

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PAI SISWA SMK MUHAMMADIYAH 2
BOROBUDUR**

Diajukan kepada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam



Oleh:
Zahrul Ricky Fauzan
NIM: 17.0401.0029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara harfiah adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik, untuk mewujudkan tercapainya perubahan tingkah laku, budi pekerti, keterampilan, dan kepintaran secara intelektual, emosional dan spiritual.¹ Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan bisa mempengaruhi kualitas hidup. Apalagi pada saat ini perkembangan teknologi terjadi dengan begitu cepat, sehingga memaksa kita semua harus bisa mengikuti perkembangan zaman jika tidak ingin menjadi orang yang tertinggal.

Corona Virus Disease pertama kali muncul atau ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir tahun 2019. Penyebaran virus yang belum ditemukan penawarnya itu hingga kini tak terkendali. Terdapat 200 lebih negara di dunia melaporkan adanya kasus terpapar virus corona.² Pandemi *Covid-19* merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa terkecuali pendidikan. Banyak negara yang memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia.³

¹ Dwi Prasetya Danarjati & Adi Murtiadi & Ari Ratna Ekawati, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).

² Niken Widya Yunita, 'Penyebab Asal Mula Dan Pencegahan Virus Corona Di Indonesia', *DetikNews*, diakses pada tanggal 17 Maret 2021, <<https://news.detik.com/berita/d-4956764/penyebab-asal-mula-dan-pencegahan-virus-corona-di-indonesia>>.

³ Rizqon Halal Syah Aji, 'Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran', *Jurnal Sosial & Budaya Syar-I*, 7.5 (2020), 3.

Penyebab virus corona ini pada awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi yang mulai isu, tetapi kini dampaknya dirasakan juga oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan⁴.

Pendidikan yang di dapatkan di bangku sekolah, tidak semuanya dapat diterima dengan baik oleh siswa. Tidak semua siswa mempunyai pendapat, pemikiran, dan daya tangkap yang sama terhadap materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru yang merupakan komunikator dalam proses pembelajaran di dalam kelas harus bisa menguasai kelas. Seorang guru harus bisa menciptakan suatu kondisi atau proses yang mampu mengarahkan siswanya untuk melakukan aktivitas belajar. Dalam hal ini seorang guru mempunyai peran yang sangat penting mengingat tugas seorang guru sebagai motivator.

Motivasi yang baik sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Siswa yang mengikuti pelajaran tanpa adanya motivasi tidak akan mendapatkan hasil yang baik dari proses belajar mengajar tersebut. Menurut Thomas L. Good dan Jere B. Braphy motivasi merupakan suatu energi penggerak dan pengarah, yang dapat memperkuat

⁴ Wahyu Aji Fatma Dewi, 'Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 3.

serta mendorong seseorang untuk bertindak laku.⁵ Oleh karena itu, dapat di katakan bahwa motivasi merupakan daya penggerak di dalam diri siswa untuk dapat belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari proses belajar mengajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang akan di capai dalam proses belajar dapat terwujud. Penggunaan media dalam proses belajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Media merupakan salah hal mutlak yang ada dalam proses belajar. Pembelajaran saat ini juga lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu siswa dalam mencerna materi pembelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Siswa juga diharapkan memiliki *life skill* dari media teknologi tersebut⁶.

Media yang menarik dapat mempengaruhi motivasi belajar, ketika siswa menilai bahwa apa yang di tampilkan oleh guru itu menarik maka ia akan terdorong atau merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan di sampaikan oleh guru, sehingga proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Sebaliknya jika siswa menilai apa yang di tampilkan guru tidak menarik maka siswa akan datar saja dalam mengikuti proses belajar. Pemilihan media pembelajaran sangat penting guna membantu proses belajar di sekolah. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu

⁵ Erwin Widiasworo, *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).

⁶ Nurbaeti Nirfayanti, 'Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real', *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2 (2019), 50–59.

mata pelajaran yang berisi pengetahuan agama Islam. Dalam memahami pelajaran PAI sangat dibutuhkan motivasi yang tinggi dengan bantuan berupa media pembelajaran.⁷ Salah satu media pembelajaran secara daring yang memanfaatkan jaringan internet yaitu *Google Classroom*. Penggunaan *Google Classroom* diharapkan dapat mempermudah pendidik saat memberikan informasi dan pembelajaran secara tepat kepada siswa.⁸

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, karena pemilihan media yang bervariasi menuntut seorang guru untuk bisa lebih terampil dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan metode pembelajaran yang akan di gunakan dalam mengajar, agar proses belajar dapat berlangsung dengan menyenangkan dan siswa merasa termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Namun kenyataannya, masih terdapat sebagian guru melaksanakan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Akibatnya siswa tidak mendapatkan pembelajaran yang maksimal.

Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian yang dilakukan oleh Sofa.⁹ Persamaan dari penelitian sebelumnya yaitu sama- sama menggunakan variabel independen berupa media pembelajaran *Google*

⁷ Ning Fina Inayatus Sofa, 'Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pelajaran PAI Di SMK Darul Hidayah Malang', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1. September (2020), 82–93.

⁸ Fauzan Asrin Fauzan, 'Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tengah Dampak Penyakit Virus Corona 19 Bagi Pengajar', *Jurnal Borneo Akcaya*, 6.1 (2020), 93–102.

