

# EFEKTIVITAS PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN G-SUITE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Zainal Abidin\*<sup>1)</sup>, Hartono<sup>2)</sup>, Soegito<sup>3)</sup>

1. Universitas PGRI Adibuana Surabaya, Indonesia
2. Universitas PGRI Adibuana Surabaya, Indonesia
3. Universitas PGRI Adibuana Surabaya, Indonesia

## Article Info

**Kata Kunci:** Efektivitas; G-Suite; Hasil Belajar; Media Pembelajaran

**Keywords:** *Effectiveness; G-Suite; Learning Outcomes; Learning Media*

## Article history:

Received 30 June 2023

Revised 13 July 2023

Accepted 28 July 2019

Available online 1 September 2023

## DOI :

<https://doi.org/10.29100/jipi.v8i3.4034>

\* Corresponding author.

Corresponding Author

E-mail address:

[zainalmpd.pasca@gmail.com](mailto:zainalmpd.pasca@gmail.com)

## ABSTRAK

Permasalahan proses pembelajaran di setiap sekolah berbeda-beda sesuai dengan faktor lingkungan belajar di daerah tersebut, pada Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mojokerto kebanyakan siswanya mempunyai minat yang rendah akan belajar terbukti dengan peningkatan hasil belajar yang masih minim. Setelah dilakukan analisis ternyata guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga siswa merasa enggan belajar karena tidak adanya sesuatu yang dianggap menarik. Didapatkan bahwa hasil belajar siswa kelas 10 pada materi Fisika rata-rata siswa belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan G-Suite terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fisika di SMAN 3 Mojokerto. Metode penelitian ini menggunakan eksperimen dan populasi penelitian di SMAN 3 Mojokerto secara random 80 siswa. Hasil analisis diperoleh bahwa nilai F hitung untuk penggunaan media G-Suite dengan media konvensional sebesar 83,02. Pada F tabel didapatkan  $dF1 = 2$ ,  $dF2 = 5.37$  sebesar 6,01, dengan tingkat signifikan 0,001 kurang dari 0,05. Maka didapatkan  $H_a$  diterima sedangkan  $H_o$  ditolak. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh antara media G-Suite terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fisika di SMAN 3 Mojokerto.

## ABSTRACT

The problem of the learning process in each school varies according to the factors of the learning environment in the area, at State High School 3 Mojokerto most students have a low interest in learning as evidenced by the minimal improvement in learning outcomes. After analysis, it turns out that teachers still use conventional learning media so that students feel reluctant to learn because there is nothing that is considered interesting. It was found that the learning outcomes of grade 10 students on the average Physics material of students did not meet the Minimum Completeness Criteria score. This study aims to determine the effectiveness of using G-Suite to improve student learning outcomes in Physics subjects at SMAN 3 Mojokerto. This research method used experiments and research population at SMAN 3 Mojokerto randomly 80 students. The results of the analysis obtained that the calculated F value for the use of G-Suite media with conventional media was 83.02. In the F table obtained  $dF1 = 2$ ,  $dF2 = 5.37$  of 6.01, with a significant level of 0.001 less than 0.05. So  $H_a$  was accepted while  $H_o$  was rejected. The conclusion of this study is that there is an influence between G-Suite media on improving student learning outcomes in Physics subjects at SMAN 3 Mojokerto.

## I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada mata pelajaran Fisika selama ini dirasa mempunyai ketakutan tersendiri bagi siswa, berfikir kritis dan mandiri merupakan aspek penting dalam memecahkan permasalahan beberapa soal mata pelajaran ini. Keinginan siswa merupakan hal yang wajar untuk selalu nyaman dalam setiap kondisi di kelas, tekanan dan pola pikir siswa akan berbeda ketika dihadapkan dengan sugesti siswa yang memandang bahwa Fisika itu mata pelajaran yang sulit, sugesti yang berlebihan akan membawa siswa untuk merasakan yang sama dengan apa yang dilakukan [1]. Sementara itu, Fisika identik dengan rumus dan hafalan, hukum dan teori semata, ini akan berakibat pada pola belajar siswa yang semestinya dapat lebih dikembangkan dengan beberapa media yang sesuai

namun malah menjadi menyempitan pembelajaran yang dapat menurunkan kinerja belajar siswa.

