

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E – LEARNING BERBASIS APLIKASI GOOLE MEET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS X DI SMK PGRI 2 NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Theo Yolanda Pratama¹, Arindra Trisna Widiansyah², Purwo Adi Nugroho³

^{1,2,3}STKIP PGRI Nganjuk, Nganjuk

e-mail: *¹pratamatheoyolanda@gmail.com, ²ArindraTrisnaWidiansyah@stkipnganjuk.ac.id, ³PurwoAdiNugroho@stkipnganjuk.ac.id

Abstrak

Theo Yolanda Pratama. 201710500034. **Pengaruh Media Pembelajaran E – Learning Berbasis Aplikasi Goole Meet Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas X di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021**

Skripsi : Program Studi Pendidikan IPA STKIP PGRI Nganjuk, Juli 2021.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui Peningkatan motivasi belajar siswa dengan Penggunaan Model Pembelajaran *E – Learning* berbasis aplikasi *Google Meet* dalam pembelajaran Daring pada mata pelajaran IPA kelas X - PKM 2 SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. Dimana dapat kita ketahui bahwa pembelajaran saat ini harus secara virtual, ini disebabkan karena adanya pandemi covid – 19.

Penelitian ini ini merupakan penitilian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *E – Learning* berbasis aplikasi *Google Meet*. Tempat yang digunakan sebagai penelitian yaitu SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini adalah X – PKM 2 yang berjumlah 20 siswa. Pada tehnik pengumpulan data menggunakan sistem pretest untuk yang tidak menggunakan *Google Meet* dan postest menggunakan *Google Meet* sebagai media ajar daring.

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa mengalami kenaikan ketika menggunakan *Google Meet* sebagai media ajar, pernyataan itu di dukung dengan adanya data peningkatan nilai siswa. Dimana motivasi belajar siswa kelas X – PKM 2 di SMK PGRI 2 Nganjuk pada pembelajaran IPA materi AMDAL sebelum menggunakan *Google Meet* pada awal pretest mendapatkan hasil nilai rata – rata sebesar 69,4 dimana hal tersebut masih berada dibawah KKM yang di tentukan yaitu sebesar 70. Sedangkan Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Google Meet* nilai motivasi belajar siswa kelas X – PKM 2 di SMK PGRI 2 Nganjuk pada mata pelajaran IPA materi AMDAL memperoleh hasil nilai rata – rata sebesar 82,05 dimana hal ini menunjukkan adanya sebuah peningkatan dari motivasi belajar siswa, yaitu sebesar 12,65 yang jika dipersentase kan 6,8%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *E – Learning* berbasis Aplikasi *Google Meet* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas X – PKM 2 SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021.

Kata Kunci: model pembelajaran *E - Learnig*, *Google Meet*, Motivasi Belajar

Pendahuluan

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting, karena manusia pada dasarnya tidak mengetahui apa-apa, dan pendidikan berfungsi untuk memberi tahu, mengarahkan, membimbing manusia dari tingkat yang paling primitif menuju tingkat paling modern. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dengan kata lain bahwasannya pendidikan juga tak lepas dari yang namanya Teknologi- teknologi yang mempengaruhi proses belajar mengajar di dalam kelas. Hal semacam ini bisa sangat membantu jikalau sarana dan prasarana menunjang, dampak yang paling utama antara lain semisal anak akan termotivasi dengan pelajaran itu sendiri apalagi yang disajikan berupa hal-hal yang unik dan menarik.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. (Sudjana, 2018:29)

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Untuk menyampaikan sebuah pelajaran IPA sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat memunculkan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Media pembelajaran IPA ini berupa multimedia. Multimedia ini berfungsi sebagai alat pengantar/perantara pesan guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pembelajaran atau multimedia pembelajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Multimedia pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi belajar mengajar. Di SMK PGRI 2 Nganjuk terdapat adanya permasalahan seperti kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti sebuah pelajaran daring dan daya tarik siswa yang terjadi dalam metode pembelajaran mata pelajaran IPA yang dilakukan oleh guru kepada siswa.

