PENGARUH PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI *WHATSAPP* DAN *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS 8 SMPN 1 WONOASRI KEC. WONOASRI KAB. MADIUN TAHUN PELAJARAN 2020/ 2021

SKRIPSI

OLEH:

HENGKY WAHYU KUNCORO

NIM: 210317022

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO

APRIL 2021

PENGARUH PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI *WHATSAPP* DAN *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS 8 SMPN 1 WONOASRI KEC. WONOASRI KAB. MADIUN TAHUN PELAJARAN 2020/ 2021

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)

Pendidikan Agama Islam

OLEH:

HENGKY WAHYU KUNCORO

NIM: 210317022

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO

APRIL 2021

ABSTRAK

Kuncoro, Hengky Wahyu. 2021. *Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi Whatsapp dan Google Classroom terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Penidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Kec. Wonoasri Kab. Madiun Tahun Pelajaran 2020/2021*. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FATIK). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing, Dr. Kharisul Wathoni, S.Ag. M.Pd.I.

Kata Kunci: *Whatsapp, Google Classroom*, Minat Belajar

Wabah *corona virus disease* (*COVID-19*) yang melanda lebih dari 200 negara di dunia, telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah menegeluarkan kebijakan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan berbagai sekolah dan masyarakat agar tetap *stay home*, bekerja dan beribadah di rumah. Sebelumya, peneliti mengamati siswa di SMPN 1 Wonoasri dengan observasi. Dengan berdiskusi dengan beberapa siswa dan dengan beberapa guru yang mengajar di SMPN 1 Wonoasri, peneliti mendapat sebuah poin bahwa siswa mengalami penurunan minat belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri. (2) Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri. (3) Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode *Ex Post Facto*, yang datanya menggunakan angka-angka. Populasi dalam Penelitian ini adalah siswa kelas 8 SMPN 1 Wonoasri yauti 243 siswa, dengan sampel yang di ambil yakni 31 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan dari analisis data ditemukan bahwa: (1) Persamaan regresi $Y = 16{,}877 + 0{,}600\ X_1$ yang berarti Y akan meningkat jika X_1 juga ditingkatkan. Dengan nilai P-value 0,000 < (α) 0,05 sehingga H0 ditolak, yang berarti X_1 berpengaruh terhadap Y. Dan berdasar nilai R^2 yaitu 0,486 yang berarti pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* berpengaruh sebesar 48,6% terhadap minat belajar siswa. (2) Persamaan regresi $Y = 14{,}354 + 0{,}664\ X_2$ yang berarti Y akan meningkat jika X_2 juga ditingkatkan. Dengan nilai P-value 0,003 < (α) 0,05 sehingga H0 ditolak, yang berarti X_2 berpengaruh terhadap Y. Dan berdasar nilai R^2 yaitu 0,271 yang berarti pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* berpengaruh sebesar 27,1% terhadap minat belajar siswa.(3) Persamaan regresi $Y = 15{,}136 + 0{,}565\ X_1 + 0{,}075\ X_2$. Dengan nilai P-value 0,000 < (α) 0,05 sehingga H0 ditolak, yang berarti X_1 dan X_2 berpengaruh terhadap Y. berdasar nilai R^2 yaitu 0,487 yang berarti pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* berpengaruh sebesar 48,7% terhadap minat belajar siswa.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Hengky Wahyu Kuncoro

NIM : 210317022

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* Terhadap Animo Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Kec. Wonoasri Kab. Madiun Tahun Pelajaran 2020/2021.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian *munaqasah*.

Pembimbing

Dr. Kharisul Wathoni, S.Ag. M.Pd.I.

NIP. 197306252003121002

Tanggal 26 April 2021

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. Kharisul Wathoni, S.Ag. M.Pd.I.

NIP. 197306252003121002

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Hengky Wahyu Kuncoro
NIM : 210317022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Kec. Wonoasri Kab. Madiun Tahun Pelajaran 2020/2021.

telah dipertahankan pada sidang *munaqasah* di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin
Tanggal : 03 Mei 2021

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 03 Mei 2021

Ponorogo, 7 Mei 2021
Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. M. Syafiq Humaisi, M.Pd. ( )

Penguji I : Dr. Muhammad Thoyib, M.Pd. ( )

Penguji II : Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I. ( )

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hengky Wahyu Kuncoro

NIM : 210317022

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Kec. Wonoasri Kab. Madiun Tahun Pelajaran 2020/2021.