⁹ Sofa. 'Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pelajaran PAI Di SMK Darul Hidayah Malang'.

Classroom dan variabel dependen berupa motivasi belajar PAI. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah objek penelitiannya. Penelitian terdahulu dilakukan di SMK Darul Hidayah Malang, sedangkan penelitian yang sekarang dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur.

Objek penelitian yang dipilih adalah siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur karena merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memanfaatkan media pembelajaran *Google Classroom* untuk proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran siswa diberikan penugasan oleh guru dan mengirimkan hasil laporannya melalui *Google Classroom*. Penggunaan media berbasis *online* di SMK Muhammadiyah Borobudur baru dilaksanakan saat adanya pandemi *Covid-19*. Hal ini tentu berbeda dari pembelajaran sebelum adanya pandemi yang melakukan pembelajaran hanya melalui tatap muka di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang “Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur”.

B. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik masih kurang maksimal dalam menerima pembelajaran.
2. Setiap peserta didik juga belum tentu dapat menguasai media pembelajaran.
3. Melemahnya motivasi belajar peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pokok yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

4. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *google classroom* pada mata pelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur?
5. Bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur?
6. Adakah pengaruh media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini adalah:

7. Mengetahui pengaruh media pembelajaran *google classroom* pada mata pelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur.
8. Mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur.
9. Mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran *Google Classroom* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur.

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan atau manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi lembaga pendidikan, dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya

yang berkaitan dengan media pembelajaran dan motivasi belajar yang akan di capai oleh siswa.

- b. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi atau bahan pembanding bagi peneliti yang ingin mengkaji masalah yang relavan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Borobudur, dapat di jadikan sebagai bahan evalusai untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana sekolah, dalam hal ini penyediaan media pembelajaran.
- b. Bagi guru, dapat menjadi bahan masukan untuk lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Bagi siswa, sebagai bahan masukan untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali formasi visual atau verbal.¹⁰

Menurut Ibrahim media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar atau siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹¹

Beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu alternatif yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas. Dengan menggunakan media seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

¹⁰ Sutirman, *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).

¹¹ I Gede Wawan Sudatha dan I Made Tegeh, *Desain Multimedia Pembelajaran* (Yogyakarta: Media Akademi, 2015).

Pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran akan menarik perhatian siswa dalam belajar. Maka secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan peran sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan manakala diperlukan. Misalnya, guru dapat menjelaskan proses terjadinya matahari yang langka melalui hasil rekaman video.

- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghasilkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia dapat disajikan melalui film.

- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.¹²

Dari beberapa fungsi dan peran khusus tentang media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai nilai praktis

¹² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2016).

yaitu, (1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki. (2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas. (3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan. (4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan. (5) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik. (6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.

c. Jenis- Jenis Media

Menurut Hamdani media dapat di kelompokkan menjadi tiga jenis yaitu:¹³

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering di gunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat di proyeksikan (*non projected visual*) dan media yang dapat di proyeksikan (*project visual*). Contoh dari media visual yaitu media pembelajaran *google classroom*.

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas melalui *online*. Aplikasi ini dapat mempermudah siswa dalam melaksanakan pembelajaran.¹⁴

¹³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011).

¹⁴ Hiliyah Ashoumi dan Mhammad Syafiuddin Shobirin, 'Penggunaan Google Classroom Pada Mata Kuliah PAI', *Journal of Education and Management Studies*, 2.4 (2019).

Menurut Ashoumi, *google classroom* adalah aplikasi yang membutuhkan akses internet karena semua proses dilakukan secara *online*. *google classroom* merupakan media yang ramah lingkungan, karena tidak membutuhkan kertas dalam proses pembelajaran, teknik penggunaannya juga mudah, karena dapat diakses melalui komputer, laptop maupun *smartphone* berbasis android.¹⁵

Menurut Pratama terdapat beberapa manfaat *google classroom*:

- a) Penyiapan yang mudah, guru dapat menambahkan siswanya secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung.
- b) Hemat waktu, guru dapat membuat, memeriksa, dan menilai tugas dengan cepat.
- c) Meningkatkan pengorganisasian, siswa dapat melihat tugas di laman tugas dan semua materi dapat disimpan melalui *google drive*.
- d) Meningkatkan komunikasi, semua pengumuman dapat dikirimkan melalui aplikasi ini.
- e) Terjangkau dan aman.¹⁶

Kelebihan menggunakan *google classroom* adalah, dengan menggunakan *google classroom* guru dapat mengontrol satu kelas

¹⁵ Shobirin. 'Penggunaan Google Classroom Pada Mata Kuliah PAI'.

¹⁶ Hamzarudin Hikmatiar et, al, 'Pemanfaatan Learning Manegement System Berbasis Google Classroom Dalam Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8 (2020), 78–86.

ataupun lebih. Guru juga lebih mudah saat memberikan pengumuman tentang pelajaran. Dalam mengakses sangat mudah, siswa dan guru juga bisa berkomunikasi lebih banyak melalui aplikasi ini. Siswa juga bisa mengirim tugas dari guru dan menyimpan materi yang sudah di *upload* oleh guru.

