

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DARING MELALUI  
GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR MATEMATIKA SISWA POKOK  
BAHASAN RELASI SISWA KELAS VIII  
MTS SINAR ISLAMI BINGAI**

<sup>1</sup>Putri Jelita Ayu Ningsih, <sup>2</sup>Enny Susilawati, <sup>3</sup>Sanimah

<sup>1</sup>Mahasiswa STKIP Budidaya Binjai

<sup>1</sup>e-mail : [putrijelitaayuningsih14@gmail.com](mailto:putrijelitaayuningsih14@gmail.com)

<sup>2</sup>Dosen STKIP Budidaya Binjai

<sup>3</sup>e-mail : [susilawatienny@gmail.com](mailto:susilawatienny@gmail.com)

<sup>3</sup>Dosen STKIP Budidaya Binjai

<sup>3</sup>e-mail : [sanimah220989@gmail.com](mailto:sanimah220989@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Pokok Bahasan Relasi Siswa Kelas VIII MTs Sinar Islami Bingai. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Metode yang digunakan ialah eksperimen. Jumlah sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Sinar Islami Bingai yang berjumlah 50 orang siswa. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *The One Case Study Design*. Instrumen pada penelitian ini adalah kuesioner (angket). Data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji anova berbantuan spss versi 20 dan diperoleh bahwa signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Pokok Bahasan Relasi Siswa Kelas VIII MTs Sinar Islami Bingai.

**Kata Kunci :** *Pembelajaran daring, Google Classroom, Motivasi Belajar Siswa*

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the effect of online learning media through Google Classroom on the students' motivation to learn mathematics, the subject matter of relations among students of class VIII MTs Sinar Islami Bingai. The type of research used is quantitative. The method used is experimental. The number of samples in this study were all students of class VIII MTs Sinar Islami Bingai, totaling 50 students. In this study, the research design used The One Case Study Design. The instrument in this study was a questionnaire (questionnaire). The research data were analyzed using the ANOVA test assisted by SPSS version 20 and it was found that the significance was  $0.000 < 0.05$ , so it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This means that there is an influence of online learning media through Google Classroom on the students' motivation to learn mathematics. The subject matter of the VIII grade students' relations at MTs Sinar Islami Bingai.*

**Keywords:** *Online learning, Google Classroom, Student Learning Motivation*

## 1. PENDAHULUAN

Bagi peserta didik kegiatan pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat penting sebagai proses belajar untuk mengetahui ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru. Akan tetapi dengan adanya pandemic covid-19 Pemerintah mengeluarkan surat edaran tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran covid-19. Isi dari surat ini salah satunya adalah meliburkan kegiatan belajar mengajar dan mengganti dengan pembelajaran berbasis daring salah satunya melalui *Google Classroom* yang dapat digunakan berbagai instansi pendidikan (Kemendikbud, 2020). Kondisi ini tentunya memberikan kesulitan tersendiri bagi peserta didik belajar di masa pandemic covid-19 yang dilaksanakan di rumah, tidak seperti biasanya dengan tatap muka di sekolah.

Dengan adanya masa pandemic, Mts Sinar Islami Bingai juga melaksanakan pembelajaran daring, dimana semua guru harus memberikan materi kepada peserta didik dengan menggunakan *Google Classroom*. Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan virus covid-19. Diharapkan dengan seluruh lembaga pendidikan tidak melaksanakan aktivitas seperti biasanya, hal ini dapat meminimalisir menyebarnya virus covid-19 ini. Munculnya pandemi covid-19 tersebut telah mengubah proses pembelajaran di sekolah, yang semula terjadi secara langsung dengan tatap muka kini harus beralih menjadi belajar jarak jauh atau belajar dari rumah (BDR) dengan sistem dalam jaringan (Daring) sebab sekolah di tutup untuk mencegah penularan virus covid-19. Hal tersebut tentu akan berdampak terhadap semangat belajar siswa, seperti yang dinyatakan oleh (Maliasih, 2017:226) yaitu penerapan model dan strategi pembelajaran mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa.