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 31 Mei 2021

Penulis

Hengky Wahyu Kuncoro

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hengky Wahyu Kuncoro

NIM : 210317022

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi/Tesis : Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Kec. Wonoasri Kab. Madiun Tahun Pelajaran 2020/2021.

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan smestinya.

Ponorogo, 20 April 2021

Yang Membuat Pernyataan

Hengky Wahyu Kuncoro

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
ABSTRAK iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING iv
LEMBAR PENGESAHAN v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN..... vii
HALAMAN PERSEMBAHAN viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL x

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 4
C. Rumusan Masalah 4
D. Tujuan Penelitian 5
E. Manfaat Penelitian 5
F. Sistematika Penelitian 6

BAB II : TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian terdahulu 8
B. Landasan Teori..... 11
1. Pembelajaran..... 11
2. Aplikasi *Whatsapp* 12
3. Aplikasi *Google Classroom* 16
4. Minat Belajar..... 19
C. Kerangka Berpikir 24
D. Pengajuan Hipotesis 24

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian 26
B. Populasi dan Sampel 26
C. Instrumen Pengumpulan Data 28
D. Teknik Pengumpulan Data 30
E. Teknik Analisis Data 31

BAB IV : HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 43
B. Deskripsi Data 52
1. Deskripsi Data tentang Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* 52
2. Deskripsi Data tentang Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom* 54
3. Deskripsi Data tentang Minat Belajar 57
C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis) 60
1. Uji Normalitas 60
2. Uji Linieritas 61
3. Uji Autokorelasi 63
4. Uji Multikolinieritas 64
5. Uji Heteroskedastisitas 65
6. Uji Hipotesis 66
D. Interpretasi dan Pembahasan 74

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan 78
B. Saran 79

DAFTAR PUSTAKA 80

PONOROGO

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Nama Tabel	Halaman
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan data	28
Tabel 3.2	Hasil Uji Validitas Instrumen Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp*	32
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas Instrumen Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom*	33
Tabel 3.4	Hasil Uji Validitas Instrumen Minat Belajar	33
Tabel 3.5	*Reliability Statistics* Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp*	35
Tabel 3.6	*Reliability Statistics* Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom*	35
Tabel 3.7	*Reliability Statistics* Minat Belajar Siswa	36
Tabel 4.1	Daftar Nama Guru SMP Negeri 1 Wonoasri	47
Tabel 4.2	Keadaan Staff SMP Negeri 1 Wonoasri	48
Tabel 4.3	Daftar Siswa Kelas 7 SMP Negeri 1 Wonoasri	49
Tabel 4.4	Daftar Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Wonoasri	49
Tabel 4.5	Daftar Siswa Kelas 9 SMP Negeri 1 Wonoasri	50
Tabel 4.6	Sarana Pendidikan SMP Negeri 1 Wonoasri	50
Tabel 4.7	Prasarana Pendidikan SMP Negeri 1 Wonoasri	51
Tabel 4.8	Skor Jawaban Angket Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp*	52
Tabel 4.9	Deskripsi Statistik Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp*	53
Tabel 4.10	Prosentase Kategori Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp*	54
Tabel 4.11	Skor Jawaban Angket Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom*	55
Tabel 4.12	Deskripsi Statistik Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom*	55
Tabel 4.13	Prosentase Kategori Pembelajaran melalui Aplikasi *Google Classroom*	56
Tabel 4.14	Skor Jawaban Angket Minat Belajar	57
Tabel 4.15	Deskripsi Statisktik Minat Belajar	58
Tabel 4.16	Prosentase Kategori Minat Belajar	59
Tabel 4.17	Tabel Uji Normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*	60
Tabel 4.18	Hasil Uji Linieritas Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* terhadap Minat Belajar Siswa	61
Tabel 4.19	Hasil Uji Linieritas Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa	62
Tabel 4.20	Hasil Uji Autokorelasi	63