Terdapat kekurangan saat menggunakan *google classroom* yaitu, tidak mudah mengontrol siswa saat menanggapi respon yang diberikan oleh guru, hasil pekerjaan tugas lebih mudah *plagiasi*, tidak semua sekolah dapat menggunakan *google classroom* karena terkendala jaringan. *File* yang diunggah dalam *google classroom* juga sering hilang, serta beberapa pengguna yang kurang memahami teknologi akan merasa sulit saat menggunakan *google classroom*.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

3) Media Audio Visual

Media Audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan belajar. Beberapa contoh media audiovisual seperti film, video, program TV, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media sangatlah beragam, maka seorang guru harus terampil dalam memilih media. Pemilihan Media yang tepat dan benar dalam proses belajar akan membuat siswa termotivasi mengikuti pelajaran, tetapi jika media yang digunakan tidak menarik maka materi yang di ajarkan guru tidak akan diperhatikan oleh siswa.

d. Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media

Beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran berikut ini:

1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

Sudah seharusnya ketika seorang guru memilih media tujuan pembelajaran hendaknya menjadi pertimbangan utama.

2) Kesesuaian dengan karakteristik pebelajar.

Ketika media tersebut mau dimanfaatkan, pertimbangan kesesuaian media dengan karakteristik perkembangan anak menjadi sangat penting.

3) Dapat menjadi sumber belajar.

Ada kala suatu benda dapat dijadikan alat bantu penyampai pesan, tetapi substansi bendanya terkait dengan materi pelajaran. Idealnya kedua hal itu bersatu.

4) Efisiensi dan efektivitas pemanfaatan media.

Efisiensi terkait dengan waktu, tenaga, dan biaya. Efektivitas terkait dengan kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran.

5) Keamanan bagi pebelajar.

Kemampuan mengamankan diri di antara pebelajar berbeda-beda sesuai tingkat perkembangan fisik dan psikologisnya. Perbedaan ini penting demi menimbang pemanfaatan media.

6) Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas pebelajar.

Pemanfaatan media pembelajaran hendaklah memberi kesempatan kepada pebelajar untuk melakukan aksi, komunikasi, interaksi, kolaborasi, dengan media yang sesuai. Pemilihan media hendaknya menempatkan pebelajar sebagai ciptaan yang kreatif. Pilihlah media pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan kreativitas.

7) Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Pilihlah media yang menarik pebelajar sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

8) Kualitas media.

Media berkualitas rendah di samping akan cepat rusak, mengancam kesehatan, keamanan, juga bisa menyesatkan pebelajar. Itu sebabnya pemilihan dan pemanfaatan media berkualitas tinggi sangat penting.¹⁷

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa seorang guru dalam memilih media pembelajaran tidaklah sembarang, harus ada beberapa prinsip yang perlu di perhatikan agar media yang di pilih tepat atau sesuai dengan materi pelajaran yang akan di ajarkan.

e. Dasar Pertimbangan Pemilihan dan Penggunaan Media

Dengan adanya berbagai macam media pembelajaran yang semuanya dapat di pakai dalam kegiatan pembelajaran, maka sebelum digunakan, guru harus memilih media yang mana paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Karena pemilihan media yang tepat akan membuat proses belajar semakin efektif dan hasil yang di inginkan pasti akan tercapai.

Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotori, tujuan

¹⁷ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015).

ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, seperti menghafal, melakukan yang melibatkan kegiatan fisik.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

Agar dapat membantu proses pembelajaran secara afektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.

Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.

- 4) Guru terampil menggunakannya.

Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

- 5) Pengelompokan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

- 6) Mutu teknis.

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi syarat teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain.¹⁸

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus penuh dengan pertimbangan, karena tidak semua media pembelajaran dapat diterima oleh siswa, jadi pemilihan dan penggunaan media hendaklah di pertimbangkan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan di capai.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Berawal dari kata “motif”, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan mencapai tujuan sangat dirasakan. Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.¹⁹

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014).

¹⁹ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014).

Sedangkan menurut Thomas L. Good dan Jere B. Braphy, motivasi yaitu sebagai suatu energi penggerak dan pengarah, yang dapat memperkuat dan mendorong seseorang untuk bertingkah laku.²⁰

Berdasarkan pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mengarahkan siswa melakukan perilaku-perilaku atau aktivitas-aktivitas tertentu dalam proses belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

b. Jenis- Jenis Motivasi Belajar

Motivasi seseorang dapat bersumber dari dalam diri sendiri, yang dikenal sebagai motivasi intrinsik dan dari luar seseorang dikenal sebagai motivasi ekstrinsik. Jadi jenis-jenis motivasi ada dua yaitu:²¹

- 1) Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang didasarkan pada teori bahwa dalam diri manusia terdapat dorongan-dorongan yang bertujuan untuk mencapai pemuasan. Teori itu tidak di pelajari tetapi bekerja secara naluriah.
- 2) Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi didasarkan pada teori pengaruh lingkungan atau proses belajar. Bahwa keinginan-keinginan itu tidak semuanya bersumber dari naluri, tetapi sebagian adalah hasil proses belajar atau pengaruh lingkungan.

c. Prinsip- Prinsip Motivasi Belajar

²⁰ Erwin Widiasworo, *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).

²¹ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014).