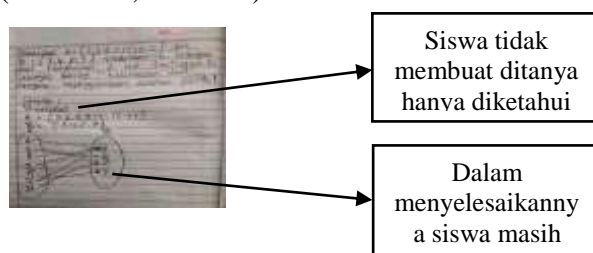
Bagi sebagian orang indonesia *google classroom* dapat digunakan di *smartphone*, komputer dan laptop. Seperti kita ketahui mengaplikasikan *google classroom* yang bersifat pengajaran serta pembelajaran yang baru, tentu saja dipastikan tidak semua pendidik maupun peserta didik dapat memahaminya dengan baik. (Suhery, dkk,

2020 : 129).

Peneliti mendapat berbagai pengalaman ketika melakukan proses belajar mengajar. Salah satu pengalaman peneliti alami selama observasi di MTs Sinar Islami Bingai, dalam mengikuti pembelajaran secara online melalui *google classroom*. Dalam pelaksanaannya para siswa beradaptasi secara perlahan dengan metode pembelajaran daring. Dengan menggunakan media *google classroom* siswa dapat mengakses dimana saja dan kapan saja. Namun tetap saja ada beberapa kendala yang dialami oleh beberapa siswa MTs Sinar Islami Bingai adalah kurang berminat saat melaksanakan pembelajaran hal ini terjadi karena siswa bosan saat pembelajaran dimulai karena online serta sulitnya sinyal, karena diketahui sebagian besar siswa MTs Sinar Islami Bingai berasal dari desa yang belum memiliki jaringan internet yang bagus. Hal ini membuat motivasi belajar peserta didik menurun.

Motivasi yang lebih utama adalah motivasi yang berasal dari diri pribadi siswa itu sendiri. Namun motivasi tidak mudah untuk timbul pada diri peserta didik, banyak peserta didik yang tidak berkembang dalam pembelajaran karena tidak memperoleh motivasi yang tepat. Jika peserta didik mendapat motivasi yang tepat maka akan memunculkan potensi peserta didik, sehingga tercapailah semangat untuk belajar di rumah. Jadi motivasi belajar peserta didik harus dirangsang dari faktor luar agar motivasi itu tumbuh dari dalam diri peserta didik. (Anis Susanti, 2015:152).

Motivasi sangat erat kaitannya dalam belajar, dengan adanya motivasi membuat peserta didik lebih bersemangat dan tekun dalam proses pembelajaran. Hal itu disebabkan karena ada tiga fungsi motivasi yaitu mendorong manusia untuk berbuat dalam melakukan aktivitas, menentukan arah perbuatannya. Sehingga perbuatan peserta didik senantiasa selaras dengan tujuan belajar yang akan dicapai (Sardiman, 2011:85).



Gambar 1. Hasil penyelesaian soal siswa

Dari hasil temuan yang ada bahwa siswa belum termotivasi untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, hal ini terlihat dari hasil salah satu siswa yang mengerjakan soal relasi yang salah dalam meletakkan jawaban dari relasi kelipatan dalam anggota himpunan A dan B.

Berdasarkan latar belakang perlu dilakukan penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Pokok Bahasan Relasi Siswa Kelas VIII MTs Sinar Islami Bingai.

#### 1. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan *smartphone* dan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan *smartphone* dan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. Penyajian pembelajaran daring berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif. Sistem pembelajaran daring ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan pembelajaran bisa dilakukan lebih banyak waktu. (Suhery. 2020 : 130).