Dalam penggunaan media aplikasi Google Meet, guru sudah menggunakannya semaksimal mungkin. Akan tetapi siswa kurang tertarik

terhadap pembelajaran yang berlangsung sehingga masih banyak siswa yang nilainya masih belum mencapai KKM, yaitu 70.

Disisi lain, dengan penggunaan media audio visual ini seperti pembelajaran melalui Google Meet, siswa lama kelamaan merasa jenuh dan bosan karena media pembelajaran ini dilakukan secara terus menerus dan tidak adanya ketertarikan siswa dalam pembelajaran tersebut. Apalagi di era pandemic ini, guru terbatas dalam penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru hanya bisa menggunakan media pembelajaran secara virtual saja.

Setelah peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru IPA di SMK PGRI 2 Nganjuk, peneliti mendapatkan informasi bahwa guru kesulitan untuk menyampaikan materi pelajaran IPA secara jarak jauh karena siswa sudah mulai bosan dengan keterbatasan media yang digunakan. Tidak semua siswa paham dengan pemberian materi secara jarak jauh. Siswa juga banyak memiliki keterbatasan yang dialaminya. Seperti, kurangnya paket internet untuk mengikuti pembelajaran *e – learning*. Misalnya, mendownload video yang diberikan oleh guru kepada siswa, pembelajaran melalui Google Meet, keterbatasan teknologi dalam penggunaan internet. Guru juga tidak bisa mengawasi siswa secara langsung. Oleh karena itu banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran secara online.

Maka penelitian ini dirancang untuk mengkaji dan mengembangkan sebuah metode pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan IPA dengan bentuk media Audio dan visual melalui aplikasi *Google Meet*. Melihat hal ini masih baru diterapkan di lembaga sekolah ini, maka munculah sebuah ide metode pembelajaran menggunakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran secara virtual atau daring.

Metode Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Manipulasi yang dilakukan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok dan setelah itu

dapat dilihat pengaruhnya. Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti untuk memecahkan masalah penelitian adalah menggunakan jenis penelitian kuantitatif untuk mencari efektifitas penggunaan media vlog (video-blog) edukasi melalui youtube terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA. Jadi, penelitian ini menggunakan metode penelitian yang berbentuk penelitian eksperimen dengan tipe quasi eksperimen.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *one group design (Pretest – Posttest)*, yaitu bentuk eksperimen yang dilakukan dengan melakukan satu kelompok (kelompok eksperimen). Secara mudahnya desain ini menggunakan 1 kelas sebagai kelas eksperimen atau perlakuan. Desain eksperimen ini dilakukan dengan jalan melakukan pengukuran atau observasi awal sebelum dan setelah perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen. Model desain ini digambarkan sebagai berikut :

1. Kelas eksperimen akan di beri perlakuan yang berbeda yaitu ketika pretest tidak diberikan perlakuan pengajaran menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran, sedangkan pada posttest akan diberikan perlakuan pengajaran menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran.
2. Untuk mengetahui motivasi siswa, maka siswa akan diberikan perlakuan, yaitu *posttest* (tes akhir). Tujuan dari dilakukannya *posttest* yaitu untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar di kelas eksperimen.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen 1	O_1	X_1	O_2

Keterangan :

O_1 : Pre-test

X_1 : Perlakuan untuk kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *E – Learning* berbasis Aplikasi *Google Meet*.

O_2 : Post-test

Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa terhadap model pembelajaran *E – Learning* berbasis aplikasi *Google Meet* pada mata pelajaran IPA kelas X - PKM 2 SMK PGRI 2 NGANJUK Tahun Pelajaran 2020/2021. Maka peneliti merencanakan tahap perencanaan penelitian, dan tahap pelaksanaan.