Penggunaan media yang konvensional bukan lagi menjadi hal yang menarik dalam situasi saat ini, apalagi berkembangnya media pembelajaran yang ada pada gawai siswa menjadi pemicu adanya ketertarikan media lain dibanding dengan media yang masih digunakan guru saat di kelas. Padahal Fisika merupakan salah satu ilmu terapan yang dapat di temui di kehidupan sehari-hari dengan mudah, namun apabila strategi pemilihan media yang tidak tepat memang dapat mempengaruhi motivasi siswa belajar.

Siswa merasa nilai penting dibanding pemahaman yang dipelajari dalam ilmu fisika, akibatnya secara teori siswa lebih hafal namun belum bisa memahami teori tersebut apabila diterapkan dalam kajian teori yang mendalam [2]. Cerminan siswa dalam belajar selalu mengikuti pola dan berfikir seorang guru, strategi seorang guru tidaklah dapat sepenuhnya dapat ditiru pada sekolah lainnya karena karakteristik dan lingkungan siswa akan mempengaruhi pemilihan strategi, media pembelajarannya [3]. Pentingnya pemahaman konsep ilmu fisika menjadi pendukung tercapainya tujuan suatu pembelajaran. Kemampuan siswa dalam menguasai seutuhnya pengetahuan, dipengaruhi banyak faktor diantaranya faktor lingkungan. Siswa yang mempunyai lingkungan yang mendukung untuk belajar akan cenderung dapat menerima dan mengolah informasi yang diterima selama proses pembelajaran dengan cepat dan baik [4]. Lingkungan belajar siswa dapat berupa kondisi tempat, suasana lingkungan dan kebiasaan lingkungan siswa dimana mereka tinggal akan mempengaruhi tingkat cara pemahaman dalam menerima materi, sebagai guru inilah yang menjadi tantangan untuk mengembangkan dan memilih media dan strategi apa yang sesuai dengan lingkungan belajar siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal [5]. Peranan guru sangat penting dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk memberikan kenyamanan belajar bagi siswa, keberhasilan tujuan pembelajaran sangat erat dengan kemampuan seorang guru untuk memahami setiap karakter siswa terbukti media pembelajaran yang terbaru dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar [6], salah satu penerap lain adanya pemilihan media pembelajaran yang terbaru seperti haknya penggunaan G-Suite sebagai media pembelajaran.

Produk G-suite terdapat banyak sekali pilihan dengan cara berbayar, namun dengan adanya fasilitas dari kemdikbud dengan adanya akun belajar.id bagi guru, fasilitas produk G-Suite dapat dirasakan manfaatnya bagi guru untuk memberikan pelayanan pendidikan bagi siswa. Pemilihan media G-suite merupakan pilihan yang tepat bagi mata pelajaran Fisika. Namun, tidak semua produk G-Suite digunakan sebagai media pembelajaran tentunya disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa terutama pada materi-materi fisika yang bersifat abstrak. Hal ini sesuai dengan Implementasi Kurikulum merdeka yang berorientasi pada kegiatan siswa yang dapat menghasilkan sebuah karya serta proyek hasil belajar.