Pembelajaran daring adalah ketika proses pembelajaran daring tidak terjadi kontak dalam bentuk tatap muka langsung antara guru dan peserta didik. Komunikasi berlangsung 2 arah dengan menggunakan media seperti komputer, *smartphone*, laptop dan internet. (Marhajono. 2020 : 58).

#### 2. Google Classroom

*Google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan oleh *Google* yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, aplikasi ini menjadi sarana untuk mengumpulkan tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru. *Google classroom* adalah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran online atau istilahnya adalah kelas online sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran, membagikan serta mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas lagi. Penggunaan *Google classroom* akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif terlebih lagi

peserta didik bisa setiap saat bertatap muka melalui kelas online *Google classroom*. Dan juga peserta didik nantinya dapat belajar, menyimak, membaca, mengirim tugas, dari jarak jauh tanpa ada tatap muka langsung (Miftahul: 2021 :78).

Mengutip dari situs resmi *Google* menjelaskan aplikasi *Google Classroom* adalah alat produktivitas yang dibuat demi mempermudah dan menghemat waktu seorang pendidik atau guru dalam mengelola kelas serta meningkatkan komunikasi dengan siswa. Dengan adanya aplikasi *Google Classroom* bisa memudahkan siswa dan pendidik untuk saling terkoneksi baik di dalam maupun di luar sekolah (Afrianti, 2018 : 11).

Maksud *Google Classroom* dalam penelitian ini adalah aplikasi yang khusus untuk pembelajaran daring di masa pandemic covid-19 yang sangat mudah digunakan oleh peserta didik untuk belajar di rumah, tidak perlu tatap muka langsung di sekolah. Dengan adanya *google classroom* sangat membantu para guru untuk memberikan materi, tugas atau yang lainnya selama belajar tidak perlu menggunakan kertas.

#### 3. Motivasi Belajar

Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah aktif. Motivasi menjadi aktif pada saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat disarankan/mendesak (Sardiman, 2011 : 73).

Dalam penelitian ini motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai, pembelajaran akan berlangsung efektif apabila siswa memiliki motivasi dalam belajar, termasuk dalam pembelajaran matematika. Guru matematika harus berupaya secara maksimal agar siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

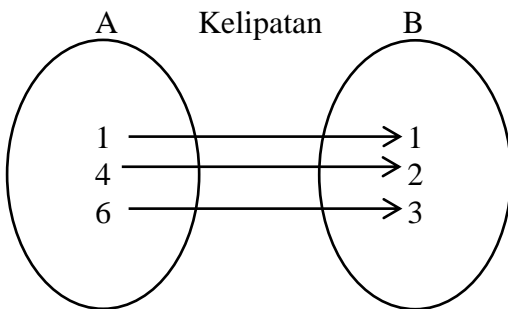
#### 4. Relasi

Relasi (hubungan) yaitu suatu anggota himpunan yang dipasangkan dengan anggota himpunan yang lain. Himpunan A dan B yang

tidak kosong dikatakan mempunyai hubungan (Relasi) jika ada anggota himpunan A yang berpasangan dengan anggota himpunan B.

Contoh

Himpunan A beranggotakan bilangan 1,4 dan 6, ditulis  $A = \{1,4,6\}$ , sedangkan himpunan B beranggotakan 1,2,3,ditulis  $B = \{1,2,3\}$ .Jika dari A ke B dihubungkan dengan relasi “kelipatan dari”,maka dapat digambarkan sebagai berikut :



**II.METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Sugiyono (2013:107) menyatakan bahwa penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Sinar Islami Bingai, Jl. T. M. Daud Lingkungan 1 Kelurahan Bingai.

Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Sinar Islami Bingai sebanyak 1 kelas dengan jumlah 50 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *The One Case Study Design*. Menurut Arikunto (2014:124) dikatakan *simple* atau sederhana karena “apabila subjek kurang dari seratus, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi”. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII Peneliti mengembangkan satu jenis instrumen yang digunakan yaitu angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji regresi linier sederhana, dan uji hipotesis.

