0.40 – 0.60	Sedang
0.20 – 0.40	Rendah
0.00 – 0.20	Sangat rendah

Sumber: Sumarna Surapranata (2004 :59)

Keputusan dengan membandingkan r_{11} dengan r_{tabel} kaidah keputusan:

jika $r_{11} \geq r_{tabel}$ berarti reliabel dan jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel.

3. Daya pembeda soal

Yang dimaksud dengan daya pembeda suatu soal tes ialah bagaimana kemampuan soal itu untuk membedakan siswa yang termasuk kelompok pandai (*upper group*) dengan siswa yang termasuk kelompok kurang (*lower group*). Daya pembeda suatu soal tes dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$DP_{hitung} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N(N_1 - 1)}}} \quad (\text{Suharsimi Arikunto, 1997:218})$$

Keterangan:

M_1 =Rata-rata kelompok atas

M_2 =Rata-rata kelompok bawah

$\sum X_1^2$ =Jumlah kuadrat kelompok atas

$\sum X_2^2$ =Jumlah kuadrat kelompok bawah

N_1 =27%×N

Daya beda dikatakan signifikan jika $DB_{hitung} > DB_{tabel}$ distribusi t untuk $dk = (n_u - 1) + (n_a - 1)$ pada taraf 5%. Klasifikasi daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 3.4 Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda Item	Kriteria
$DP \geq 0.40$	Baik sekali
$0.30 \leq DP \leq 0.39$	Baik
$0.20 \leq DP \leq 0.29$	Kurang baik
$DP \leq 0.20$	Jelek

Sumber: Arikunto, (1997:218)

4. Tingkat kesukaran soal

Tingkat kesukaran soal adalah besaran yang digunakan untuk menyatakan apakah suatu soal termasuk ke dalam kategori mudah, sedang, atau sukar. Untuk mengetahui indeks kesukaran dapat digunakan rumus:

$$TK = \frac{\sum KA + \sum KB}{N_1 S} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum KA$ = Jumlah Skor Kelas Atas

$\sum KB$ = Jumlah Skor Kelas Bawah

N_1 = 27% x Banyak Subjek x 2

S = Skor Tertinggi

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Indeks kesukaran	Kriteria
$TK > 73\%$	Mudah
$27\% < TK < 73\%$	Sedang
$TK < 27\%$	Sukar

Sumber: Arikunto, 1997:2010)

Berdasarkan hasil analisis validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran maka tes prestasi belajar yang telah diujicobakan dapat digunakan sebagai instrument pada penelitian ini.

F. Teknik Pengumpulan Data

Sebagai upaya untuk mendapatkan data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji melalui penelitian, maka pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan angket.

1. Tes

Tes yang digunakan adalah tes kemampuan penalaran matematis siswa. Tes kemampuan penalaran matematis yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes akhir (*post-test*). Tes akhir dilakukan untuk mengetahui minat belajar setelah siswa kelompok eksperimen mendapat pembelajaran dengan media google classroom. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian karena dengan tipe uraian dapat dilihat bagaimana minat belajar siswa.

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari respondent dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal yang diketahui (Arikunto, 2006:151). Dalam penelitian ini akan digunakan jenis angket untuk memperoleh jawaban respondent tinggal memilih alternative jawabannya telah disediakan, sehingga respondent tinggal memilih alternative jawabannya. Angket ini digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan Google Classroom.

G. Teknik Analisis Data

Untuk mendeskripsikan data dari variabel penelitian digunakan statistika deskriptif yaitu mendeskripsikan, mencatat, dan menganalisis data. Analisa data yang digunakan setelah penelitian yaitu :

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji **Lilliefors** untuk mengetahui apakah normal atau tidak. Normalitas data penting diketahui berkaitan dengan ketetapan pemilihan uji

statistik yang akan dipergunakan yaitu uji parametrik dan uji nonparametrik. Jika data yang dimiliki berdistribusi normal, maka kita dapat melakukan teknik statistik parametrik. Akan tetapi jika asumsi distribusi normal data tidak terpenuhi, maka teknik analisisnya harus menggunakan statistik nonparametrik. Penentuan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik statistik. Dalam hal ini diasumsikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal sehingga teknik analisis yang digunakan statistik parametrik.

Dengan langkah- langkah menurut (Nana Sudjana, 2002: 183) sebagai berikut:

- a. Menentukan formulasi hipotesis

H_0 : data berdistribusi normal

H_a : data tidak berdistribusi normal

- b. Menentukan taraf nyata(α) dan nilai L_0

Taraf nyata atau taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% yang akan digunakan untuk menentukan nilai L_{tabel} . L_0 nantinya akan dibandingkan dengan L_{tabel} dan dilihat mana yang lebih besar ataupun lebih kecil.

