Tautologi Journal of Mathematics Education
Alamat: Gedung D, Lantai 1 Kampus 2 Universitas Muhammadiyah Parepare Jalan Jenderal Ahmad Yani, KM 6
E-ISSN: XXXX-YYYY
P-ISSN: XXXX-YYYY

PENGARUH MINAT BELAJAR TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA MELALUI APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM*

THE INFLUENCE OF INTEREST IN LEARNING ON ACTIVITY IN LEARNING MATHEMATICS THROUGH APPLICATIONS *GOOGLE CLASSROOM*

Aji Sugiarto
Guru SMP Negeri 3 Mapilli, Polewali Mandar
Email: sugiartoaji@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of interest in learning on activeness in learning mathematics through the Google Classroom application in class The instrument used in this research was a questionnaire consisting of a learning interest questionnaire and a mathematics learning activity questionnaire.

The results of the research that has been carried out show that interest in learning has a positive effect on activeness in learning mathematics through the Google Classroom application for class X UPT students at SMA Negeri 1 Parepare. This is shown by 1) the interest in studying mathematics of class Classroom students in class which means that interest in learning influences active learning in mathematics by 56.5%.

Keywords: Interest in Learning, Learning Activeness, Mathematics.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan bagian yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran matematika perlu mendapatkan perhatian yang serius dari berbagai pihak yaitu pendidik, pemerintah, orang tua, maupun masyarakat. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena banyak bidang lain yang membutuhkan matematika (Setiawati, N., dkk. 2024). Dengan bantuan matematika semua ilmu pengetahuan menjadi lebih sempurna, karena matematika merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan (Rahman, A., 2023). Hal ini dapat dikatakan bahwa Kemampuan matematika dibutuhkan dalam berpikir logis, kreatif, dan kritis di era perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini oleh karena itu ilmu matematika sangat diperlukan guna memperoleh inovasi-inovasi di berbagai bidang.

Pembelajaran yang monoton cenderung kurang menarik bagi siswa, sehingga minat dan perhatian mereka berkurang, yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran yang disampaikan (Nopriadi, 2016). Salah satu aplikasi yang tersedia dan memungkinkan untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran adalah aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi *Google Classroom* yang dapat digunakan dimana saja tanpa harus bertatap muka secara langsung (Lestari, S., dkk. 2021). Menurut (Wiladatus Salamah, 2020) *Google Classroom* adalah suatu serambi aplikasi pembelajaran yang dilakukan secara daring (*online*) dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada pada laptop ataupun android sehingga memungkinkan untuk merampingkan proses berbagi file pelajaran antara guru dan siswa. Melalui Aplikasi *Google Classroom* diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran lebih mudah direalisasikan dan pembelajaran yang dilakukan penuh dengan kebermaknaan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Melalui Aplikasi *Google Classroom*".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex-post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas X di UPT SMA 1 Parepare semester genap tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Cluster Random Sampling.* Kelas yang terpilih yaitu kelas X.4 yang kemudian dijadikan sebagai sampel penelitian.

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini maka diterapkan Teknik angket dengan instrumen yang digunakan berupa lembar angket yang terbagi menjadi dua yaitu angket minat belajar matematika dan angket keaktifan belajar matematika yang berfungsi untuk mengetahui pengaruh minat belajar terhadap keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom*. Uji yang digunakan adalah uji prasyarat dan uji hipotesis dengan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yaitu rata-rata, standar deviasi, mamksimum, dan minimu serta analisis inferensial yaitu analisis regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Google Classroom (Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi aplikasi pembelajaran campuran secara daring (*online*) yang dapat digunakan sebagai wadah proses pembelajaran oleh siswa dan guru *Google Classroom* ini diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan siswa dalam menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas. Melalui Aplikasi *Google Classroom* diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran lebih mudah direalisasikan dan pembelajaran yang dilakukan penuh dengan kebermaknaan.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Tahap ini meliputi pembagian angket minat belajar dan angket keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom* kepada siswa kelas X UPT SMA Negeri 1 Parepare dengan memanfaatkan aplikasi *Google Form* guna memperoleh data berkaitan dengan pengaruh minat belajar terhadap keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom.*

Adapaun data mengenai minat belajar siswa disajikan pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Statistik Skor Rata-rata Angket Minat Belajar

Statistik	Nilai Statistik
N	33
Ideal Skor	100
Mean	66,85
Maximum	97
Minimum	47
Median	66
Range	50
Standar Deviasi	10,468
Variansi	109,57

Tabel 1 mendeskripsikan mengenai data angket minat belajar yang diperoleh dari 33 siswa, diperoleh *mean* sebesar 66,85 dengan *standar deviasi* yaitu 10,468. Skor *minimum* yang diperoleh sebesar 47 dan skor *maximum* yang diperoleh sebesar 97 dengan skor *ideal* sebesar 100.