A. Tahap Perencanaan Penelitian

Adapun aktivitas atau kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu :

- a. Peneliti menyiapkan beberapa perangkat dalam penelitian seperti data atau RPP, Lembar angket, dan dokumentasi.
- b. Peneliti menyusun Instrument penelitian.
- c. Peneliti memberikan link *Google Meet* kepada siswa melalui group whatsapp kelas.

B. Populasi Dan Sampel

1. Menurut Sugiono, 2019:119 ”populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi merupakan jumlah keseluruhan obyek penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X – PKM 2. Jumlah seluruh kelas X – PKM 2 di SMK PGRI 2 Nganjuk tahun pelajaran 2020/2021 adalah 20 siswa.
2. Pemilihan sampel dilakukan dengan *random* sampling yaitu sampel secara acak. Menurut Zainal Arifin (2017-217) “*Random Sampling* adalah cara pengambilan sampel secara acak (*random*).dimana semua anggota populasi di beri kesempatan atau peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel”.Cara yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling klaster/kelompok. Dalam sampling klaster/kelompok, populasi sudah dibagi menjadi beberapa klaster atau kelompok (dalam hal ini kelas) kemudian diambil secara acak satu klaster/kelompok. Pada kelas jurusan X - PKM yang ada di SMK PGRI 2 Nganjuk, diambil satu kelas untuk dijadikan sampel yaitu kelas X – PKM 2. Cara yang digunakan adalah undian atau lotre. Karena pengambilan sampel

dilakukan dengan undian, maka setiap anggota populasi diberi nomor terlebih dahulu yaitu 1 sampai dengan 2 sesuai dengan jumlah populasi. Pada kocokan pertama keluarlah kelas X - PKM 2.

C. Instrumen Penelitian

instrumen penelitian merupakan alat ukur yang dipakai untuk mendapatkan informasi kuantitatif yang berisi variabel berkarakter dan objektif. Singkatnya, instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Tanpa instrumen, maka tidak akan bisa mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Berdasarkan dari data diperoleh indikator – indikator dalam pembelajaran secara daring, dimana menggunakan media google meet yang bertujuan untuk mengukur motivasi belajar. Sehingga dapat dijelaskan kisi – kisi dibawah ini :

Tabel 2. Kisi – kisi angket motivasi

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Kuisisioner
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E – LEARNING BERBASIS APLIKASI GOOLE MEET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS X DI SMK PGRI 2 NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2020/2021	1. Pembelajaran daring	1. Kelebihan pembelajaran daring. 2. Kekurangan pembelajaran daring. 3. Perasaan siswa.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
	2. Motivasi belajar	1. Semangat siswa dalam menggunakan google meet. 2. Perilaku siswa dalam penggunaan google meet.	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20.

(Sumber : Peneliti)

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data

yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara :

1. Angket Motivasi dengan Indikator

Teknik pemberian angket motivasi dengan indikator dilakukan dengan pemberian angket motivasi (tes awal) dan angket motivasi (tes akhir). Angket motivasi diberikan sebelum penelitian dilaksanakan untuk mengukur kemampuan dan penguasaan terhadap pelajaran IPA yang telah diajarkan oleh guru. Angket motivasi juga bertujuan untuk mengetahui apakah hasil pretest dan posttest yang akan diteliti memiliki kemampuan awal yang sama. Angket motivasi diberikan setelah penelitian dilaksanakan yang tujuannya untuk melihat dampak pemberian variabel O_1 (Sebelum menggunakan media pembelajaran *E – learning* berbasis aplikasi *Google Meet*), variabel X_1 (Perlakuan) dan variabel O_2 (Setelah menggunakan media pembelajaran *E – learning* berbasis aplikasi *Google Meet*) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sehingga dapat mengukur kemampuan dan penguasaan siswa pada pelajaran IPA.