Salah satu media pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah penggunaan G-Suite, G-Suite yang diberikan kementerian pendidikan berupa akun belajar.id telah dimiliki pastinya setiap guru. Fasilitas didalamnya tidak kalah dengan fasilitas korporasi yang membayar mahal setiap bulannya demi untuk memiliki akun G-Suite. Keberadaan G-suite bagi siswa sangat familier bahkan setiap hari siswa menggunakannya melalui masing-masing gawai mereka, inilah faktor penting dalam keberhasilan media yaitu kemudahan penggunaan dalam media [7], guru tidak akan menjelaskan banyak waktu untuk memperkenalkan G-Suite sebagai proses pembelajaran. Pengaksesan G-Suite dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun oleh siswa sehingga siswa lebih fleksibel belajar sesuai dengan kondisi dan situasi siswa. Efektifitas pembelajaran dengan berbasis informasi dan teknologi, memang dapat menjadi kolaborasi yang tepat bagi pembelajaran saat ini [8]. Media pembelajaran menggunakan G-Suite menjadi kemandirian belajar bagi siswa, siswa tidak lagi susah mencari referensi, awalnya siswa hanya mengandalkan buku pelajaran dan guru sebagai sumber belajar, namun G-Suite dapat dioptimalkan dengan tepat untuk memberikan aspek kemandirian belajar yang sesuai dengan tujuan dari kurikulum merdeka [9]. Penggunaan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar tentang pemilihan media menggunakan teknologi terbaru menjadi salah satu cara yang tepat meningkatkan hasil belajar siswa [10]. Penguatan penelitian lainnya juga tentang penggunaan beberapa produk google berupa classroom dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa [11]. Dari penelitian sebelumnya maka penggunaan G-Suite sebagai media pembelajaran sekaligus pengembangan secara menyeluruh dari penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan google classroom sebagai media pembelajaran, namun pada penelitian ini penggunaan produk G-Suite terdapat 5 produk yang dikembangkan meliputi Google site, Google slide, Jamboard, Google form dan youtube. Pemilihan produk G-Suite merupakan pilihan yang tepat untuk menjadi solusi dari analisis permasalahan tentang masih menggunakannya media pembelajaran yang konvensional, bahkan media yang terbaru seperti G-Suite menjadikan siswa lebih termotivasi serta penasaran untuk menggali lebih jauh penggunaan dan kemanfaatan yang didapatkan oleh siswa, harapannya dengan adanya media G-Suite minat belajar siswa dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Pada media pembelajaran menggunakan G-Suite siswa diminta menonton video, membaca materi di google sites, dilanjutkan dengan pembelajaran di kelas dengan google slide, guru memberikan kuis yang dibuat dari google form yang dimodifikasi menjadi model diskusi. Penerapannya siswa saling memberikan berpendapat untuk

menguatkan konsep dan guru sebagai fasilitator dalam diskusi tersebut. Kegiatan diskusi ini sekaligus dilakukan pengukuran pemahaman konsep materi setelah siswa belajar secara mandiri.

Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran G-Suite meliputi: 1) Siswa membaca materi dari google sites dan menonton video pembelajaran di rumah, 2) memberikan soal tentang pemahaman konsep dengan model tes benar dan salah, 3) Siswa saling berpendapat terkait jawaban tes soal masing-masing, dan menerapkan pembelajaran untuk menguatkan konsep, 4) Tes soal selanjutnya dengan memberikan sajian google slide dan jamboard, dan 5) Penilaian pemahaman siswa yang dilakukan di kelas menggunakan google form. Strategi pemilihan media pembelajaran menggunakan G-Suite mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam keterlibatan siswa untuk belajar dan belajar secara mandiri [12]. Produk G-suite yang dipilih pada pembelajaran ini meliputi Google sites, google slides, google jamboard dan google form. Antusias siswa untuk belajar mandiri sangat terasa ketika menggunakan gawai masing-masing untuk belajar, interaksi dan keterampilan siswa akan terasah walaupun dengan penggunaan gawai siswa dengan strategi dan model pembelajaran yang tepat [13].