Tabel 4.21	Hasil Uji Multikolinieritas	64
Tabel 4.22	Hasil Uji Heteroskedastisitas	65
Tabel 4.23	Tabel *Coefficients* Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* Terhadap Minat Belajar	66
Tabel 4.24	Tabel *Anova Whatsapp* terhadap Minat Belajar Siswa	67
Tabel 4.25	Tabel *Model Summary* Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* terhadap Minat Belajar Siswa	68
Tabel 4.26	Tabel *Coefficients* Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar	69
Tabel 4.27	Tabel *Anova Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa	69
Tabel 4.28	Tabel *Model Summary* Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa	70
Tabel 4.29	Tabel *Coefficients* Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar	72
Tabel 4.30	Tabel Anova *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa	72
Tabel 4.31	Tabel *Model Summary* Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa	73

PONOROGO

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang harus di penuhi oleh setiap manusia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berbagai upaya dalam mencapai pendidikan yang diharapkan terutama di Indonesia, pemerintah telah melakukan berbagai upaya ataupun cara untuk mewujudkan mutu pendidikan dan sudah tercantum dalam UUD 1945 yang berisi "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa". Namun, dalam pendidikan di Indonesia hal tersebut belum bisa di terima secara merata oleh semua masyarakat. Hal itu disebabkan salah satunya adalah kurangnya sarana-prasarana dan mutu pendidik yang kurang baik dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kurang efektifnya kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang harus diperhatikan dalam pendidikan karena dapat mengembangkan potensi diri peserta didik yang dapat berguna bagi Bangsa dan Negara.[1]

Wabah *corona virus disease* (*COVID-19*) yang melanda lebih dari 200 negara di dunia, telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah menegeluarkan berbagai kebijakan seperti isolasi, *social and physical distancing* hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan berbagai sekolah dan masyarakat agar tetap *stay home*, bekerja dan beribadah di rumah. Di sisi lain demi menjaga dunia pendidikan bisa tetap berjalan dengan baik serta mendukung pemerintah dalam *physical distancing* di tengah wabah sesuai instruksi presiden untuk tetap di rumah, belajar di rumah, bekerja di rumah, ibadah di rumah. Pembelajaran *online* dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi sebuah wabah seperti yang terjadi saat ini ketika pemerintah menetapkan kebijakan *social*

[1] Wiladatus Salamah, "Deskripsi Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* No. 3 (2020), 534.

distancing. Kebijakan ini menjadikan kegiatan belajar mengajar dalam konteks tatap muka yang biasa dilakukan di sekolah dihentikan sementara. Pemerintah mengganti pembelajaran dengan sistem pembelajaran *online* melalui aplikasi pembelajaran yang sudah ada. Pembelajaran *online* pada dasarnya merupakan pembelajaran yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi virtual yang tersedia seperti *Whatsapp* dan *Google Classroom*. Dengan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara *online* atau daring membutuhkan kerjasama antara guru dengan orang tua selama proses pembelajaran anak di rumah.[1]

Whatsapp adalah aplikasi yang berguna untuk berkirim pesan, panggilan, panggilan video, foto, video, berbagai bentuk dokumen, dan pesan suara dengan menggunakan jaringan internet (4G/3G/2G/EDGE) atau dengan menggunakan koneksi Wi-Fi.[2] Aplikasi *Whatsapp* banyak di pilih untuk melakukan pembelajaran jarak jauh karena bisa dioperasikan di berbagai keadaan koneksi internet (4G/3G/2G/EDGE) atau dengan menggunakan koneksi Wi-Fi. Hal ini memungkinkan aplikasi *Whatsapp* digunakan di berbagai daerah pelosok atau daerah yang jaringan internetnya terbatas. *Whatsapp* mudah untuk digunakan dan karena beberapa fiturnya yang tidak hanya dapat mengirim pesan saja, namun juga foto, video, maupun dokumen. Hal ini sejalan dengan proses pembelajaran jarak jauh yang mengharuskan mengirim foto, video ataupun dokumen sebagai laporan atau tugas yang telah dikerjakan oleh siswa untuk dikumpulkan kepada guru mereka.[3]

Selain *Whatsapp*, aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah aplikasi *Google Classroom*. Desain *Google Classroom* sengaja di buat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran karena *Google Classroom* tidak membutuhkan kertas dalam penugasan oleh guru ataupun

PONOROGO

[1] Muhammad Arifin Rahmanto dan Bunyamin, "Efektifitas Media Pembelajaran daring Melalui *Google Classroom," Jurnal Pendidikan Islam* No. 2 (November 2020), 120.