**III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian yang dilaksanakan di Mts Sinar Islami Bingai yang beralamat Jl. T. M. Daud Lingkungan 1 Kelurahan Bingai Kab. Langkat Prov. Sumatera Utara. Sampel penelitian pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII-A dan Kelas VIII-B dengan jumlah total sampel sebanyak 50 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran daring melalui *google classroom* terhadap motivasi belajar matematika siswa pokok bahasan relasi siswa kelas VIII Mts Sinar Islami Bingai.

**1. Motivasi Belajar Siswa**

Jumlah butir instrumen motivasi belajar siswa terdiri dari 14 butir dengan 5 alternatif jawaban. Skor yang diberikan adalah 0, 1, 2, 3 dan 4. Hal ini berarti skor ideal terendah adalah 30 dan skor ideal tertinggi adalah 100.

Berdasarkan data yang diperoleh dari responden pada penelitian ini diperoleh skor terendah 40 dan skor tertinggi 95. Dari hasil perhitungan statistik dengan menggunakan program *SPSS 20*

**2. Uji Instrumen Angket Awal**

**a. Uji Validitas**

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2018:211). Pada pengujian ini peneliti menggunakan *SPSS Versi 20.16* dengan mencari butir pertanyaan yang dikatakan valid jika *r* hitung lebih besar dari *r* tabel dan dengan nilai *R* tabel 0,279. Cara pengujian dengan aplikasi *SPSS Versi 20.16* yaitu melalui menu *Analyze – Correlate – Bivariate* – masukkan seluruh item variabel *x* ke variabels – lalu klik ok. Hasil dari pengujian tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 1. Hasil Uji Validasi Tes Awal**

No soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,813	0,279	Valid
2	0,449	0,279	Valid
3	0,468	0,279	Valid
4	0,813	0,279	Valid
5	0,813	0,279	Valid
6	0,469	0,279	Valid

7	0,499	0,279	Valid
8	0,319	0,279	Valid
9	0,508	0,279	Valid
10	0,303	0,279	Valid
11	0,259	0,279	Tidak Valid
12	0,214	0,279	Tidak Valid
13	0,813	0,279	Valid
14	0,449	0,279	Valid

Sumber : Arikunto (2018 : 211).

Dari tabel diatas diketahui bahwa 14 butir pertanyaan ternyata hanya 12 butir pertanyaan yang valid dan 2 butir pertanyaan nomor 11 dan 12 tidak valid.

**b. Uji Reabilitas**

Dalam perhitungan reabilitas peneliti menggunakan SPSS Versi 20.16 , untuk menentukan nilai reliabel soal yang diperoleh maka nilai tersebut dilihat pada tabel tabel r *Product Moment* dengan  $\alpha = 0,05$  dengan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka tes dikatakan reliabel. Dalam hal ini peneliti menggunakan *Alpha Cronbach* untuk mencari reabilitas instrumen. Cara pengujian dalam reabilitas melalui menu *Analyze – Scale – Reliability Analysis –* masukkan item soal – pada bagian *statistic* klik *Scale if item deleted* - lalu klik *Continue* – pada model pilih *Alpha* – ok. Hasil dari uji reabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas Angket Awal**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.798	14

Sumber : Arikunto (2014 : 221)

Pada tabel 4.2 hasil output dari 14 butir soal dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,798. Maka soal dikatakan valid karena nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,60$  yaitu sebesar 0,798  $> 0,60$  maka uji reabilitas pada butir soal tersebut reliabel.

