

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode untuk menguji suatu teori dengan cara meneliti hubungan antar variabelnya. Dalam metode penelitian ini, suatu teori akan diuji menggunakan cara dengan merinci hipotesis yg khusus terlebih dahulu. Kemudian, untuk mendukung atau membantah hipotesis tersebut yaitu dengan cara mengumpulkan data (Creswell, 2013). Alasan peneliti memakai pendekatan kuantitatif yaitu untuk mengetahui sebesar apa pengaruh pada penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran pada motivasi belajar siswa.

Kemudian, untuk desain yang digunakan yaitu desain penelitian survey. Dalam penelitian survey akan menggambarkan beberapa kecenderungan, opini, atau perilaku menurut suatu populasi menggunakan meneliti satu sampel menurut suatu populasi (Creswell, 2013). Penelitian survei korelasional menggunakan pertanyaan yang sistematis dan terstruktur sehingga bisa menjawab rumusan masalah yang diajukan dan setiap variabel yang diteliti yakni pengaruh pada penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Setelah data dikumpulkan, semua hasilnya akan dianalisis dan dijelaskan secara deskriptif sesuai dengan hasil dari data statistik yang didapatkan. Kemudian, menggambarkan karakteristik dari setiap variabel yang diteliti yaitu (Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom*) sebagai variabel X dan (Motivasi belajar siswa) sebagai variabel Y.

3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti telah memilih beberapa sekolah swasta di Kota Bandung sebagai lokasi dari penelitian. Adapun 3 sekolah yang akan menjadi lokasi penelitian ini yaitu SMA Pasundan 1 Bandung, SMA Pasundan 2 Bandung, dan SMA Pasundan 7 Bandung. Alasan pemilihan lokasi ini sebagai lokasi penelitian adalah dikarenakan di sekolah tersebut menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajarannya. Selain itu, peneliti pernah melaksanakan Program Praktik Pengalaman (PPL) di salah satu SMA Pasundan Kota Bandung.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian adalah siswa dan siswi khususnya kelas XII yang ada di SMA Pasundan 1 Bandung, SMA Pasundan 2 Bandung, dan SMA Pasundan 7 Bandung. Alasan peneliti memilih siswa dan siswi SMA Pasundan Kota Bandung karena siswa dan siswi di SMA Pasundan 1 Bandung, SMA Pasundan 2 Bandung, dan SMA Pasundan 7 Bandung menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online* selama masa pandemi ini. Selain itu siswa dan siswi SMA yang berada di masa remaja cenderung kurang stabil dan membutuhkan dorongan yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu peneliti memilih siswa dan siswi SMA untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

populasi sendiri merupakan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik dan juga kualitas khusus yang telah ditentukan peneliti untuk dipelajari yang kemudian bisa ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009). Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa dan siswi di SMA Pasundan Kota Bandung. Peneliti akan mengambil populasi dari tiga sekolah SMA Pasundan Kota Bandung. Ketiga sekolah tersebut yaitu SMA Pasundan 1, SMA

Pasundan 2, dan SMA Pasundan 7 Kota Bandung. Berikut populasi yang ada di SMA Pasundan 1, SMA Pasundan 2, dan SMA Pasundan 7 Kota Bandung:

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

No	Nama Sekolah	Kelas XII		Jumlah Siswa
		IPA	IPS	
1.	SMA Pasundan 1	110	90	200
2.	SMA Pasundan 2	107	50	157
3.	SMA Pasundan 7	50	40	90
Total				447

Berdasarkan data diatas, penelitian ini memiliki total jumlah populasi sebanyak 447 siswa.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti dan sebagian populasi tersebut bisa dianggap sebagai sampel penelitian (hatmawan, 2006). Dengan adanya penggunaan sampel ini bisa mempermudah jika sebuah penelitian mempunyai jumlah populasi yang sangat besar. Untuk sampel pada penelitian ini yaitu siswa dan siswi kelas XI SMA Pasundan 1 Bandung, SMA Pasundan 2 Bandung, dan SMA Pasundan 7 Bandung.