Ketika media akan dipilih, media akan di gunakan maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh guru. Menurut Djamarah prinsip motivasi dalam belajar, yaitu:²²

- 1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar.
- 2) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar. Efek yang timbul dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah menyebabkan ketergantungan pada anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya, dan menyebabkan anak kurang percaya diri.
- 3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada motivasi berupa hukuman. Motivasi pujian diberikan ketika peserta didik memperoleh sesuatu yang baik, dan motivasi hukuman diberikan kepada anak didik untuk memberhentikan perilaku negatif anak.
- 4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar. Kebutuhan tak bisa di hindari oleh anak didik adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Oleh karena itu anak didik belajar. Anak didik giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.

²² Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Cet-1 (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015).

- 5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar Anak didik mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan.
- 6) Motivasi melahirkan prestasi belajar Dari berbagai macam hasil penelitian selalu menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar.

Demikian dari prinsip yang hendaknya di perhatikan oleh guru dalam belajar yang dapat di jadikan sebagai petunjuk dalam rangka meningkatkan dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Agar siswa bisa merasa nyaman, tenang, dan bergairah dalam mengikuti pelajaran sehingga tidak ada lagi siswa yang tidak terlibat langsung dalam proses belajar dan tujuan dalam belajar dapat di capai dengan baik.

d. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Ada tiga fungsi motivasi sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat baik. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan

menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.²³

Mosely mengemukakan bahwa fungsi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan.²⁴

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi memiliki fungsi yang sangat penting, karena dengan adanya motivasi akan mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat menciptakan perubahan pada dirinya.

e. Cara Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa

Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk mengerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya. Menurut Hamalik ada beberapa cara membangkitkan motivasi belajar siswa, yaitu:

- 1) Memberi angka Umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yakni berupa angka yang diberikan oleh guru.

²³ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.

²⁴ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Cet-1 (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015).

- 2) Pujian Memberi pujian kepada murid atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa puas dan senang.
- 3) Kerja Kelompok Dalam kerja kelompok dimana melakukan kerjasama dalam belajar, setiap anggota kelompok turutannya, kadang-kadang persaingan untuk memperthankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam perbuatan belajar.
- 4) Persaingan Baik kerja kelompok maupun persaingan motif-motif sosial kepada murid. Hanya saja persaingan individual akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik, seperti: rusaknya hubungan persahabatan, perkelahian, pertentangan, persaingan antar kelompok.
- 5) Tujuan dan *level of aspiration* dari keluarga akan mendorong kegiatan belajar.
- 6) Sarkasme ialah dengan jalan mengajak para siswa yang mendapat hasil belajar yang kurang. Dalam batas-batas tertentu sarkasme mendorong kegiatan belajar demi nama baiknya, tetapi di pihak lain dapat menimbulkan sebaliknya, kerana siswa merasa dihina, sehingga memungkinkan timbulnya konflik antara murid dan guru.
- 7) Penilaian Penilaian secara kontinu akan mendodrong murid –murid belajar, oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

- 8) Karyawisata dan ekskursi Cara ini dapat membangkitkan motivasi belajar oleh karena dalam kegiatan ini akan mendapat pengalaman langsung dan bermakna baginya.
- 9) Film pendidikan
- 10) Setiap siswa merasa senang menonton film. Gambaran dan isi cerita film lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
- 11) Belajar melalui radio Mendengarkan radio lebih menghasilkan daripada mendengarkan ceramah radio. Radio adalah alat yang penting untuk mendorong motivasi belajar murid.

Sardiman mengemukakan beberapa cara dalam menumbuhkan motivasi dalam belajar, yaitu:

- 1) Memberi angka
- 2) Hadiah
- 3) Kompetisi
- 4) Ego-involvement
- 5) Memberi ulangan
- 6) Mengetahui hasil
- 7) Pujian
- 8) Hukuman.²⁵

Beberapa pendapat di atas, kita dapat melihat bahwa ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswanya. Motivasi memang merupakan faktor yang

²⁵ Wahab. *Psikologi Belajar*.

mempunyai arti penting bagi seorang siswa, apalah artinya seorang siswa pergi kesekolah tanpa adanya motivasi untuk belajar.

3. Hubungan Media Pembelajaran Google Classroom dengan Motivasi Belajar

Permasalahan motivasi belajar sering terjadi pada siswa terutama jika siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas. Pada masa pandemi *Covid-19*, motivasi sangat penting terutama bagi peserta didik. Motivasi sangat dibutuhkan, karena lingkungan belajar tergantung pada motivasi serta karakteristik dari masing-masing siswa terkait rasa ingin tahu dalam pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai terdapat manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Maka seorang pendidik harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat memotivasi belajar peserta didik dan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.²⁶

Penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* dapat memberikan peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan *Google Classroom* mempermudah guru dalam memberikan tugas dan penilaian kepada siswa. Selain itu siswa juga menjadi mudah untuk mengumpulkan tugas yang

²⁶ Sofa. 'Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pelajaran PAI Di SMK Darul Hidayah Malang', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.

diberikan. Apabila penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* dilakukan dengan baik maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.²⁷

B. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Ning Fina Inayatus Sofa yang meneliti dengan judul : Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI di SMK Darul Hidayah Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidaknya penggunaan *google classroom* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI di SMK Darul Hidayah Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *google classroom* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI di SMK Darul Hidayah Malang dengan teknik analisis data menggunakan uji paired sample t-test diperoleh rata-rata perbedaan sebelum dan sesudah diberikan *treatment* yaitu-13,733 dengan standar *deviation* 11,744.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama meneliti pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu, penelitian terdahulu

²⁷ Nungki Khunaini, 'Pengaruh Penggunaan Learning Management System Google Classroom Dan Gaya Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Daring', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (2021).

melakukan penelitian di SMK Darul Hidayah Malang, sedangkan penelitian sekarang dilakukan di SMK Muhammadiyah Borobudur.