Adapaun data mengenai keaktifan belajar siswa disajikan pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Statistik Skor Rata-rata Angket Keaktifan Belajar Matematika

Statistik	Nilai Statistik
N	33
Ideal Skor	100
Mean	75,94
Maximum	98
Minimum	53
Median	77
Range	45
Standar Deviasi	10,395
Variansi	108,059

Tabel 2 mendeskripsikan mengenai data angket keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom* yang diperoleh dari 33 siswa, diperoleh *mean* sebesar 75,94 dengan *standar deviasi* yaitu 10,395. Skor *minimum* yang diperoleh sebesar 53 dan skor *maximum* yang diperoleh sebesar 98 dengan skor *ideal* sebesar 100.

Adapaun hasil analisis statistika inferensialnya disajikan pada tabel 3 berikut ini:

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui pengaruh positif minat belajar terhadap keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom* pada siswa kelas X UPT SMA Negeri 1 Parepare. Adapun uraian analisis statistik inferensialnya sebagai berikut.

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, dan linearitas. Uji ini digunakan sebagai syarat yang wajib terpenuhi dalam penelitian ini sebelum melaksanakan uji statistik. Adapun hasil uji prasyarat dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data sampel dalam penelitian bersumber dari populasi yang sifatnya berdistribusi normal. Penelitian ini dalam uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk.* Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Populasi berdistribusi normal

H_1 : Populasi berdistribusi tidak normal

Kriteria pengujian yang digunakan sebagai berikut:

Menerima H_0 apabila nilai peluang sig $p \geq \alpha(\alpha = 0{,}05)$

Hasil analisis data yang dilakukan menggunakan *Shapiro Wilk* menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada pemberian angket minat belajar dengan bantuan *Google Form* yaitu sig $p = 0{,}328$ yang berarti lebih besar dari taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$ $(0{,}328 > 0{,}05)$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data minta belajar berdistribusi normal. Sedangkan pemberian angket keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom* dengan bantuan *Google Form* yaitu sig $p = 0{,}892$ yang berarti lebih besar dari taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$ $(0{,}892 > 0{,}05)$ sehingga ditarik kesimpulan bahwa data minta belajar berdistribusi normal. Maka pengujian normalitas hasil penelitian terpenuhi.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas ini berfungsi untuk melihat pola hubungan disetiap variabel baik variabel bebas ataupun variabel terikat apakah memiliki bentuk yang linear atau tidak. Uji yang digunakan untuk mengetahui uji linearitas adalah dengan menggunakan uji F. Data yang telah diperoleh pada penelitian sebelumnya diolah dengan bantuan aplikasi *SPSS Version 22.* Tarah signifikan yang digunakan telah ditentukan sebelumnya yaitu sebesar 5%. Hasil penelitian dianggap bernilai linearitas dengan cara mengetahui nilai $sig\ (p)$ dari uji F. Jika nilai sig lebih besar dari pada nilai taraf signifikan 0,05 $(p > \alpha)$, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel bebas (Minat Belajar) dan variabel terikat (Keaktifan Belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom*) adalah linear. Penyajian data mengenai hasil uji linearitas dapat dilihat pada anova tabel yang terlampir pada lampiran B9 halaman 98 memperlihatkan bahwa nilai $sig\ (p)$ sebesar 0,345. Nilai yang berarti bahwa nilai 0,345 tersebut lebih besar dari pada taraf signifikan yang telah ditentukan yaitu sebesar $\alpha = 0{,}05(0{,}345 > 0{,}05)$. Maka

dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel bebas (minat belajar) terhadap variabel terikat (keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom*) adalah linear.