[2] I Made Pustikayasa, "Grup *Whatsapp* Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu* No. 2 (2019), 55.

[3] *Ibid*., 54-55.

dalam pengumpulan tugas oleh siswa.[4] Hal ini juga mendukung adanya pembelajaran jarak jauh yang sekarang ini sedang dilakukan oleh sekolah untuk meminimalisir penyebaran pandemi *Covid-19*. Oleh karena itu aplikasi ini menjadi salah satu pilihan yang banyak sekali di pakai oleh lembaga sekolah untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh.[5]

Namun pembelajaran jarak jauh atau *online* ini membuat tidak sedikit siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran jarak jauh tersebut, hal ini berdampak pada minat belajar siswa yang cenderung menurun dibandingkan dengan pembelajaran ketika di sekolah. Maka kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran juga menentukan minat siswa dalam belajar secara *online*. Oleh karena itu, minat sangat berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar. Jika seseorang tidak memiliki ketertarikan atau minat dalam belajar maka ia akan belajar dengan rasa tidak sukarela dan tidak bersemangat karena dalam dirinya tidak ada rasa suka atau ketertarikan dalam melakukannya. Minat juga menentukan hasil belajar seseorang. Minat ialah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara sesuatu di dalam diri dengan sesuatu di luar diri. Individu yang memiliki minat kepada suatu subjek maka cenderung akan terus memperhatikan dan mencermati subjek tersebut. Minat merupakan rasa ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas yang di sukai dan dilakukan dengan perasaan senang.[6]

Sebelumya, peneliti mengamati siswa di SMPN 1 Wonoasri dengan observasi. Dengan berdiskusi dengan beberapa siswa dan dengan beberapa guru yang mengajar di SMPN 1 Wonoasri. Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru, terungkap bahwa para guru merasakan keresahan dengan para siswa yang menyangkut dengan minat belajar siswa dengan indikator beberapa siswa terlambat dalam pengumpulan tugas atau bahkan tidak mengumpulkan tugas yang telah diberikan. Cara pengumpulan tugas

[4] Muhammad Arifin Rahmanto dan Bunyamin, "Efektifitas Media Pembelajaran daring Melalui *Google Classroom,"*, 120.

[5] Hisyam Surya Su'uga, et al., "Media *E-learning* Berbasis *Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK," *Jurnal Pemdidikan Teknik Elektro* No. 03 (2020), 606.

[6] Desi Pibriana dan Desy Iba Ricoida, "Analisis Pengaruh Internet terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Studi Kasus: Perguruan Tinggi di Kota Palembang)," *Jurnal Jastisi* No. 2 (2017), 105.

yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan secara daring yaitu melalui aplikasi *whatsapp* dan *google classroom*.[7] Dari hasil wawancara/ observasi tersebut, peneliti mendapat sebuah poin bahwa siswa mengalami penurunan minat belajar. Dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang "Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Kec. Wonoasri Kab. Madiun Tahun Pelajaran 2020/ 2021".

B. Batasan Masalah

Banyak faktor atau variabel yang dapat dikaji untuk di tindak lanjuti dalam penelitian ini. Namun, karena luasnya bidang cakupan serta adanya keterbatasan yang ada, baik waktu, dana maupun jangkauan peneliti, dalam penelitian ini dibatasi oleh pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri kec. Wonoasri Kab. Madiun tahun pelajaran 2020/ 2021.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Kec. Wonoasri Kab. Madiun tahun pelajaran 2020/ 2021?
2. Apakah ada pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Kec. Wonoasri Kab. Madiun tahun pelajaran 2020/ 2021?

PONOROGO

[7] Hengky Wahyu Kuncoro, "Pengaruh Pembelajaran dengan *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap Minat Belajar", Madiun, (November), 2020.