2. Nirfayanti dan Nurbaeti yang meneliti dengan judul: Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidaknya media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar mahasiswa semester V program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Muslim Maros. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar mahasiswa semester V program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Muslim Maros. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan untuk uji hipotesis menggunakan uji *t- test* dengan bantuan SPSS. Hasil ditunjukkan dengan nilai t hitung = 43,116%, dengan nilai $-p = 0,000 < \alpha = 0,05$. Nilai skor rata-rata hasil belajar mahasiswa dan persentase nilai respon mahasiswa masing masing sebesar 78,31 yang berada pada kategori tinggi dan 83,72% berada pada kondisi sangat baik.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama sama meneliti pengaruh media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar. Adapun perbedaaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang yaitu, penelitian terdahulu subjek penelitiannya mahasiswa semester V yang sedang memprogramkan mata kuliah analisis real 1 program studi matematika FKIP Universitas Muslim Maros. Penelitian

sekarang subjek penelitiannya siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur yang menempuh mata pelajaran PAI.

3. Alfred Liubana dan Durinda Puspitasari yang meneliti dengan judul: Pengaruh Penggunaan *E-Learning* dengan *Google Classroom* dan Disiplin Belajar terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa *Brothers and Sister House* Kota Surabaya pada Masa Pandemi *Covid-19*. Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *e-learning* dengan *google classroom* dan disiplin belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa *brothers and sisters house* kota Surabaya pada masa pandemi *Covid-19*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan *e-learning* dengan *google classroom* dan disiplin belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa *brothers and sisters house* kota Surabaya pada masa pandemi *Covid-19*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji multikolinieritas, dan uji heteroskedastisitas. Adapun pengujian hipotesis menggunakan regresi linier berganda.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama sama meneliti pengaruh media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar. Adapun perbedaaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang yaitu, penelitian terdahulu subjek penelitiannya Mahasiswa *Brothers and Sister House* Kota Surabaya pada Masa Pandemi *Covid-19*. Penelitian sekarang subjek penelitiannya siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur yang menempuh mata pelajaran PAI.

4. Rani Dewi Yuliani yang meneliti dengan judul: Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom*, Fasilitas Pembelajaran dan Minat Belajar Mahasiswa Terhadap Motivasi Belajar Daring Selama Pandemi *Covid-19*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran, fasilitas pembelajaran dan minat belajar mahasiswa terhadap motivasi belajar daring selama pandemi *Covid-19* Program Studi Bahasa dan Sastra Arab Fakultas Ushuluddin dan Adab Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hassanudin Banten. Penentuan sampel penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa, fasilitas pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa, sedangkan minat belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama meneliti pengaruh media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang yaitu, penelitian terdahulu subjek penelitiannya Program Studi Bahasa dan Sastra Arab Fakultas Ushuluddin dan Adab Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hassanudin Banten. Penelitian sekarang subjek penelitiannya siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur yang menempuh mata pelajaran PAI.

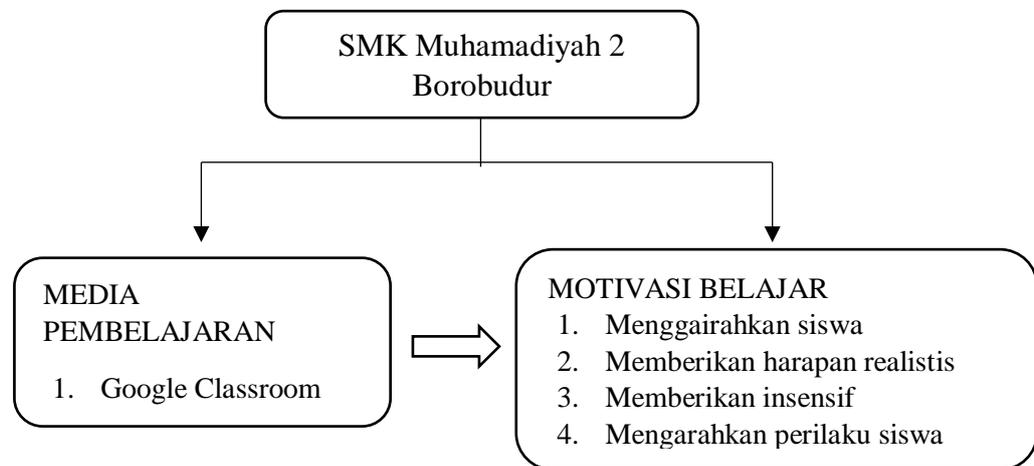
C. Kerangka Berpikir

Dalam proses belajar guru harus dapat memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. Mengingat saat ini media pembelajaran sudah sangat bervariasi, maka seorang guru dituntut harus bisa terampil memilih media yang akan di gunakan dalam mengajar. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran. Media yang menarik akan mendorong siswa untuk mengikuti pelajaran dengan lebih semangat, tapi sebaliknya jika media yang di gunakan oleh guru cenderung monoton maka siswa akan merasa bosan dalam proses belajar, dan tidak memperhatikan materi yang di sampaikan oleh guru. Menurut Hamdani indikator media pembelajaran adalah 1) *Google Classroom*. Media bisa mempengaruhi motivasi belajar siswa, motivasi sangatlah penting dalam proses belajar menurut De Decce dan Grawford indikator motivasi belajar adalah 1) Menggairahkan anak didik; 2) Memberikan harapan realistis; 3) Memberikan insentif; 4) Mengarahkan perilaku anak didik.