Pada penilaian hasil belajar siswa diharapkan menjadi pemicu dan semangat bagi siswa untuk selalu termotivasi berkelanjutan. Walaupun gawai mempunyai sisi negatif namun apabila penggunaannya dapat dikelola dengan tepat maka hasil pembelajaran akan maksimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bentuk penilaian yang digunakan awalnya masih belum mengarah pada upaya peningkatan belajar siswa. Pembelajaran fisika yang berlangsung selama ini sebagian besar bersifat hafalan dan media konvensional, sehingga perlu adanya upaya terus menerus untuk memotivasi siswa agar aspek pemahaman konteks, kompetensi serta sikap terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari.

Pemahaman siswa diartikan sebagai kapasitas untuk mencapai pengetahuan yang utuh, untuk memberikan pemahaman kepada siswa seharusnya diberikan informasi yang mudah ditemui sehari-hari oleh siswa sehingga siswa dapat menerapkan dan berinovasi untuk mengembangkan kompetensi dalam hal yang berbeda [14]. Manfaat penelitian ini dapat dijadikan acuan bahwa penggunaan G-suite dapat menjadi perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan G-Suite dengan menggunakan media konvensional, untuk mengetahui penggunaan G-Suite untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan hasil dari potret dari teman guru SMAN 3 Mojokerto yang mengajar Fisika yang peningkatan hasil belajar siswanya selalu kurang dari kriteria ketuntasan minimal dengan keluhan siswa bosan dikelas, sehingga peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran G-suite untuk meningkatkan hasil belajar.

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dirancang untuk mengetahui keefektifan dari G-Suite sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan eksperimen berupa “pretest” dan “post-test” dengan sampel 80 siswa secara random [15]. Metode penelitian ini dipilih untuk mengetahui keterlibatan diskusi kontrol dengan diskusi eksperimen. Dalam penelitian ini variabel-variabel yang diteliti yaitu (1) variabel G-suite sebagai media pembelajaran, (2) variabel moderator yaitu motivasi, dan (3) variabel terikat yakni peningkatan hasil belajar. Selanjutnya variabel-variabel itu dalam penelitian dijadikan dua variabel, perlakuan sebagai variabel bebas yaitu penerapan G-Suite sebagai media pembelajaran, variabel moderator (motivasi belajar) terdiri dari motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah. Adapun rancangan penelitian disajikan pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel I Rancangan Penelitian

Variabel Bebas dan Moderator	G-Suite Sebagai media pembelajaran (X <sub>1</sub> )	Media Konvensional (X <sub>2</sub> )
Motivasi Belajar Tinggi X <sub>3</sub>	X <sub>1</sub> , X <sub>3</sub>	X <sub>2</sub> , X <sub>3</sub>
Motivasi Belajar Rendah X <sub>4</sub>	X <sub>1</sub> , X <sub>4</sub>	X <sub>2</sub> , X <sub>4</sub>

Keterangan :

- X<sub>1</sub>, X<sub>3</sub> : Penerapan G-Suite sebagai media pembelajaran dengan motivasi belajar tinggi
- X<sub>1</sub>, X<sub>4</sub> : Penerapan media pembelajaran konvensional dengan motivasi belajar tinggi
- X<sub>2</sub>, X<sub>3</sub> : Penerapan G-Suite sebagai media pembelajaran dengan motivasi belajar rendah
- X<sub>2</sub>, X<sub>4</sub> : Penerapan media pembelajaran konvensional dengan motivasi belajar rendah

Rancangan variabel di atas dapat dijelaskan seperti berikut ini.

- a. Variabel bebas : Penerapan G-Suite sebagai media pembelajaran
- b. Variabel moderator : Motivasi belajar tinggi dan rendah

c. Variabel terikat : Peningkatan Hasil belajar

Dalam penelitian ini motivasi belajar siswa diukur dengan alat berupa angket. Motivasi belajar pada angket ini berisikan dua puluh lima butir soal pertanyaan yang disusun dengan indikator-indikator peningkatan motivasi belajar meliputi bekerja keras, harapan untuk sukses, kekhawatiran akan gagal berkolaborasi sesuai dengan kriteria motivasi siswa yang sebelumnya dirancang. Penilaian terhadap setiap pertanyaan didasarkan pada skala maksimal 3 likert yang menunjukkan tanggapan siswa atas permasalahan. Hasil dari tanggapan skor skala likret menunjukkan tanggapan siswa atas persoalan yang dihitung sesuai dengan kreteria.