- c. Menentukan kriteria pengujian

H_0 diterima apabila: $L_0 < L_{tabel}$

H_0 ditolak apabila: $L_0 > L_{tabel}$

- d. Menentukan nilai uji statistic

Untuk menentukan nilai frekuensi harapan, diperlukan hal berikut:

1. Susun data dari data terkecil ke terbesar dalam satu tabel.
2. Menghitung frekuensi kumulatif yakni : $F_{ki} = F_i + F_{ki}$
3. Tentukan frekuensi relative (densitas) setiap baris, yaitu frekuensi baris dibagi dengan jumlah frekuensi (F_k/n).

4. Menghitung proporsi

$$S(Z_i) = \frac{Fk}{n}$$

5. Menghitung nilai Z (bilangan baku)

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan :

\bar{X} = rata-rata sampel

S = simpangan baku (standar deviasi)

6. Tentukan nilai F(Z_i) dengan menggunakan daftar distribusi normal tabel Z

7. Menghitung selisih S(Z_i) – F(Z_i)

8. Tentukan nilai L_{tabel}, dengan menggunakan tabel liliefors dengan taraf α =5%

9. Tentukan nilai L_o, yaitu nilai terbesar dari nilai |S(Z_i) – F(Z_i)|.

10. Tolak hipotesis nol bahwa populasi berdistribusi normal jika L_o > L_{tabel}.

- Terima hipotesis nol bahwa populasi berdistribusi normal
jika L_o < L_{tabel}
- Tolak hipotesis nol bahwa populasi berdistribusi normal
jika L_o > L_{tabel}.

2. Analisa Kelinearan Regresi

a. Persamaan Regresi

Persamaan regresi berguna untuk mendapatkan hubungan fungsional antara dua variabel atau lebih atau mendapatkan pengaruh antara variabel prediktor (variabel bebas) terhadap variabel kriteriumnya (variabel terikat). Dalam penelitian ini uji linearitas regresi digunakan untuk mengetahui hubungan pendekatan pembelajaran Google Classroom (X)

dengan minat belajar peserta didik (Y). Untuk itu perlu ditentukan persamaannya regresi untuk menggambarkan hubungan kedua variabel tersebut. Jika kedua variabel mempunyai hubungan yang linear maka rumus yang digunakan yaitu :

$$\bar{Y} = a + bX$$

$$a = \frac{(\sum Yi)(\sum xi^2) - (\sum xi)(\sum xi.Yi)}{n \sum xi^2 - (\sum xi)^2} \quad (\text{Sudjana, 2002: 368})$$

$$b = \frac{n \sum xi.Yi - \sum xi (\sum Yi)}{n \sum xi^2 - (\sum xi)^2}$$

Dimana:

\bar{Y} : variabel terikat

X : variabel bebas

a dan b : koefisien regresi

b. Menghitung Jumlah Kuadrat (JK)

Dengan langkah-langkah sebagai berikut (Sudjana, 2002 : 355):

1. Untuk menghitung Jumlah Kuadrat (JK_T) dengan rumus :

$$JK_T = \sum Y^2$$

2. Menghitung Jumlah Kuadrat Regresi a ($JK_{reg(a)}$) dengan rumus:

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

3. Menghitung Jumlah Kuadrat Regresi b/a ($JK_{reg(b|a)}$) dengan rumus:

$$JK_{reg(b|a)} = \beta \left(\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right)$$

4. Menghitung Jumlah Kuadrat Residu (JK_{res}) dengan rumus:

$$JK_{res} = \sum Y_i^2 - JK \left(\frac{b}{a} \right) - JK_{reg(a)}$$

5. Menghitung Rata-rata Jumlah Regresi b/a RJK $_{reg(a)}$ dengan:

$$RJK_{reg(a)} = JK_{reg(b|a)}$$

6. Menghitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Residu (RJK_{res}) dengan rumus:

$$RJK_{res} = \frac{JK_{res}}{n-2}$$

7. Menghitung Jumlah Kuadrat Kekeliruan Eksperimen JK (E) dengan:

$$JK (E) = \sum(\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n})$$

8. Menghitung Jumlah Kuadrat Tuna Cocok Model Linier Jk (TC) dengan:

$$JK (TC) = JK_{res} - JK(E)$$

3. Uji Kelinearan Regresi

Adapun hipotesis yang diuji adalah :

Ho : Tidak ada hubungan yang linear dengan menggunakan media google classroom terhadap minat belajar peserta didik.

Ha : Ada hubungan yang linear dengan menggunakan media google classroom terhadap minat belajar peserta didik.

Untuk menguji hipotesis digunakan statistik uji signifikansi untuk menguji tuna cocok regresi linear variabel X dan Y dengan rumus :

$$F \text{ hitung} = \frac{S_{TC}^2}{s_E^2} \quad (\text{dalam Damanik, 2016})$$

Dimana:

S_{TC}^2 : varians tuna cocok

s_E^2 : varians kekeliruan

Kriteria pengujian :

Jika $F \text{ hitung} \geq F \text{ tabel}$ maka H_0 diterima, sebaliknya jika $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak.

Dengan taraf signifikan : $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k).