Media Pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, dimana hal ini dapat dilihat dengan adanya kemauan dan keinginan siswa dalam menerima pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Oleh Karena itu, media sangatlah membantu guru dalam proses pembelajaran. Selain memudahkan guru dalam mengajar, media yang menarik juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Semakin efektif media yang digunakan oleh guru, maka proses belajar juga akan berlangsung dengan optimal.

Media yang berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar, dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa , meningkatkan motivasi belajar

siswa, meningkatkan daya serap atau daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat jika didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang yang tepat, benar dan sesuai dengan materi yang di sampaikan oleh guru. Oleh karena itu, dalam rangka perbaikan kualitas pendidikan, maka seorang guru harus bisa menjadi motivator yang baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat skema kerangka pikir dalam gambar dibawah ini:



Gambar 1 Skema kerangka piker

D. Hipotesis

Menurut Sugiyono hipotesis “dapat dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik”.²⁸ Berdasarkan rumusan masalah maka dirumuskan sebuah hipotesis yaitu, diduga terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar PAI siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur. Adapun hipotesis statistiknya, yaitu:

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Adminidtrasi* (Bandung: Alfabeta, 2013).

H0 : Tidak ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur.

H1 : Ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel media pembelajaran terhadap motivasi belajar PAI siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur.

B. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Definisi Operasional

Pada dasarnya definisi operasional untuk mempermudah dalam pengambilan data. Dengan adanya definisi operasional, maka akan memperjelas ruang lingkup variabel penelitian.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar PAI siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur. Adapun definisi operasional penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa dalam proses belajar, sehingga materi pelajaran dapat di terima dengan baik oleh siswa.

Indikator media pembelajaran meliputi:

- 1) *Google classroom* adalah sistem manajemen pembelajaran yang ditawarkan oleh google untuk pendidik. Aplikasi ini menyediakan lokasi sentral untuk berkomunikasi dengan peserta didik, mengajukan pertanyaan, dan membuat tugas.

b. Motivasi Belajar adalah dorongan yang muncul dari luar maupun dari dalam diri yang mampu mempengaruhi dan mengerakkan siswa, sehingga melakukan perubahan tingkah laku dalam proses belajar.

Indikator motivasi belajar, yaitu:

1) Menggairahkan siswa

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian siswa dalam belajar adalah dengan menggunakan media untuk menarik minat belajar siswa, sehingga tercipta suasana dan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan, siswa merasa senang, termotivasi dan bergairah dalam mengikuti pelajaran.

2) Memberikan harapan realistis

Untuk melihat siswanya berhasil dalam proses belajar, maka guru harus memberikan harapan yang realistis, misalnya guru memberi tahu bagaimana caranya untuk berhasil dalam pelajarannya. Tapi hal tersebut harus benar-benar diterapkan oleh guru jangan sampai siswa merasa di beri harapan palsu karena hal itu tidak akan di sukai oleh siswa.

3) Memberikan insentif

Jika siswanya memiliki prestasi yang bagus, maka seorang guru harus bisa memberikan insentif. Dalam hal ini insentif yang dimaksud bisa berupa pujian atau nilai yang bagus, sehingga siswa termotivasi untuk lebih meningkatkan prestasinya.

4) Mengarahkan perilaku siswa seorang guru dituntut untuk bisa memperhatikan semua siswanya dalam proses belajar. Mulai dari siswa yang aktif mengikuti pelajaran maupun yang tidak. Jadi siswa yang tidak aktif harus di berikan perhatian khusus oleh guru misanya di beri teguran yang mendidik, diberi tugas kemudian di bimbing.

2. Pengukuran Variabel

Untuk mengukur variabel ini, maka di gunakan instrument angket yang di ajukan kepada responden dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono bahwa “skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi, seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”.²⁹ Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut di jadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Sugiyono mengatakan “jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain: ³⁰

- | | |
|--|---|
| a. Sangat Setuju / selalu diberi skor | 5 |
| b. Setuju / sering diberi skor | 4 |
| c. Ragu-Ragu / kadang-kadang diberi skor | 3 |

²⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Adminidtrasi*.

³⁰ Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2014).

- d. Tidak Setuju / hampir tidak pernah diberi skor 2
- e. Sangat tidak setuju / tidak pernah diberi skor 1

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan guna pengolahan data berdasarkan permasalahan yang di kaji peneliti, maka diperlukan populasi sebagai sasaran dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari kemudian ditarik kesimpulannya”.³¹

Berdasarkan dengan definisi populasi di atas, bahwa populasi adalah keseluruhan dari objek yang akan diteliti dengan segala karakteristik yang dimilikinya. Dalam hal ini yang menjadi populasi adalah siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur. Untuk lebih jelasnya Populasi Penelitian di rinci dalam Tabel 1.