2. Metode Dokumentasi

a. Pengertian Dokumentasi

Dokumentasi adalah aktivitas atau proses sistematis dalam melakukan pengumpulan, pencarian, penyelidikan, pemakaian, dan penyediaan dokumen untuk mendapatkan keterangan, penerangan pengetahuan dan bukti serta menyebarkannya kepada pengguna. Ada juga yang mendefinisikan dokumentasi sebagai aktivitas atau proses penyediaan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi.

b. Tujuan Metode Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data hasil nilai tes yang dilakukan oleh peneliti dalam memenuhi kebutuhan manusia serta daftar nama siswa yang termasuk dalam populasi dan sampel penelitian dan dokumen dari sekolah yang dibutuhkan peneliti dalam melakukan penelitian.

E. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Normalitas data merupakan hal yang penting karena dengan data yang terdistribusi normal maka data tersebut dianggap dapat mewakili populasi, maka perlunya dilakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data merupakan syarat pokok yang harus di penuhi dalam analisis parametrik. Jika analisis menggunakan metode parametrik, maka persyaratan normalitas harus terpenuhi yaitu data berasal dari distribusi yang normal. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *software SPSS 25.0* menggunakan taraf signifikansi 0,05.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas sebagai berikut :

- a. Jika Sig. (Signifikasi) atau nilai probalitas $< 0,05$, maka H_a ditolah dan H_0 diterima, artinya data tidak normal.
- b. Jika Sig. (signifikasi) atau nilai probalitas $> 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya data beristribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah siswa yang diukur memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji *oneway anova*. Dengan bantuan *software SPSS 25.0 for windows*.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas sebagai berikut :

- a. Jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak homogen.
- b. Jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dimaksudkan untuk mengolah data yang terkumpul yaitu dari data *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol

dengan tujuan untuk membuktikan diterima atau ditolaknya hipotesis yang diajukan oleh peneliti, maka dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan Uji – t atau t – test dengan sampel independen (*Independent sample t-test*). Tujuan dilakukannya Independen sample t-tes ini adalah untuk membandingkan dua kelompok mean dari sampel (independent) tujuannya untuk mengetahui apakah ada perbedaan mean antara populasi atau sampel. Untuk menguji hipotesis yaitu apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest peserta didik pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan melalui uji paired sampel t-test. Penelitian ini menggunakan bantuan program *software SPSS 25.0 for windows*.

Uji paired t-test digunakan untuk mengetahui selisih dengan syarat data berdistribusi normal. Kriteria dasar pengambilan keputusan dalam uji t-test adalah :

- a. Jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_a diterima H_0 ditolak.
- b. Jika Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SMK PGRI 2 Nganjuk. Subjek penelitian ini adalah kelas X – PKM 2 yang terdiri dari 20 peserta didik. Pada langkah eksperimen maka akan diberikan perlakuan berupa model pembelajaran yang berbeda, yaitu sebelum dan sesudah. pada kelas X PKM 2 menjadi kelas eksperimen atau kelas yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *E – learning* berbasis aplikasi *Google Meet*. Kelas tersebut diajarkan materi yaitu materi Analisis dampak lingkungan atau AMDAL.

Pengukuran awal motivasi belajar IPA pada eksperimen penelitian ini dipaparkan melalui tabel klasifikasi motivasi belajar untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari penelitian. Penelitian ini membutuhkan angket *pretest-posttest* sebagai instrumen pengumpul data motivasi belajar

siswa. angket kuisioner dianalisis menggunakan *SPSS IBM 2017*. Hasil analisis reliabilitas angket kuisioner untuk motivasi belajar awal kelas, angket sebelum dan sesudah untuk motivasi belajar akhir kelas eksperimen.