Jika pertanyaan itu dijawab oleh siswa dengan jawaban A, siswa akan dapat skor 3 (tiga) yang berarti tingkat motivasinya tinggi, jawaban B siswa akan mendapat skor 2 (dua) berarti motivasinya sedang sedangkan jawaban C siswa mendapat skor 1(satu) yang berarti motivasinya rendah. Untuk lebih jelasnya uraian tersebut digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel II Skor skala instrument motivasi belajar

Alternatif Jawaban	Skor	Keterangan
A	3	Motivasi Tinggi
B	2	Motivasi Sedang
C	1	Motivasi Rendah

Populasi penelitian pada SMAN 3 Mojokerto dengan sampel 80 siswa dengan sampling acak (random). Teknik pengumpulan data pada motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan prestes – post test dan pemberian angket kepada siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis varian dua jalur untuk menguji hipotesis. Sedangkan untuk keperluan analisis ini perlu terlebih dahulu diadakan uji syarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### HASIL PENELITIAN

Sebelum melakukan pengujian  $H_0$  hipotesis, maka diperlukan pengujian prasyarat berupa uji normalitas yang disebar dengan skor terhadap variabel hasil belajar dengan Kolmogorov Smimov. Hasil uji normalitas sebaran skor variabel tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel II Ringkasan Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov		
Nilai	Hasil Belajar	Statistic	Df	Sig
		160.939	319	.000

Berdasarkan dari hasil uji normalitas tabel 2 menunjukkan taraf signifikan hasil belajar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 sehingga sebaran data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas yang diketahui kesamaan varians skor variabel terikat pada setiap variasi skor variabel bebas tertentu. Adapun hasil pengujian homogenitas tersebut pada Tabel 3 sebagai berikut :

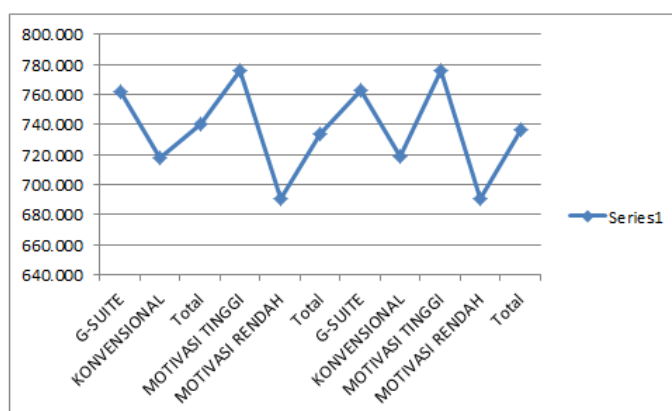
Tabel III Ringkasan Uji Homogenitas

F	df1	Df2	df3
29,992	2	317	.000

Dari hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa 0,000 kurang dari 0,05 sehingga mempunyai varian yang homogen. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis sebagai data awal dapat dilihat pada table 4 dan variabel kemampuan literasi pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel IV Deskripsi Data awal

Dependent Variable: Hasil Belajar				
Media Pembelajaran	Media Pembelajaran	Mean	Std. Deviation	N
Media Pembelajaran	G-SUITE	76.2250	7.47341	80
	KONVENSIONAL	71.8250	7.60963	80
	Total	74.0250	7.83926	160
METODE MOTIVASI	MOTIVASI TINGGI	77.6050	7.37034	80
	MOTIVASI RENDAH	69.0550	7.35902	80
	Total	73.3300	8.49946	160
Total	G-SUITE	76.2550	7.47341	80
	KONVENSIONAL	71.8550	7.61963	80
	MOTIVASI TINGGI	77.6050	7.37034	80
	MOTIVASI RENDAH	69.0550	7.35902	80
	Total	73.6925	8.15120	320