Tabel 1. Keadaan Populasi Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH
1	Kelas X Semua Jurusan	125 Orang
2	Kelas XI Semua Jurusan	154 Orang
3	Kelas XII Semua Jurusan	145 Orang
TOTAL		424 Orang

Sumber : Tata Usaha SMK Muhammadiyah 2 Borobudur

³¹ Riduwan. *Metode Dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian terkecil dari populasi yang akan di teliti. Menurut Sugiyono “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh pupulasi”. Jika populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Riduwan mengemukakan bahwa “apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik di ambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, tetapi jika subjeknya besar dapat di ambil antara 10% - 15% atau 20 – 25 % atau lebih”.³² Dalam penelitian ini peneliti mengambil 20% dari jumlah pop ulasi siswa. Jumlah sampel dalam penelitian ini:

Jumlah Populasi Siswa x 20% = 424 x 20% = 84,8. Berdasarkan penentuan sampel tersebut, maka diperoleh ukuran sampel sebesar 85 responden.

D. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh menggunakan *online* berupa *google form*. Data yang digunakan dalam

³² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013).

penelitian berasal dari siswa siswi SMK Muhammadiyah 2 Borobudur yang menempuh Mata Pelajaran PAI.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data guna memperoleh data dan informasi yang akurat, maka dalam penelitian ini di gunakan sejumlah teknik pengumpulan data seperti:

1. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan awal secara langsung terhadap lokasi penelitian. Observasi ini di lakukan untuk mengamati secara langsung mengenai permasalahan pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan langsung proses pembelajaran siswa, perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung dan mengamati guru mengajar.

2. Angket

(Kuesioner) Angket merupakan salah satu cara yang di gunakan dalam pengumpulan data dengan cara menyebarkan daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden. Teknik angket merupakan teknik utama yang di gunakan peneliti dalam pengumpulan data pada penelitian ini. Adapun jumlah responden yang akan mengisi angket pada penelitian ini yaitu sebanyak 100 orang. Untuk pengumpulan data menggunakan *Google Form* sebab memahami sekarang sedang di masa pandemi Covid-19.

F. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas merupakan pengujian yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur yang digunakan mampu mengukur apa yang ingin ukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.³³ *Confrimatory Factor Analysis* (CFA) digunakan untuk menguji validitas instrumen kuesioner dalam penelitian ini. CFA digunakan untuk menguji apakah indikator yang digunakan dapat mengkonfirmasi suatu variabel. Analisis faktor konfirmatori akan mengelompokkan indikator ke dalam beberapa faktor apabila indikator yang digunakan merupakan indikator konstruk. Jika masing-masing indikator merupakan indikator pengukur konstruk autonomi maka akan memiliki nilai *loading factor* yang tinggi sebesar 0,5 atau lebih. Apabila pada saat mengelompokkan terdapat kesulitan perlu dilakukan rotasi. Alat penting untuk interpretasi faktor yaitu faktor *rotation*. Rotasi ortogonal melakukan rotasi 90 derajat, sedangkan rotasi yang tidak 90 derajat disebut *oblique rotation*.³⁴

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban responden terhadap pernyataannya

³³ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*, Edisi 8 (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018).

³⁴ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*.

konsisten dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS, yang akan memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach Alpha* (α). Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,70$. Sehingga data tersebut bisa dikatakan reliable untuk pengukuran dan meneliti selanjutnya.³⁵

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui dua tahap yakni:

1. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. penelitian ini uji normalitasnya menggunakan uji statistik dengan program SPSS yaitu teknik *kolmogorov smirnov*.
2. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan google classroom terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Borobudur kabupaten Magelang. Dalam penelitian ini menggunakan Uji F, Uji t dan Uji Koefisien Determinan (R^2).

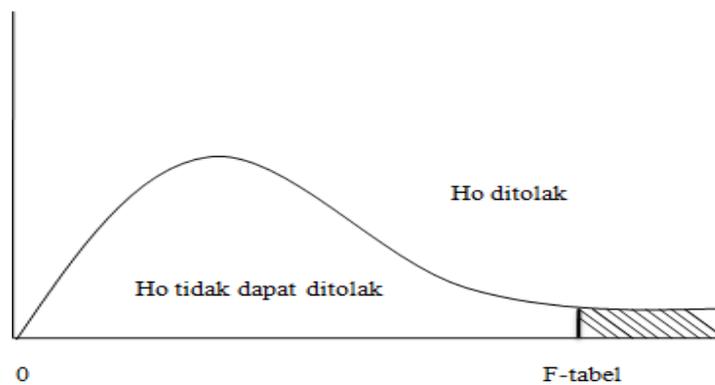
a. Uji F

Uji statistik F menunjukkan apakah variabel independen yang dimaksudkan dalam model mempunyai pengaruh terhadap variabel dependen dan model dalam penelitian telah *fit* atau tidak. dimana membandingkan nilai F hitung dengan nilai F tabel.

Keputusan yang diambil:

³⁵ Ibid.

- 1) Jika F dihitung $> F$ tabel atau $p \text{ value} < \alpha = 5\%$, maka model dalam penelitian layak atau *fit*.
- 2) Jika F hitung $< F$ tabel atau $p \text{ value} > \alpha = 5\%$, maka model dalam penelitian tidak layak atau tidak *fit*.