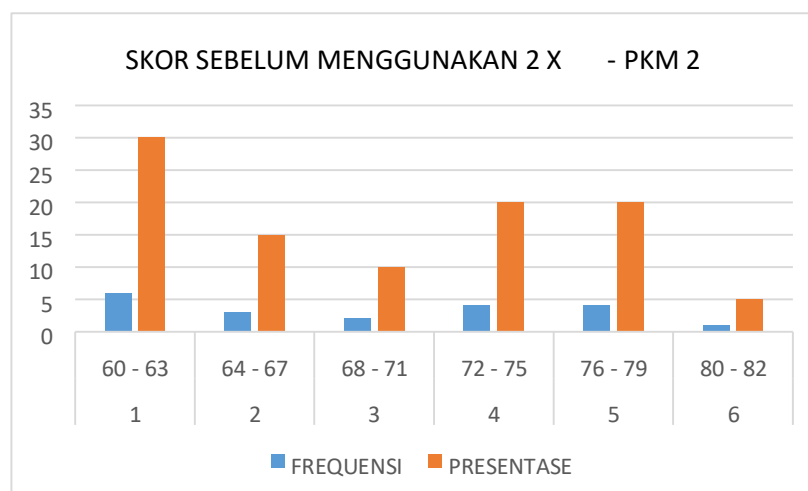
a. X – PKM 2

- 1) Data pada analisis menunjukkan bahwa kelas X – PKM 2 memperoleh hasil nilai mean sebelum menggunakan media pembelajaran *e – learning* berbasis aplikasi *google meet* sebesar 69,4. Dengan standart deviasi yaitu sebesar 7,2. Kemudian memiliki range sebesar 20, dengan nilai minimum yaitu sebesar 60 dan mencapai skor maximum sebesar 80. Maka jumlah total skor keseluruhan menjadi 1389.

Tabel 4. Presentase skor X – PKM 2

NO	INTERVAL	FREQUENSI	PRESENTASE
1	60 - 63	6	30
2	64 - 67	3	15
3	68 - 71	2	10
4	72 - 75	4	20
5	76 - 79	4	20
6	80 - 82	1	5

(Sumber : Data hasil penelitian)



Gambar 4.1 Grafik skor sebelum X – PKM 2 Dari tabel dan grafik diatas diperoleh informasi bahwa nilai pada rentang

60 – 63 memiliki frekuensi sebanyak 6 siswa, pada rentang nilai interval 64 – 67 memiliki frekuensi sebanyak 3 siswa, pada interval nilai 68 – 71 terdapat 2 siswa yang memiliki nilai tersebut, pada nilai 72 – 75 memiliki frekuensi sebanyak 4 siswa, pada interval nilai 76 hingga 79 terdapat siswa yang memiliki nilai tersebut. Dan pada interval nilai 80 – 82 hanya satu siswa yang berhasil mendapat nilai teratas. Dari hasil pretest yang dilakukan rata – rata siswa terletak pada nilai interval 60 – 63 dimana presentasinya mencapai 30%. Pada hasil pretest yang dilakukan mendapatkan nilai yang masih kurang memuaskan.

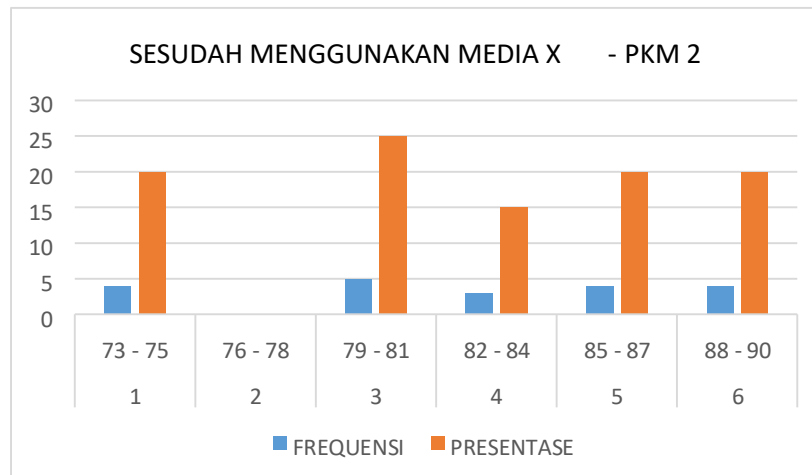
Selain itu aplikasi *Google Meet* juga menyediakan beberapa tampilan yang menarik, Sehingga kita tidak akan bosan lagi saat menggunakan *Google Meet* ini. Dengan tampilan *video conference* yang dapat diatur sesuai keinginan kita, maka kita bisa menyesuaikan tata letak dan pilihan posisi yang pas dan baik.