Metode untuk pemilihan sampel penelitian ini menggunakan *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. Dengan memakai teknik pemilihan sampel ini, seluruh individu yg terdapat pada populasi dapat dipilih menjadi sampel dengan memiliki kesempatan yang sama. Sehingga hal ini bisa dilakukannya generalisasi karena sampel tersebut representatif. Untuk ukuran sampel menurut populasi akan dihitung dengan cara pengambilan sampel 10% (Creswell, 2017). Untuk menentukan sampel, peneliti akan menggunakan rumus Slovin yang peluang kesalahannya 10% (Prasetyo & Jannah, 2010). Adapun perhitungan menggunakan memakai rumus Slovin yakni menjadi berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Total dari sampel

N = Total dari populasi

N_e = Nilai kritis yang telah ditentukan

$$n = \frac{447}{(1+447.0,1^2)}$$

$$n = \frac{447}{(1+447.0,01)}$$

$$n = \frac{447}{5,47}$$

$$n = 81,71$$

$$n = 82$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa sampel yang akan diambil oleh peneliti berjumlah 82 orang.

3.4 Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom*

Kata “penggunaan” dalam KBBI diartikan sebagai cara perbuatan memakai sesuatu. Sedangkan *Google Classroom* adalah sebuah *website* yang disediakan oleh Google sebagai sistem pembelajaran *online*. Penggunaan *Google Classroom* menyampaikan materi kepada siswa secara maksimal dalam pembelajaran *online* sehingga dapat mempermudah dan menyeluruh dalam penyampaian materi. Jadi, Penggunaan *Google Classroom* merupakan aktifitas pemakaian berbagai fitur yang ada pada *Google Classroom* yang digunakan agar proses pembelajaran *online* lebih maksimal.

Adapun indikator dari penggunaan *Google Classroom* menurut (Utami, 2019) adalah kemudahan dalam menggunakan *Google Classroom* dan performa *Google Classroom*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Cech and Bures, 2004) *processes, people* dan *technology* mempengaruhi sukses atau tidaknya penerapan pembelajaran *online*. Oleh karena itu, kemudahan dalam menggunakan *Google Classroom* mencakup perilaku siswa, penerapan dalam pembelajarannya dan ketersediaannya. Sedangkan cara kerja maupun

fitur yang diberikan untuk penggunaannya berkaitan dengan tampilan *Google Classroom*.

3.4.2 Motivasi Belajar Siswa

Usaha yang dilakukan seseorang dengan sadar agar bisa mengubah tingkah laku dan sikap yang lebih baik dapat dikatakan belajar. Upaya yang dilakukan agar perubahan tingkah laku tersebut dapat tercapai dibutuhkan sebuah motivasi yang tinggi (Emda, 2018). Motivasi berasal dari kata motifil yang mempunyai makna sebuah tekad dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan (Arjuniwati, 2019). Jadi, dapat disimpulkan jika motivasi belajar siswa adalah niatan dalam diri siswa yang menjadi penggerak untuk melaksanakan kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan siswa (Cahyani, Listiana and Larasati, 2020).

Ada dua macam motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi yang terdapat pada dalam diri siswa yang bisa mendorong untuk melaksanakan tindakan belajar adalah motivasi intrinsik. Sedangkan motivasi yang datang dari luar individu siswa yang dapat mendorong pelaksanaan kegiatan belajar seperti kegiatan belajar yang menyenangkan atau lingkungan belajar yang tenang adalah motivasi ekstrinsik (Emda, 2018). Motivasi mempunyai peranan yang cukup besar dalam pembelajaran dan indikator dalam motivasi belajar menurut Hamzah B dalam (Mudanta, Astawan and Jayanta, 2020) yaitu; (1) ketika siswa memiliki rasa ingin dan hasrat untuk berhasil. (2) ketika siswa menyadari adanya kebutuhan dan dorongan dalam belajar. (3) ketika siswa memiliki harapan, tujuan untuk masa depannya. (4) ketika siswa mendapatkan *reward* dalam belajar. (5) ketika siswa mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan. (6) ketika lingkungan belajar siswa nyaman dan tenang.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disebut sebagai alat untuk membantu memperoleh dan mengumpulkan data yang dibutuhkan yang kemudian hasil dari uji validitas dan reliabilitas dapat menentukan kelayakan instrumen (Creswell,