Gambar 3. 1

Penerimaan Uji F

b. Uji t

Uji t untuk mengukur signifikansi pengaruh pengambilan keputusan berdasarkan nilai t hitung masing-masing koefisien regresi dengan t tabel sesuai dengan tingkat signifikansi sebesar 5%, dengan derajat kebebasan $df = n-1$.³⁶ Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, atau $p \text{ value} < \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang positif antara variabel independen terhadap variabel dependen.

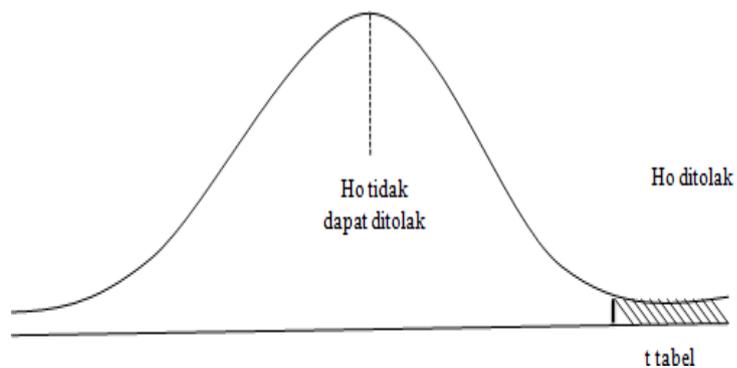
- 1) Hipotesis Positif

³⁶ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*.

- a) Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, atau $p \text{ value} < \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.
- b) Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, atau $p \text{ value} > \alpha = 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

2) Hipotesis Negatif

- a) Jika $-t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, atau $p \text{ value} < \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.
- b) Jika $-t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, atau $p \text{ value} > \alpha = 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.



Gambar 3. 2

Uji t Kriteria Positif

c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) bertujuan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dapat menjelaskan variasi variabel dependen.³⁷ Uji R^2 menunjukkan potensi pengaruh semua variabel independen yaitu media pembelajaran *Google Classroom* terhadap variabel dependen yaitu motivasi belajar PAI siswa. Besarnya koefisien 0 sampai 1, semakin mendekati 0 koefisien determinasi semakin kecil pengaruhnya terhadap variabel independen, sebaliknya mendekati 1 besarnya koefisien determinasi semakin besar pengaruhnya terhadap variabel independen.³⁸

³⁷ Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*.

³⁸ Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *google classroom* pada mata pelajaran PAI dapat memudahkan siswa dalam belajar dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran berupa *google classroom* pada mata pelajaran PAI dapat diterima oleh siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur. Siswa merasa terbantu dan dipermudah oleh penggunaan media pembelajaran *google classroom*, sehingga motivasi belajar siswa meningkat.
2. Motivasi belajar pada mata pelajaran PAI siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur dalam kategori baik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji koefisien determinasi yang yang mendapatkan nilai sebesar 57%.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar PAI siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur. Dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yaitu uji t diperoleh nilai signifikansi 0,016 kurang dari 0,05. Berdasarkan perbandingan antara t hitung dengan t tabel, t hitung $2.462 > 1,663$. Maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *google classroom* terhadap motivasi belajar PAI siswa SMK Muhammadiyah 2 Borobudur.

B. Saran

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Selain itu, penting bagi guru dan orang tua untuk selalu memotivasi kepada siswa dan anaknya agar tidak bosan untuk mengikuti pelajaran. Orang tua juga harus mendampingi dan memberikan kenyamanan untuk anak dalam belajar, terlebih saat ini pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka melainkan daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia : Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-I*, 7(5), 3.
- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 3.
- Ekawati, D. P. D. & A. M. & A. R. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Erwin Widiasworo. (2016), *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauzan, F. A. (2020). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tengah Dampak Penyakit Virus Corona 19 Bagi Pengajar. *Jurnal Borneo Akcaya*, 6(1), 93–102.
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*, Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Khunaini, Nungki. (2021) Pengaruh Penggunaan Learning Management System Google Classroom Dan Gaya Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 .
- Nirfayanti, N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2, 50–59.
- Riduwan. (2014). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Sardiman. (2014). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shobirin, Hiliyah Ashoumi dan Mhammad Syafiuddin. (2019). 'Penggunaan Google Classroom Pada Mata Kuliah PAI', *Journal of Education and Management Studies*, 2.4
- Sofa, N. F. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pelajaran PAI Di SMK Darul Hidayah Malang. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 82–93.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta.

- Sutirman. (2013). *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I Gede Wawan Sudatha dan Dr. I Made. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar (Cet-1)*. PT Raja Grafindo Persada.
- Wahyuni, Hamzarudin Hikmatiar; Dwi Sulisworo; Mentari Eka. (2020). 'Pemanfaatan Learning Manegement System Berbasis Google Classroom Dalam Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8, 78–86.
- Widiasworo, E. (2016). *19 Kiat Sukses Membangkitkan Morivasi Belajar Peserta Didik*. Ar-Ruzz Media.
- Yunita, N. W. (2020). *Penyebab Asal Mula dan Pencegahan Virus Corona di Indonesia*. DetikNews. Diakses pada tanggal 17 Maret 2021 dari <https://news.detik.com/berita/d-4956764/penyebab-asal-mula-dan-pencegahan-virus-corona-di-indonesia>