- 2) Data pada analisis menunjukkan bahwa kelas X – PKM 2 memperoleh hasil nilai mean posttest sebesar 82. Dengan standart deviasi yaitu sebesar 5, Kemudian memiliki range sebesar 16, dengan nilai minimum yaitu sebesar 73 dan mencapai nilai maximum sebesar 89. Maka jumlah total nilai keseluruhan menjadi 1641.

Tabel 6. Presentase Skor Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran E – Learning Berbasis Aplikasi *Google Meet*.

NO	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASE
1	73 - 75	4	20
2	76 - 78	0	0
3	79 - 81	5	25
4	82 - 84	3	15
5	85 - 87	4	20
6	88 - 90	4	20

(Sumber : Data hasil penelitian)



Gambar 4.2 Grafik skor sesudah menggunakan model pembelajaran e – learning berbasis aplikasi google meet.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas mayoritas frekuensi skor yang di dapatkan siswa terletak pada interval skor 79 – 81, ini menunjukkan sebuah peningkatan dimana saat pretest kelas X – PKM 2 yang notabene menjadi kelas eksperimen yang memiliki mayoritas skor 60 – 63, artinya pembelajaran daring menggunakan media aplikasi *Google Meet* (X) pada mata pelajaran IPA materi Analisis dampak lingkungan kelas X – PKM 2 sangat besar. Ini dibuktikan dengan nilai dimana mayoritas nilai siswa sudah mulai cenderung pada nilai yang besar. Pada dasarnya jika menggunakan metode pembelajaran *E – Learning* berbasis aplikasi *Google Meet* seperti pembelajaran secara langsung, karena dengan menggunakan *Google Meet* siswa dapat bertatap muka secara langsung dengan Guru pengajar, walaupun secara virtual. artinya kecenderungan efektivitas pembelajaran daring menggunakan media aplikasi *Google Meet* pada mata pelajaran IPA kelas X PKM 2 sangat besar di tunjukan nilai dimana mayoritas nilai siswa cenderung pada nilai yang besar.

Sebelum melakukan ujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data yang meliputi dua tahap pengujian yakni pengujian normalitas dan pengujian homogenitas dimana dapat dijelaskan dari pemaparan sebagai berikut :

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan pada masing – masing nilai pretest hingga posttest kelas X – PKM 2. Desain dalam penelitian menggunakan cara statistik inferensial non parametrik dalam menguji hipotesis dimana data – data hasil penelitian setiap kelas berdistribusi normal. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai setiap kelas penelitian yang akan dianalisis dalam penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan bantuan SPSS IBM 2017 dengan tehnik analisa Kolmogorov Smirnov.

Dari pengambilan keputusan yang digunakan pada penlitian eksperimen ini adalah melihat skor dari Asymp.Sig (2- Tailed) apabila nilainya lebih dari 0,05 maka sebaran data dari nilai masing – masing kelas baik pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil uji normalitas kelas X – PKM 2 adalah sebagai berikut ;

Tabel 7. Uji Normalitas

NO	NAMA	NILAI	Taraf Signifikasi	Keterangan
1.	Pre – Test	0,092	> 0,05	Distribusi
2.	Pos – Test	0,200		Normal

Berdasar kan hasil dari pengujian pretest – posttest pada kelas X – PKM 2 dapat disimpulkan dengan fakta bahwa nilai masing – masing dari kelas tersebut berdistribusi secara normal.