3. Apakah ada pengaruh yang signifikan pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Kec. Wonoasri Kab. Madiun tahun pelajaran 2020/ 2021?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Kec. Wonoasri Kab. Madiun tahun pelajaran 2020/ 2021.
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Kec. Wonoasri Kab. Madiun tahun pelajaran 2020/ 2021.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Kec. Wonoasri Kab. Madiun tahun pelajaran 2020/ 2021.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

   Dari penelitian ini ditemukan ada atau tidaknya pengaruh antara pembelajaran melalui aplikasi *whatsapp* dan *google classroom* terhadap minat belajar siswa di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021. Sehingga dapat menambah wawasan untuk dapat dijadikan dasar bertindak bagi dunia kependidikan umunya. Serta memberikan informasi bagi pihak terkait tentang pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *whatsapp* dan *google classroom* terhadap minat belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Sekolah

Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam langkah baik itu sikap maupun tindakan untuk meningkatkan mutu sekolah.

b. Guru

Agar mampu menganalisis masalah pemahaman yang di hadapi peserta didik dengan melihat dan banyak belajar, sehingga pendidik tahu bagaimana solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah-masalah yang di hadapi oleh peserta didik.

c. Peserta Didik

Siswa akan selalu bersemangat dan selalu belajar dengan rajin, sehingga dapat meningkatkan pemahamannya secara maksimal.

d. Penulis

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kajian dan penunjang dalam pengembangan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan topik tersebut.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk dapat memberikan gambaran mengenai penelitian ini dapat di susun sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab satu adalah pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan, bab pertama ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam memaparkan data.

Bab dua adalah telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis.

Bab ketiga, berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat, berisi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis), serta interpretasi dan pembahasan.

Bab kelima, merupakan penutupan dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

IAIN
PONOROGO

BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

1. Devi Ratnasari, Ponoharjo dan Wikan Budi Utami, *Penerapan Aplikasi Whatsapp Terhadap Minat dan Prestasi Peserta Didik*. Jurnal edukasi dan sains Matematika Vol. 6 No. 2, September 2020. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran menggunakan aplikasi *Whatsapp* dengan materi lebih baik daripada pembelajaran menggunakan aplikasi *Whatsapp* tanpa materi terhadap minat dan prestasi belajar peserta didik.[1] Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah varibel Y yaitu minat belajar. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pokok dari penelitian yang akan di lakukan adalah mengenai pengaruh pembelajaran yang dilakukan menggunakan aplikasi *whatsapp* terhadap minat siswa. Lalu variabel X_2 yaitu pembelajaran melalui aplikasi *google classroom* dan juga tempat dan subjek penelitian.

2. Siti Nur'aini Wahyu Lukmana, *Pengaruh Pembelajaran Online Masa Pandemi terhadap Minat Belajar Siswa di PAUD Miftahul Ulum Kesamben Wetan Driyorejo Gresik*. Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2021. Berdasarkan hasil penelitian tentang "Pengaruh Pembelajaran *Online* Masa Pandemi terhadap Minat Belajar Di PAUD Miftahul Ulum Kesamben Wetan Driyorejo Gresik" menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *online* masa pandemi terhadap minat belajar dengan menunjukkan hasil yang signifikan sebesar 66,2%. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis data

[1] Devi Ratnasari et al., "Penerapan Aplikasi *Whatsapp* Terhadap Minat dan Prestasi Peserta Didik," *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika* No. 2 (September 2020), 136.

dengan memakai rumus korelasi product moment dan regresi linear sederhana yang menyatakan bahwa sebesar 0,814 yang menunjukkan nilai R hitung lebih besar dari Rtabel (0,814 > 0,291) dengan taraf kepercayaan 5%, maka terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pembelajaran *online* terhadap minat belajar. Hal ini dapat dikatakan tingkat hubungan tersebut ialah sangat kuat. Yang berarti bahwa pembelajaran *online* sangat berpengaruh pada menurunnya minat belajar siswa.[1] Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah varibel Y yaitu minat belajar. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah kedua variabel X yaitu pembelajaran melalui aplikasi *whatsapp* dan *google classroom*, dan juga tempat dan subjek penelitian.