Gambar 1. Deskripsi awal

Tabel V Dependent Variabel Hasil Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared	Noncent. Parameter	Observed Power <sup>b</sup>
Corrected Model	3046.780 <sup>a</sup>	3	1013.593	15.126	.000	.217	45.379	1.000
Intercept	900975.054	1	900973.054	1.342E4	.000	.988	13419.097	1.000
G-SUITE	46.580	1	1013.593	75.126	.000	.000	.000	.
MOTIVASI	67.561	1	1513.030	78.561	.000	.216	45.130	1.000
Konvensional * MOTIVASI	433.067	2	665.908	86.523	.001	.000	.000	.
Error	11011.167	164	65.141					
Total	913033.000	168						
Corrected Total	14057.946	167						

a. R Squared = .217 (Adjusted R Squared = .202)

b. Computed using alpha = .05

Berdasarkan data awal maka didapatkan rerata media pembelajaran menggunakan G-Suite sebesar 76,22 sedangkan rerata penerapan media konvensional adalah 71,82. Rerata penerapan motivasi belajar tinggi sebesar 77,60, rerata penerapan motivasi belajar rendah adalah 69,05.

Pengujian Hipotesis Pertama didapatkan  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan G-Suite dan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Fisika di SMAN 3 Mojokerto. Sedangkan pada  $H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan G-Suite dan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Fisika di SMAN 3 Mojokerto. Untuk menganalisis ini menggunakan program statistik SPSS versi 21. Dengan hasil perhitungan Tabel 6 sebagai berikut :

Tabel V Uji Signifikansi antar Media Pembelajaran

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
G-SUITE	46.780	1	1015.593	75.126	.000
Error	11011.167	164	67.141		
Total	915033.000	168			

Hasil perhitungan diperoleh F hitung = 75.126 sedangkan harga F tabel  $dF_1 = 1$  dan  $dF_2 = 0,165$  adalah 3,96 jauh lebih besar. Sedangkan tingkat signifikan 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Hal ini berarti bahwa  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa "Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan G-Suite dan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Fisika di SMAN 3 Mojokerto".

Pada Pengujian Hipotesis Kedua  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh motivasi belajar untuk siswa pada mata pelajaran Fisika di SMAN 3 Mojokerto.  $H_a$  : Terdapat pengaruh motivasi belajar untuk siswa pada mata pelajaran Fisika di SMAN 3 Mojokerto. Adapun Sajian data dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini :

Tabel VI Uji Signifikansi motivasi belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
MOTIVASI	68.061	1	1515.030	78.561	.000
Error	11011.167	164	67.141		
Total	915033.000	168			

Dari tabel diatas diketahui nilai F hitung untuk pembelajaran dengan motivasi belajar adalah 78,56. F tabel  $dF_1 = 1$  dan  $dF_2 = 5.01$  adalah 6,126, sedangkan tingkat signifikan 0,000 kurang dari 0,05, hal ini berarti  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak, maka hipotesisnya adalah " Terdapat pengaruh motivasi belajar untuk siswa pada mata pelajaran Fisika di SMAN 3 Mojokerto".