2012). Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner sehingga instrumen dapat digunakan untuk mengumpulkan data dengan jumlah besar dengan cara memberikan pertanyaan tertulis secara sistematis pada responden terhadap variabel yang sedang diteliti (Ismail and AlBahri, 2019). Peneliti memilih menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian karena pemberian instrumen bisa diwakilkan oleh orang lain untuk menemui responden tanpa kehadiran peneliti, lalu dapat dibagikan secara bersamaan dan dapat dijawab oleh responden pada waktu senggang sehingga lebih fleksibel dan efektif. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan menyebarkan angket *online* kepada siswa dan siswi SMA Pasundan Kota Bandung melalui *Google Form*. Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala likert untuk mengukur persepsi, sikap, dan pendapat seseorang atau kelompok akan suatu hal (Silalahi, 2010). Dengan menggunakan skala likert, variabel yang diukur akan dijelaskan secara deskriptif kemudian dijadikan sebagai indikator. Bentuk pertanyaan dalam kuesionernya itu positif sehingga setiap pertanyaan akan dihubungkan dengan jawaban sebagai berikut (Pranatawijaya *et al.*, 2019):

Tabel 3. 2 Nilai Skala Likert

Pemilihan Jawaban	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

Tabel diatas digunakan sebagai indikator penilaian dari setiap pertanyaan dalam kuesioner untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam motivasi belajar siswa. Instrumen pertanyaan bisa dilihat melalui kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom*

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item	Total Item

Penggunaan <i>Google Classroom</i> (Variabel X)	Kemudahan Penggunaan <i>Google Classroom</i>	Perilaku mahasiswa dalam menggunakan <i>Google Classroom</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
	Performa <i>Google Classroom</i>	Implementasi <i>Google Classroom</i> dalam pembelajaran dan ketersediaan infrastruktur untuk menggunakan <i>Google Classroom</i> .	6, 7, 8, 9, 10, 11,	6
		Penampilan <i>Google Classroom</i>	12, 13, 14, 15,	4
	Cara kerja dan fasilitas yang diberikan untuk penggunaannya		16, 17, 18, 19, 20, 21	6

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item	Total Item	
Motivasi Belajar (Variabel Y)	Hasrat keinginan berhasil	Tidak lekas putus asa	22, 23	2	
		Tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai	24, 25, 26	3	
		Ulet dalam menghadapi kesulitan	27, 28	2	
	Dorongan dan		Rasa ingin tahu	29, 30, 31	3
			Minat dan belajar	32, 33	2

Ayuna Fristiani, 2021

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	kebutuhan dalam belajar			
	Harapan dan cita-cita	Upaya dalam meraih cita-cita	34, 35, 36	3
		Ketekunan dalam belajar	37, 38, 39	3
	Penghargaan dalam belajar	Ganjaran dan hukuman	40, 41	2
		Mendapat pujian	42, 43	2
	Kegiatan yang menarik dalam belajar	Kreatif dalam penyampaian materi	44, 45, 46	3
	Lingkungan belajar yang kondusif	Suasana tempat belajar	47, 48	2

3.6 Proses Pengembangan Instrumen

3.6.1 Uji Validitas

Sebelum disebarkan secara keseluruhan, kuesioner akan dilakukan uji validitas data terlebih dahulu untuk menguji kesahihan sebuah instrumen penelitian sehingga instrumen yang sudah diuji validitasnya bisa digunakan sebagai sampel yang kemudian diukur untuk dapat menjawab rumusan masalah (Riyanto dan Hatmawan, 2020). Uji validitas yang digunakan adalah *correlation pearson product moment* yang diolah melalui *SPSS 25 for windows*. instrumen dianggap layak jika nilai signifikan lebih besar dari 5% atau 0,312 dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Berikut merupakan hasil uji validitas dari variabel Penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* (Variabel X):

**Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas
Variabel Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom***