3. Ria Yunitasari dan Umi Hanifah, *Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID*-19, Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 2 No. 3 Tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, pembelajaran daring ini berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Dikarenakan siswa menjadi mudah bosan ketika pembelajaran daring berlangsung. Pembelajaran kurang menarik tidak seperti pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pembelajaran daring yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Cara untuk menumbuhkan minat belajar pada siswa dengan memberikan motivasi-motivasi belajar kepada siswa dengan perkataan yang positif dan membangun siswa dalam kondisi belajar. Bisa juga dengan memperhatikan siswa pada saat pembelajaran daring berlangsung.[2] Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah varibel Y yaitu minat belajar. Sedangkan perbedaan

[1] Siti Nur'aini Wahyu Lukmana, "Pengaruh Pembelajaran Online Masa Pnademi terhadap Minat Belajar Siswa di PAUD Miftahul Ulum Kesamben Wetan Driyorejo Gresik," *Skripsi* (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021), 62.

[2] Ria Yunitasari dan Umi Hanifah, "Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19," *Jurnal Ilmu Pendidikan* No. 3 (2020), 241-242.

penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah kedua variabel X yaitu *whatsapp* dan *google classroom*, dan juga tempat dan subjek penelitian.

4. Asrul dan Moh Afil, *Dampak Pebelajaran Online terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah SMPN SATAP 1 LADONGI*. Jurnal Pendidikan Vol. 4 No. 3. 2020. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah di lakukan, pembelajaran daring ini berpengaruh terhadap minat belajar sisiwa.di karenkan siswa menjadi mudah bosan ketika pembelajaran daring berlangsung. Pembelajaran kurang menarik tidak seperti pembelajran di kelas. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pembelajaran daring walaupun tidak sesuai dengan minat dan seperti apa yang diharapkan oleh siswa sehingga mempunyai dampak bagi minat belajar siswa di SMPN SATAP 1 LADONGI, agar minat belajar siswa tumbuh maka tugas guru perlu memberikan motivasi terhadap siswa dengan kata-kata yang sopan dan perilaku yang patut di contoh oleh siswa-siswa di sekolah tersebut.[3] Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah varibel Y yaitu minat belajar. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel X dan juga tempat dan subjek penelitian.

5. Isna Normalita Sari, *Pegaruh Penggunaan Google Classroom terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia. 2018. Hasil penelitian membuktikan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap penggunaan *Google Classroom*. Semakin tinggi manfaat *Google Classroom* akan dapat meningkatkan penggunaan *Google Classroom*. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan *Google Classroom* berpengaruh

[3] Asrul dan Moh Afil, "Dampak Pebelajaran *Online* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah SMPN SATAP 1 LADONGI," *Jurnal Pendidikan* Vol. 4 No. 3. (2020), 8.

positif terhadap efekivitas pembelajaran siswa yang artinya apabila penggunaan *Google Classroom* meningkat maka akan meningkat pula efektivitas belajar siswa.[4] Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah varibel X yaitu *Google Classroom*. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel Y yaitu minat belajar siswa dan salah satu variabel X yaitu pembelajaran melalui aplikasi *whatsapp* dan juga tempat dan subjek penelitian.

B. Landasan Teori

1. Pembelajaran

Pengertian belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Upaya dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siswa diikuti denan kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan model suatu pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Kegiatan pemilihan, penetapan, dan pengembangan model tersebut didasarkan pada kondisi pembelajaran yang tersedia. Berdasarkan pernyataan tersebut, pembelajaran mempunyai hakekat perencanaan atau disebut juga perancangan sebagai upaya dalam melaksanakan tindakan pembelajaran pada siswa, maka itulah sebabnya siswa dalam kegiatan belajar tidak hanya berinteraksi dengan guru yang merupakan salah satu sumber belajar, namun juga berinteraksi dengan semua sumber belajar yang memungkinkan untuk di pakai guna memperoleh tujuan pembelajaran.[5]

PONOROGO

[4] Isna Normalita Sari, "Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia," *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia. 2018), 62

[5] Mieke O. Mandagi dan Nyoman Sudana Degeng, *Model dan Rancangan Pembelajaran* (Malang: CV Seribu Bintang, 2019), 136.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru tersusun secara terprogram dan terdesain instruksional yang mengolah tahapan interaksi antara siswa dengan siswa, guru dengan siswa, dan dengan sumber belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi siswa dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar serta bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat, pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa.[6]