- 1) Pada pretest kelas X – PKM 2 yaitu sebesar 0,092 yang mana nilai tersebut lebih besar dari pada 0,05.
- 2) Pada nilai posttest X – PKM 2 sebesar 0,200. Yang mana nilai tersebut lebih besar dari pada 0,05.

Dengan hasil demikian maka analisis statistik inversial non parametrik maka dapat digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas di kembangkan untuk bertujuan mengetahui apakah nilai dari pretest – posttest kelas X – PKM 2 memiliki tingkat kesamaan atau tidak. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara

bantuan aplikasi SPSS IBM 2017 dengan memanfaatkan hasil tabel uji anova, yaitu dengan cara melihat taraf signifikansi dari nilai homogeneity dengan kriteria pengujian yaitu apabila nilai $X > 0,05$ maka dinyatakan homogen dan apabila nilai X lebih kecil dari pada $0,05$ maka dinyatakan tidak homogen.

Dari pengujian homogenitas dapat dilihat pada deskriptif tabel dibawah ini.

Tabel 8. Uji Homogenitas

NO	NAMA	NILAI	Taraf Signifikasi	Keterangan
1.	Setelah dan sesudah X – PKM 2	0,678	$> 0,05$	Homogen

(Sumber : Peneliti)

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas yang disajikan oleh tabel diatas maka dapat disimpulkan shasil awal (pretest) memiliki taraf signifikansi lebih dari $0,05$. Yakni sebesar $0,678$ maka dapat di simpulkan data awal penelitian tersebut homogen, dalam artian memiliki kesamaan. Hasil akhir (postest) memiliki taraf signifikansi lebih dari $0,05$. Yakni sebesar $0,678$. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian tersebut homogen. Sehingga anilisis statistik inverensial non parametrik dapat digunakan dalam langkah pengujian hipotesis.

c. Uji Hipotesis

Pada pengujian hipotesis menggunakan bantuan aplikasi SPSS IBM 2017 dengan cara sebelumnya yaitu mengumpulkan data – data penelitian yang berupa nilai pretet dan postest dari kelas kelas X – PKM 2. Berdasarkan uji hipotesis independent sample t-test dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 9. Tabel pengujian hipotesis

NO	Nama	t hitung	t Tabel	Sign
1.	Motivasi Belajar IPA	4,591	1.724	0,00

(Sumber : Peneliti)

Berdasarkan tabel pengujian hipotesis dapat di simpulkan bahwa :

- a. Pada tabel diatas diperoleh informasi bahwa nilai t hitung yakni sebesar 4,591 sementara nilai dari t tabel sebesar 1.724 dan maka dapat disimpulkan bahwa – nilai t hitung lebih besar dari t tabel sehingga perbedaan dari pretest dan posttest terjadi secara signifikan, yang dimana H_a diterima dan H_o ditolak.
- b. Pada tabel diperoleh bahwa nilai signifikansi dari motivasi belajar adalah 0,00 dimana nilai tersebut lebih kecil 0,05 sehingga dapat simpulkan bahwa terjadi pengaruh yang signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *E – Learning* berbasis aplikasi *Google Meet* lebih efektif digunakan untuk pembelajaran IPA Kelas X – PKM 2 materi analisis dampak lingkungan dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media konvensional. Keunggulan yang dimiliki media pembelajaran *E – Learning* berbasis aplikasi *Google Meet* diantaranya : ada beberapa fitur yang dapat membantu pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, contoh nya seperti fitur white board. Kelebihan fitur white board yaitu dapat digunakan untuk sarana penjelasan berupa gambar atau angka. Yang sulit dijelaskan dengan menggunakan lisan.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat dijabarkan pengaruh pembelajaran *E – Learning* berbasis aplikasi *Google meet* sebagai berikut :