Pengujian Hipotesis Ketiga  $H_0$  : Tidak terdapat interaksi antara penerapan media pembelajaran dengan menggunakan G-Suite dan motivasi belajar terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Fisika di SMAN 3 Mojokerto.  $H_a$  : Terdapat interaksi antara penerapan media pembelajaran dengan menggunakan G-Suite dan motivasi belajar terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Fisika di SMAN 3 Mojokerto. Berikut sajian data pada tabel 7 dibawah ini :

Tabel VII Uji Signifikansi G-Suite dan motivasi

Source	Type III Sum Squares	DF	Mean Square	F	Sig
G-Suite * MOTIVASI	435.067	2	667.908	86.523	.001
Error	11011.167	164	67.141		
Total	915033.000	168			

Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai F hitung untuk penerapan media pembelajaran G-Suite dan motivasi belajar adalah 86.52 F tabel  $dF_1 = 2$ ,  $dF_2 = 5.37$  adalah 6,01, sedangkan tingkat signifikan 0,001 kurang dari 0,05, hal ini berarti  $H_a =$  diterima,  $H_0$  ditolak. Maka Hipotesis adalah sebagai berikut "Terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan G-Suite dan motivasi belajar terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Fisika SMAN 3 Mojokerto".

## PEMBAHASAN

Dari hasil penggunaan media pembelajaran dengan G-Suite pada pembelajaran telah terlaksana tanpa kendala apapun di kelas X SMAN 3 Mojokerto. Penggunaan media pembelajaran dengan G-Suite dengan media konvensional terdapat interaksi, kedua media pembelajaran tersebut penerapannya dilaksanakan di kelas SMAN 3 Mojokerto. Model pembelajaran yang ditentukan peneliti, merupakan suatu cara untuk menentukan pembaharuan dan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas media pembelajaran yang diberikan kementerian pendidikan.

Media pembelajaran yang diterapkan pada kelas yang berbeda, sampel diambil secara random dapat dijadikan perbandingan dari media pembelajaran. Penelitian ini, menggunakan 2 media pembelajaran yang berbeda, maka diharapkan hasil pembelajarannya juga berbeda, sehingga peneliti dapat mengetahui efektifitas dari kedua media pembelajaran tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika. Bagi kelas yang menerapkan media pembelajaran dengan G-Suite dan kelas dengan media Konvensional, peneliti memberikan tahapan pembelajaran diantaranya yaitu menggunakan teknologi video pembelajaran, google site, google slide, google jamboard dan google form, yang semuanya tersebut produk dari G-Suite yang pada akun belajar.id yang diberikan oleh kementerian pendidikan kepada masing-masing guru. Pada kelas menggunakan media pembelajaran dengan G-Suite, materi pembelajaran beserta tugas terstruktur dan tidak terstruktur diberikan pada siswa di luar kelas atau di luar jam pelajaran. Dengan memanfaatkan gawai, siswa dapat mengakses dengan mudah media pembelajaran yang disediakan oleh guru dalam G-Suite sebagai nmedia pembelajaran. Hal ini didukung adanya hasil penelitian yang lain bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi yang familier memiliki peran yang

besar dalam peningkatan hasil belajar siswa [16]. Pada saat pembelajaran di kelas yang dilaksanakan oleh guru, peneliti yang masuk kedalam kelas mengamati langsung proses pembelajaran secara diskusi dengan siswa.

Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan G-Suite dan konvensional. Hal ini sesuai dengan adanya hasil penelitian lainnya yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran digital dibanding dengan konvensional [17]. Selain itu, pembelajaran dengan media pengembangan terkini memberikan hasil yang lebih baik daripada pembelajaran dengan media konvensional [18].