**3. Uji Instrumen Angket Akhir**

**a. Uji Validasi**

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2018:211). Pada pengujian ini peneliti menggunakan SPSS Versi 20.16 dengan mencari butir pertanyaan yang dikatakan valid

jika r hitung lebih besar dari r tabel dan dengan nilai R tabel 0,279. Cara pengujian dengan aplikasi SPSS Versi 20.16 yaitu melalui menu *Analyze – Correlate – Bivariate –* masukkan seluruh item variabel x ke variabels – lalu klik ok. Hasil dari pengujian tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil Uji Validasi Angket Akhir**

No soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,922	0,279	Valid
2	0,922	0,279	Valid
3	0,252	0,279	Tidak Valid
4	0,922	0,279	Valid
5	0,922	0,279	Valid
6	0,922	0,279	Valid
7	0,934	0,279	Valid
8	0,032	0,279	Tidak Valid
9	0,215	0,279	Tidak Valid
10	0,841	0,279	Valid
11	0,806	0,279	Valid
12	0,816	0,279	Valid
13	0,705	0,279	Valid
14	0,777	0,279	Valid
15	0,777	0,279	Valid
16	0,803	0,279	Valid
17	0,816	0,279	Valid
18	0,834	0,279	Valid
19	0,844	0,279	Valid
20	0,872	0,279	Valid

Sumber : Arikunto (2018 : 211)

Dari tabel diatas diketahui bahwa 20 butir pertanyaan ternyata hanya 17 butir pertanyaan yang valid dan 3 butir pertanyaan nomor 3, 8 dan 9 tidak valid.

**b. Uji Reabilitas**

Dalam perhitungan reabilitas peneliti menggunakan SPSS Versi 16.20 , untuk menentukan nilai reliabel soal yang diperoleh maka nilai tersebut dilihat pada tabel tabel r *Product Moment* dengan  $\alpha = 0,05$  dengan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka tes dikatakan reliabel. Dalam hal ini peneliti menggunakan *Alpha Cronbach* untuk mencari reabilitas instrumen. Cara pengujian dalam reabilitas melalui menu *Analyze – Scale – Reliability Analysis –* masukkan item soal – pada bagian *statistic*

klik *Scale if item deleted* - lalu klik *Continue* – pada model pilih *Alpha* – ok. Hasil dari uji reabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas Angket Akhir**  
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.965	20

Sumber : Arikunto (2014 : 221)

Pada tabel 4.2 hasil output dari 5 butir soal dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,965. Maka soal dikatakan valid karena nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 yaitu sebesar 0,965 > 0,60 maka uji reabilitas pada butir soal tersebut reliabel.

**c.Uji Normalitas**

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah tiap variabel memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan statistik Kolmogorov-Smirnov dengan *SPSS 16.20*. Kriteria yang digunakan melalui nilai *Asymp. Sig (2-Tailed)*. Pengukuran dengan membandingkan nilai *Asymp. Sig (2-Tailed)*. Dengan nilai alpa yang ditentukan yaitu 5%, sehingga apabila nilai *Asymp. Sig (2-Tailed)*. > 0,05 maka disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Uji Normalitas Dengan Kolmogorov-Smirnov**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Unstandardized Residual	
N	50	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	4.21048613
Most Extreme Differences	Absolute	.138
	Positive	.106
	Negative	-.138
Kolmogorov-Smirnov Z	.976	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.296	

a. Test distribution is Normal.  
b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, karena nilai *Asymp. Sig (2-Tailed)*. Sebesar 0,296 > 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data-data penelitian telah memenuhi distribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, karena nilai *Asymp. Sig (2-Tailed)* sebesar 0,296 > 0,05 maks dapat disimpulkan bahwa data-data telah memenuhi bersistribusi normal.

**2.Uji Regresi**

Uji regresi digunakan untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y). Untuk hasil pengujian regresi dapat dilihat pada *output* di bawah ini :

**Tabel 6. Hasil Uji Regresi**

Model	Coefficients <sup>a</sup>			T	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
		B	Std. Error		
(Constant)	34.026	3.464		9.824	.000
1 Media Pembelajaran Google Classroom	.325	.042	.744	7.703	.000

a. Dependent Variable: Motivasi belajar

Sumber : Sugiyono (2012 : 261)