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu minat belajar (X) terhadap variabel terikat yaitu keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom* (Y). Penyajian data hasil uji regresi linear sederhana disajikan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Regresi Linear Sederhana

Coefficients[a]					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	26,051	7,959		3,273	,003
Minat Belajar	,746	,118	,751	6,342	,000
a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar					

Penjelasan data analisis hasil penelitian yang menunjukkan rumus regresi linear sederhana adalah sebagai berikut.

$$\hat{y} = 26{,}051 + 0{,}746\ X$$

Persamaan regresi linear sederhana di atas memperlihatkan bahwa nilai konstanta sebesar $a = 26{,}051$ dan nilai $b = 0{,}746$ yang berarti:

a) Jika tidak ada minat belajar (X) yang mempengaruhi, maka yang terjadi taksiran nilai keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom* (Y) sebesar 26,051
b) Nilai minat belajar (X) sebesar 0,746 berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom* (Y). Maka hal ini berarti bahwa disetiap kenaikan satu persen variabel bebas (minat belajar) maka variabel terikat (keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom*) naik sebesar 0,746. Karena kenaikan bernilai positif maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom.* Sehingga persamaan regresi sederhananya diperoleh yaitu $\hat{y} = 26{,}051 + 0{,}746\ X$.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk menyelesaikan rumusan masalah pada penelitian ini. Pengujian hipotesis dilakukan dengan memanfaatkan bantuan *aplikasi SPSS Version 22* hingga diperoleh nilai *probabilitas* pada tabel 3*.* Hasil uji hipotesis yang dilakukan memperlihatkan nilai $sig\ (p)$ yaitu 0,000. Nilai $sig\ (p)$ yang diperoleh tersebut lebih kecil dari nilai taraf signifikan $\alpha = 0{,}05\ (0{,}000 < 0{,}05)$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka diperoleh kesimpulan yaitu ada pengaruh positif minat belajar terhadap keaktifan belajar matematika melalaui aplikasi *Google Classroom* pada siswa kelas X UPT SMA Negeri 1 Parepare.

3. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) berfungsi dalam menunjukkan nilai persentase variabel bebas (minat Belajar) secara bersama-sama menjelaskan variansi variabel terikat (keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom*). Adapun hasil analisisnya disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Koefisien Determinasi

Model Summary[b]				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,751[a]	,565	,551	6,968

a. Predictors: (Constant), Minat Belajar
b. Dependent Variable: Keaktifan Belajar.

Berikut ini dijelaskan hasil uji koefisien determinasi dari penelitian yang telah dilakukan terlihat bahwa pada tabel 4 yang diperoleh nilai R^2. Hasil koefisien determinasi yang diperoleh adalah R=0,565 atau minat belajar berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar matematika sebesar 56,5%.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar matematika siswa kelas X UPT SMA Negeri 1 Parepare termasuk dalam kategori "baik" dengan skor rata-rata sebesar 66,85 dan standar deviasi sebesar 10,468 dari skor ideal 100
2. Keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom* pada siswa kelas X UPT SMA Negeri 1 Parepare termasuk dalam kategori "tinggi" dengan skor rata-rata sebesar 75,94 dan standar deviasi 10,395 dari skor ideal 100.
3. Ada pengaruh positif minat belajar terhadap keaktifan belajar matematika melalui aplikasi *Google Classroom* pada siswa kelas X di UPT SMA Negeri 1 Parepare tahun pelajaran 2020-2021 dengan R^2 = 0,565 atau sebesar 56,5% pada taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Setiawati,N., Rahman, A., Sari, V. 2024. Pengaruh Pendekatan Problem Solving Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Materi Teorema Phytagoras. Tautologi: Journal of Mathematics Education, Vol 2 (1), Hlm. 20 - 29.

[2] Rahman, A. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Plantet Question Pada Siswa Sman 3 Parepare. ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 4 (1), Hal. 1 – 14.

[3] Nopriadi. 2016. Analisa Pengaruhgoogle Appsfor Educationterhadap Hasil Belajar Siswa Smp Di Kota Batam .Jurnal Ilmiah Media Processor Vol.11, No.1 Hlm 720 – 730.

[4] Lestari, S., & Marhamah, M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Alternatif Dalam Pembelajaran Online. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi, 9(2), 146-154. https://doi.org/10.21831/jppfa.v9i2.37057

[5] Wiladatus Salamah. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 4 (3) pp. 533-538.