No	Indikator	t Hitung		
----	-----------	----------	--	--

		No Soal		t Tabel (n=40)	Keterangan
1	Kemudahan Penggunaan <i>Google Classroom</i>	1	0,668	0,312	Valid
		2	0,617	0,312	Valid
		3	0,639	0,312	Valid
		4	0,666	0,312	Valid
		5	0,801	0,312	Valid
		6	0,275	0,312	Tidak Valid
		7	0,659	0,312	Valid
		8	0,571	0,312	Valid
		9	0,606	0,312	Valid
		10	0,456	0,312	Valid
		11	0,432	0,312	Valid
2	Performa <i>Google Classroom</i>	12	0,594	0,312	Valid
		13	0,532	0,312	Valid
		14	0,6	0,312	Valid
		15	0,766	0,312	Valid
		16	0,645	0,312	Valid
		17	0,482	0,312	Valid
		18	0,643	0,312	Valid
		19	0,608	0,312	Valid
		20	0,507	0,312	Valid
		21	0,667	0,312	Valid

Setelah dilakukan perhitungan pengujian validitas terhadap variabel penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran menunjukkan 1

item soal dinyatakan tidak valid dari keseluruhan total 21 item soal. Sehingga dapat dikatakan 20 item soal telah menjadi instrumen yang valid.

Kemudian, untuk variabel motivasi belajar siswa (variabel Y) telah dilakukan dengan perhitungan yang sama juga, dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas
Variabel Motivasi Belajar Siswa**

No	Indikator	No Soal	t Hitung	t Tabel (n=40)	Keterangan
1	Hasrat keinginan berhasil	22	0,756	0,312	Valid
		23	0,361	0,312	Valid
		24	0,448	0,312	Valid
		25	0,712	0,312	Valid
		26	0,566	0,312	Valid
		27	0,534	0,312	Valid
		28	0,447	0,312	Valid
2	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	29	0,572	0,312	Valid
		30	0,658	0,312	Valid
		31	0,386	0,312	Valid
		32	0,635	0,312	Valid
		33	0,584	0,312	Valid
3	Harapan dan cita-cita	34	0,644	0,312	Valid
		35	0,659	0,312	Valid
		36	0,606	0,312	Valid
		37	0,65	0,312	Valid
		38	0,55	0,312	Valid
		39	0,578	0,312	Valid

4	Penghargaan dalam belajar	40	0,438	0,312	Valid
		41	0,427	0,312	Valid
		42	0,432	0,312	Valid
		43	0,528	0,312	Valid
5	Kegiatan yang menarik dalam belajar	44	0,54	0,312	Valid
		45	0,383	0,312	Valid
		46	0,555	0,312	Valid
6	Lingkungan belajar yang kondusif	47	0,591	0,312	Valid
		48	0,665	0,312	Valid

Untuk perhitungan dari variabel motivasi belajar siswa diatas menunjukkan jika total 27 item soal semuanya dinyatakan valid. Untuk itu, 27 item soal akan digunakan oleh peneliti sebagai instrumen penelitian yang valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Penelitian dengan menggunakan kuesioner harus dilakukan uji reliabilitas terlebih dahulu agar pengukuran itu bisa tetap konsisten apabila dilakukan lebih dari satu kali. Jika setelah dilakukan berulang kali dan hasilnya tetap sama, maka dapat dikatakan kuesioner tersebut reliabel dan tetap konsisten (Widi, 2011). Dalam pengujian reliabilitas ini peneliti menggunakan *Cronbach Alpha* untuk mengukur ke-valid-an setiap pertanyaan dengan menggunakan SPSS 25 for windows. Jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar daripada nilai $t_{tabel.} = 0,312$ maka instrumen tersebut reliabel.

Untuk uji reliabilitas untuk variabel penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* (variabel X) dan motivasi belajar (variabel Y), hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
0,954	48	Reliabel

Berdasarkan hasil dari tabel diatas menyatakan bahwa terdapat 48 item soal yang dinyatakan reliabel. Hal tersebut dikarenakan nilai Cronbach's Alpha lebih besar daripada nilai t_{tabel} . sehingga kesimpulannya adalah instrumen dapat dijadikan sebagai instrumen penelitian yang sah karena sudah diuji konsistensinya.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu tahap dalam penelitian yang dimana peneliti menemui responden untuk mengisi angket, mengamati kegiatan, mencatat semua hal mengenai topik penelitian atau aktivitas lainnya yang relevan. Dalam pengumpulan data kuantitatif akan dijelaskan sebagai berikut:

3.7.1 Kuesioner

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen untuk mengumpulkan data yang didapat dari responden. Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang tersusun dengan baik, kemudian responden akan memberikan jawaban atau tanda tertentu terhadap pertanyaan tersebut. Untuk membuat suatu kuesioner harus memenuhi syarat terlebih dahulu yakni relevan dengan tujuan penelitian, mudah dijawab, mudah ditanyakan, dan data mudah diolah.. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner tertutup. Hal tersebut dikarenakan kuesioner tertutup dirasa sesuai jika penelitian berjumlah besar dan jumlah pertanyaan dalam angket yang banyak.