Pada persamaan regresi peneliti menggunakan rumus  $\hat{Y} = a + bX$  dari *output* tersebut terdapat nilai regresi dengan a = 34,026, a adalah angka konstanta dari *unstandardized coefficient*. Nilai b pada rumus persamaan regresi sebesar 0,325. Nilai b merupakan koefisien regresi, arti angka pada nilai b adalah setiap penambahan 1% dari media pembelajaran daring melalui *google classroom* maka motivasi belajar matematika siswa akan meningkat sebesar 0,325. Karena nilai koefisien bernilai positif maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran daring melalui *google classroom* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa, sehingga persamaan regresi

linier sederhana adalah  $\hat{Y} = 34,026 + 0,325X$

Berdasarkan output diatas diketahui nilai signifikansi (sig.) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa “ Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Pokok Bahasan Relasi Siswa Kelas VIII MTs Sinar Islami Bingai”.

### 3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dirumuskan. Oleh sebab itu, jawaban sementara ini harus di uji kebenarannya secara empiris. Untuk lebih detail hasil dari pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 7. Hasil Pengujian Hipotesis**

Model	ANOVA <sup>a</sup>				Sig.
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	
1 Regression	1073.81	1	1073.81	59.335	.000 <sup>b</sup>
Residual	868.681	48	18.098		
Total	1942.50	49			

a. Dependent Variable: Motivasi belajar

b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Google Classroom

Sumber : Sugiyono (2012 : 266)

#### a. Hipotesis Dalam Penelitian

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh variable X (pembelajaran daring melalui *Google Classroom*) terhadap variabel Y (motivasi belajar matematika siswa).

$H_a$  : Terdapat pengaruh variabel X (pembelajaran daring melalui *Google Classroom*) terhadap variabel Y (motivasi belajar matematika siswa).

#### b. Statistik Uji

Dari *output* di atas terdapat nilai signifikansi sebesar 0,000, maka karena nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ) yang menyebabkan  $H_o$  di tolak dan  $H_a$  di terima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh media pembelajaran daring melalui *google classroom* terhadap motivasi belajar matematika siswa pokok bahasan relasi siswa kelas VIII MTs Sinar Islami Bingai.

**Tabel 8. Hasil Uji R Square**

Model	Model Summary			
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.744 <sup>a</sup>	.553	.543	4.254

a. Predictors:(Constant), Media Pembelajaran Google Classroom

Dari output diatas diketahui R square sebesar 55,3% nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh media pembelajaran daring melalui *Google Classroom* terhadap motivasi belajar matematika siswa.

### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan uraian dari pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa : “ Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Pokok Bahasan Relasi. Hal ini dibuktikan oleh penelitian berdasarkan perhitungan uji regresi yang memperoleh persamaan regresi linier sederhana adalah  $\hat{Y} = 34,026 + 0,325X$  dan dari *output* yang diperoleh melalui SPSS Versi 20 diketahui nilai signifikansi (sig.) sebesar  $0,000 < 0,05$ , dengan persentase output dari R square sebesar 55,3% sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima, Sehingga media pembelajaran daring melalui *Google Classroom* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pokok bahasan relasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Afrianti. (2018). Pengertian Google Classroom Menurut Para Ahli. <https://meenta.net/pengertian-google-classroom>. Diakses tanggal 19 juni 2021. hlm : 11.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta. hlm : 261 – 266.

Anis Susanti. (2015). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika PGRI Sidoarjo*. Vol. 3, No. 2, Hlm : 152.

Suhery. (2020). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Classroom Pada Guru SDN 17 Mata Air Padang Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol. 1, No. 3, Hlm : 129 - 130.

Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka. hlm : 24-221.

Arikunto. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta. hlm : 211.

Maharjono. (2020). Manfaat Pembelajaran Sejarah Menggunakan Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol. 5, No. 1, Hlm :58.

Maliasih. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments Dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*. Vol. 3, No. 2, Hlm : 226.

Miftahul. (2021). Pengaruh Pembelajaran Online Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Bsiswa SMA Pada Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*. Vol. 1, No. 1, Hlm : 78.

Sardiman A.M. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press. hlm : 73.