Cari nilai F tabel menggunakan tabel F dengan rumus :

$$F \text{ tabel} = F_{1-\alpha \ k-2 \ n-k}$$

4. Uji Keberartian Regresi

Prosedur uji statistik sebagai berikut:

- a. Formulasi hipotesis penelitian:

Ho: Tidak ada keberartian yang berarti dengan menggunakan media Google Classroom terhadap minat belajar peserta didik..

Ha: Ada keberartian yang berarti dengan menggunakan media Google Classroom terhadap minat belajar peserta didik.

- b. Kriteria pengujian hipotesis yaitu :

Ho diterima apabila $F \text{ hitung} \leq f_{(1-\alpha)(1.n-2)}$

- c. Nilai uji statistik

$$F \text{ hitung} = \frac{s_{reg}^2}{s_{res}^2} \quad (\text{dalam Damanik, 2016})$$

Dimana:

s_{reg}^2 = varians regresi

s_{res}^2 = varians residu

- d. Membuat kesimpulan Ho diterima atau ditolak.

5. Koefisien Korelasi

Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka dapat dilanjutkan uji koefisien korelasi untuk mengetahui keeratan hubungan dengan menggunakan media google classroom terhadap minat

belajar peserta didik. Untuk mencari perhitungan koefisien korelasi dapat menggunakan rumus *product moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \quad (\text{Sudjana, 2016: 369})$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi variabel x dan y

n : banyaknya peserta didik

x : variabel bebas

y : variabel terikat

Tabel 3.6 Tingkat Keeratan Variabel X dan Variabel Y

Nilai Korelasi	Keterangan
$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Hubungan sangat lemah
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Hubungan rendah
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Hubungan sedang/cukup
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Hubungan kuat/tinggi
$0,90 \leq r_{xy} < 1,00$	Hubungan sangat kuat/sangat tinggi

6. Uji Keberartian Koefisien Korelasi

Ho : Tidak ada Pengaruh Google Classroom terhadap minat belajar peserta didik.

Ha : ada Pengaruh Google Classroom terhadap minat belajar peserta didik.

Sebelum menyelidiki uji hipotesis regresi, terlebih dahulu diselidiki ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dengan dilakukannya uji independen. Untuk menghitung uji hipotesis, digunakan rumus uji-t sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{1-r^2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (\text{Damanik, 2016})$$

Dimana:

t : uji keberartian

r : koefisien korelasi

n : jumlah soal

Dengan kriteria pengujian terima H_0 jika $t_{a/2} \leq t_0 \leq t_{a/2}$ dengan $dk = (n-2)$ dan taraf signifikan 5%

7. Koefisien Determinasi

Jika perhitungan koefisien korelasi telah ditentukan maka selanjutnya menentukan koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X dan variabel Y yang dirumuskan dengan:

$$r^2 = \frac{b\{n\Sigma X_i Y_i - (\Sigma X_i)(\Sigma Y_i)\}}{n\Sigma Y_i^2 - (\Sigma Y_i)^2} \times 100\% \quad (\text{Sudjana, 2016: 370})$$

Dimana:

r^2 : koefisien determinasi

b : koefisien regresi

8. Korelasi Pangkat

Derajat hubungan yang mengukur korelasi pangkat dinamakan koefisien korelasi pangkat atau koefisien korelasi *spearman* yang diberi simbol r' . Misalkan pasangan data hasil pengamatan $(X_1, Y_1), (X_2, Y_2), \dots, (X_n, Y_n)$ disusun menurut urutan besar nilainya dalam tiap variabel. Nilai X_i disusun menurut urutan besarnya, yang terbesar diberi nomor urut atau peringkat 1, terbesar kedua diberi peringkat 2, terbesar ketiga diberi peringkat 3 dan seterusnya sampai kepada nilai X_i terkecil diberi peringkat n. Demikian pula untuk variabel Y_i , kemudian bentuk selisih atau beda peringkat X_i dan peringkat Y_i yang data aslinya berpasangan atau beda

ini disebut b_i . Maka koefisien korelasi pangkat r' antara serentetan pasangan X_i dan Y_i dihitung dengan rumus:

$$r' = 1 - \frac{6\sum b_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Harga r' bergerak dari -1 sampai dengan $+1$. Harga $r' = +1$ berarti persesuaian yang sempurna antara X_i dan Y_i , sedangkan $r' = -1$ menyatakan penilaian yang betul-betul bertentangan antara X_i dan Y_i .

9. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dan dibuktikan dalam penelitian ini berkaitan dengan ada/tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis yang dilakukan adalah pengujian hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol (H_0) menyatakan koefisien korelasinya tidak berarti/signifikan sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa koefisien korelasinya berarti/signifikan yang dirumuskan sebagai berikut:

$H_0: \theta_2 = 0$ Artinya secara bersama-sama (serentak) tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

$H_a: \theta_2 \neq 0$ Artinya secara bersama-sama (serentak) ada pengaruh yang signifikan dari variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y)

Kriteria pengambilan keputusan:

H_0 diterima, apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$

H_a diterima, apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$

Rumus mencari derajat kebebasan atau $dk = n - (k+1)$.