Manfaat penelitian ini diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran dengan G-Suite pada mata pelajaran fisika di SMAN 3 Mojokerto dapat memberikan motivasi belajar yang awalnya siswa merasa bosan dengan media pembelajaran konvensional sekarang lebih termotivasi dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran dengan G-Suite dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada SMAN 3 Mojokerto.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran dengan G-Suite dibanding media konvensional pada mata Pelajaran fisika pada SMAN 3 Mojokerto. Selanjutnya terdapat pengaruh motivasi belajar bagi siswa pada mata Pelajaran fisika SMAN 3 Mojokerto serta terdapat interaksi antara penerapan media pembelajaran dengan G-Suite dan motivasi belajar terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran fisika pada SMAN 3 Mojokerto. Terdapat perbedaan kemampuan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan G-Suite dan media konvensional. Kemampuan hasil belajar dalam kelas yang menerapkan media pembelajaran dengan G-Suite lebih baik daripada kelas yang menerapkan media konvensional pada mata pelajaran fisika. Adapun saran pada penelitian ini perlu adanya penerapan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar siswa sehingga peningkatan hasil belajar siswa akan lebih maksimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Febyronita, D., & Giyanto. (2016). Survei Tingkat Kemampuan Siswa dalam Mengerjakan Tes Berbentuk Jawaban Singkat (Short Answer Test) Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu (Geografi) Kelas VII di SMP Negeri 1 Mesuji Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Swarnabhumi*, 1(1), 17–21.
- [2] Kadji, Y., Ilmu, F., Universitas, S., & Gorontalo, N. (2012). *Tentang teori motivasi*. 9(1), 1–15.
- [3] Syafii, A. (2022). Implementasi Modul Digital Menggunakan Landing Page Desain Robot Bagi Siswa SMK. *Jurnal Teknologi Dan Inovasi BBPPMPV BOE*, 10, 1.
- [4] I Pt. Fira Kumarta, Md. Putra, I. W. S. (2013). Bernuansa Lingkungan Alam Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Gugus 4 Selemadeg Timur Tabanan. *Portal Garuda*, 1(1), 1.
- [5] Gustiningrum, S. J., Budi, E., & Siswoyo, S. (2019). *Pengembangan E-Modul Fisika Phyheart (Physics Heat and Temperature) Berbasis Android Dengan Pendekatan Learning Cycle 5E Pada Materi Suhu Dan Kalor Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. VIII*, SNF2019-PE-299–306. <https://doi.org/10.21009/03.snf2019.01.pe.37>
- [6] Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- [7] Arriany, I., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2020). Pengembangan modul online untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 52–66. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.23605>
- [8] Kolaboratif, K. K., Belajar, M., & Merdeka, K. (2022). *Jurnal penelitian kebijakan pendidikan*. 15, 1–8.
- [9] Maghfiroh, N., & Sholeh, M. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Dalam Menghadapi Era Disrupsi Dan Era Society 5.0. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 09(05), 1185–1196.
- [10] Azizah, M. N. L., Isnaeni, W., & Supardi, K. I. (2020). Hasil Belajar Kognitif Dalam Control Variable Strategy (Cvs) Berbantuan Bahan Ajar Saintifik. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 87. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v9i1.41560>
- [11] Sengkey, D. F., Kambey, F. D., Lengkong, S. P., Joshua, S. R., & Kainde, H. V. F. (2020). Pemanfaatan Platform Pemrograman Daring dalam Pembelajaran Probabilitas dan Statistika di Masa Pandemi CoVID-19. *Jurnal Informatika*, 15(4), 217–224. <https://ejournal.uns.ac.id/index.php/informatika/article/view/31685>
- [12] Ruth, Ivonne Oishi, V. (2020). *PENTINGNYA BELAJAR MANDIRI BAGI PESERTA DIDIK DI PERGURUAN TINGGI*. 4(2), 50–55.
- [13] Heryanto. (2018). Model penilaian hasil belajar dan karakter. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 118–128.
- [14] Hermuttaqien, B. P. F., Sata, H. R., & Wadu, L. B. (2019). *Jurnal Inspirasi Pendidikan*. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 9(1), 39–44. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/article/view/3011>
- [15] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- [16] Mustaji and Angko. (2013). Pretest Posttest Group . *Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- [17] Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika*, 11(01), 163–172. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>
- [18] Permansah, S., & Murwaningsih, T. (2018). Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK. *Prosiding Seminar Nasional Administrasi Perkantoran*, 3(2), 75. <https://jurnal.uns.ac.id/snpap/article/view/27906>