3.7.2 Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan peneliti bertujuan untuk pengumpulan data karena dengan studi ini peneliti bisa memperoleh informasi yang bersangkutan dengan tujuan dan permasalahan yang ada dalam penelitian melalui berbagai macam sumber buku, jurnal ilmiah, atau skripsi terdahulu sebagai referensi dari konsep dan teori yang berkaitan dengan penelitian.

3.7.3 Pelengkap dalam Pengambilan Data

Pelengkap dalam pengambilan data yaitu terdapat observasi yang merupakan kegiatan untuk mengamati keadaan lapangan secara langsung. Peneliti melakukan observasi pada siswa sekolah untuk memberikan data

tambahan dan untuk dijadikan penunjang metode penelitian lainnya agar penelitian ini dapat tercapai. Selain itu, untuk pelengkap pengambilan data peneliti melakukan dokumentasi untuk menambah keaslian dalam melakukan penelitian melalui gambar foto sebagai bukti dalam penyebaran angket yang dilakukan peneliti kepada siswa.

3.7.4 Prosedur Statistik

Data yang sudah diperoleh akan dianalisis dan dijabarkan melalui *IBM SPSS 25* untuk uji statistik agar dapat memberikan jawaban yang valid terhadap setiap rumusan masalah yang ada di dalam penelitian. Kemudian, hasil data yang telah dikumpulkan di lapangan melalui *SPSS* akan melalui pengkodean data melalui *microsoft excel*.

3.8 Teknik Analisis Data Kuantitatif

Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan *software SPSS 25 for windows* dengan penjelasan berikut ini:

3.8.1 Uji Normalitas

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian bivariat atau dua variabel. Dalam kuantitatif bivariat, setiap data dari setiap variabel dinilai melalui uji normalitas. Berdasarkan pengujian ini bisa menjadi gambaran untuk peneliti dalam mengetahui hasil distribusi kuesioner normal atau tidak .

3.8.2 Uji Linearitas

Perhitungan uji linearitas setelah data terkumpul akan dilakukan setelah melakukan uji normalitas. Tujuan dari pengujian ini untuk memberikan gambaran mengenai interaksi linear dari dua variabel yang telah disebutkan sebelumnya. Uji linearitas sendiri merupakan suatu kondisi yg harus dilakukan sebelum menganalisis regresi linear.

3.8.3 Regresi Linear Sederhana

Penelitian ini termasuk pada penelitian bivariat sehingga peneliti menentukan regresi linear sederhana. Regresi linear bertujuan untuk mengetahui dan menguji seberapa jauh interaksi pengaruh dari setiap variabelnya.

3.8.4 Uji Hipotesis

Dengan melakukan uji hipotesis, peneliti bisa memperoleh gambaran dari jawaban sementara atas rumusan masalah dalam studi ini ditolak atau diterima. Signifikansi korelasi sebagai perhitungan pengujian hipotesis ketentuannya yaitu sebagai berikut:

- a. Besarnya tingkat signifikansi 10%. Taraf signifikan ini dipilih menurut ukuran standar dari penelitian sosial. Kemudian peneliti menentukan berdasarkan besarnya populasi penelitian untuk tingkat signifikansinya.
- b. H_0 akan diterima dan H_1 ditolak jika $t > 0,05$
- c. H_1 akan diterima dan H_0 ditolak jika $t < 0,05$

3.8.5 Analisis Koefisien Determinasi

Dalam penelitian ini akan dilakukan analisis koefisien determinasi untuk mengetahui pengaruh atau prediksi yang ada pada kedua variabel yaitu faktor penyebab dan faktor akibat.