1. Tingkat motivasi belajar siswa sebelum menggunakan model media pembelajaran *E - learning* berbasis aplikasi *Google Meet* di kelas X PKM 2 SMK PGRI 2 Nganjuk masih kurang memuaskan, dapat dilihat dari hasil sebelum menggunakan media pembelajaran *e – learning* berbasis aplikasi *google meet*, rata – rata siswa terletak pada nilai skor interval 60 – 63 dimana persentasenya mencapai 30%. Pada hasil pretest yang dilakukan mendapatkan nilai skor yang masih kurang memuaskan.
2. Tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan model media pembelajaran *E - Learning* berbasis aplikasi *Google Meet* di kelas X PKM 2 SMK PGRI 2 Nganjuk meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari nilai dimana mayoritas nilai siswa sudah mulai cenderung pada nilai yang besar atau

mengalami peningkatan. Pada dasarnya jika menggunakan metode pembelajaran *E – Learning* berbasis aplikasi *Google Meet* seperti pembelajaran secara langsung, karena dengan menggunakan *Google Meet* siswa dapat bertatap muka secara langsung dengan Guru pengajar, walaupun secara virtual. artinya kecenderungan efektivitas pembelajaran daring menggunakan media aplikasi *Google Meet* pada mata pelajaran IPA kelas X PKM 2 sangat besar di tunjukan nilai dimana mayoritas nilai siswa cenderung pada nilai yang besar.

3. Penggunaan media pembelajaran *E – learning* berbasis aplikasi *Google Meet* dalam pembelajaran IPA Kelas X – PKM 2 materi Analisis dampak lingkungan (AMDAL)) di SMK PGRI 2 Nganjuk ini ternyata mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga perhatian siswa di saat pembelajaran daring tidak membosankan, sehingga dampaknya prestasi belajar siswa lebih tinggi. Hal itu di dapat dibuktikan dalam proses pretest dan posttest, dimana nilai signifikasi siswa dalam pembelajaran meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *E – Learning* berbasis aplikasi *Google Meet*.

Simpulan, dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa simpulan yang merupakan temuan dalam penelitian ini. Simpulan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Motivasi belajar siswa kelas X – PKM 2 di SMK PGRI 2 Nganjuk pada pembelajaran IPA materi AMDAL sebelum menggunakan *Google Meet* pada awal pretest mendapatkan hasil nilai skor rata – rata sebesar 69,4 dimana hal tersebut masih berada dibawah KKM yang di tentukan yaitu sebesar 70.
2. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Google Meet* nilai motivasi belajar siswa kelas X – PKM 2 di SMK PGRI 2 Nganjuk pada mata pelajaran IPA materi AMDAL memperoleh hasil nilai skor rata – rata sebesar 82,05 dimana hal ini menunjukkan adanya sebuah peningkatan dari motivasi belajar siswa, yaitu sebesar 12,65 yang jika dipersentase kan 6,8%.
3. Pembelajaran menggunakan media aplikasi *Google Meet* pada mata

pelajaran IPA kelas X – PKM 2 materi AMDAL di SMK PGRI 2 Nganjuk Tahun pelajaran 2020/2021 berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dilihat dari hasil posttest yang meningkat. Penelitian ini menjelaskan bahwa model pembelajaran *E – Learning* berbasis aplikasi *Google Meet* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional pada mata. IPA materi pelajaran analisis dampak lingkungan (AMDAL).

Daftar Pustaka

- Abdul,Gafur. 2016, *Desain Pembelajaran*. Penerbit Ombak : Yogyakarta.
- Arifin, Zainal. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Malang: UIN Malang Press
- Arikunto, Suharmi. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Diat Prasajo, Riyanto. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta, Rineka Cipta
- Dicki Hartanto, 2019. *Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa, Jurnal Penelitian Komunikasi*. Vol. 17 No. 1
- D Mulyasa. 2018. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