Pengertian pembelajaran *online* adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang di fasilitasi dan di dukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi atau bisa juga di sebut sebagai pendidikan dalam bentuk dunia maya. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran *online* atau dalam pemilihan media pembelajaran *online*, yaitu:[7]

a. Guru dan siswa memiliki media tersebut
b. Mampu meningkatkan daya tarik siswa untuk aktif belajar
c. Mudah di jangkau oleh guru maupun siswa
d. Mudah digunakan

2. Aplikasi *Whatsapp*

Media sosial merupakan salah satu media dimana para penggunanya dapat mencari informasi, saling berkomunikasi dan menjalin pertemanan secara *online*. Seperti diketahui ragam media sosial, seperti *Whatsapp*. Penggunaan *Whatsapp* sebagai media *online* dalam dunia pendidikan semakin tahun semakin meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan guru dan siswa untuk saling berinteraksi dengan seseorang atau sekelompok orang yang berjarak secara fisik. *Whatsapp* tersedia pada *smartphone* yang digunakan sebagai media

[6] *Ibid*., 138.

[7] Numiek Sulistyo Hanum, "Keefektifan E-learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)," *Jurnal Pendidikan Vokasi* Vol. 3, No. 1 (2013), 92.

komunikasi. Adapun, aplikasi *Whatsapp* dapat diunduh secara gratis melalui *playstore*. Menggunakan *Whatsapp* yang sudah terhubung dengan koneksi internet, maka siswa dengan mudah berkomunikasi nonstop yang memungkinkan untuk saling berkirim pesan teks, gambar hingga video. Walaupun merupakan aplikasi pesan instan, ada yang unik dari *Whatsapp* yaitu sistem pengenalan kontak, verifikasi dan pengiriman pesan tetap dilakukan melalui nomor ponsel yang sudah terlebih dahulu didaftarkan.[8]

Dalam jurnal I Made Pustikayasa tertulis bahwa, sejak didirikan oleh Jan Koum dan Brian Acton pada tahun 2009, saat ini *Whatsapp* telah diunduh lebih dari 97 juta lebih pengguna. *Whatsapp* kini merupakan salah satu aplikasi yang sangat populer di Indonesia. Berdasarkan informasi dari website resminya, *Whatsapp* adalah aplikasi yang berguna untuk berkirim pesan, panggilan, panggilan video, foto, video, berbagai bentuk dokumen, dan pesan suara, dimana *Whatsapp* dapat dipasang pada ponsel yang bersistem operasi (*operating system*) Android, iPhone, Mac, Windows PC dan Windows Phone dengan menggunakan koneksi internet ponsel pada jaringan (4G/3G/2G/EDGE) atau Wi-Fi.[9]

Aplikasi *Whatsapp* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi yang dimanfaatkan oleh semua kalangan, terutama di kalangan siswa dan guru yang tidak terlepas dari kebutuhan akan berkomunikasi. Salah satu media komunikasi sebagai sumber informasi yang sering digunakan siswa dan guru adalah *Whatsapp*. guru dan siswa memanfaatkan *Whatsapp* karena aplikasi *Whatsapp* memudahkan menyampaikan informasi dan lebih efektif serta dimanfaatkan juga sebagai media komunikasi antara guru dan siswa ketika memberikan materi/tugas. Pemanfaatan *Whatsapp* memudahkan guru untuk

[8] Afnibar dan Dyla Fajhriani, Pemanfaatan *Whatsapp* Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen dan Mahasiswa dalam Menunjang Kegiatan Belajar, *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 1 (Januari-Juni 2020), 72.

[9] Pustikayasa, "Grup *Whatsapp* Sebagai Media Pembelajaran", 55.

mengontrol kegiatan belajar siswa di luar jam mengajar. Jadi, pemanfaatan *Whatsapp* memang harus dilakukan di era globalisasi sekarang ini karena pada dasarnya aplikasi *Whatsapp* memang bertujuan untuk membantu atau mempermudah kegiatan manusia. Jadi, dengan memanfaatkan aplikasi *Whatsapp* sangat membantu dalam kegiatan komunikasi antar siswa dengan guru, maupun sebaliknya.[10] Fitur dan Fungsi *Whatsapp*: [11]

a. Pesan: pengguna dapat memanfaatkan koneksi internet untuk berkirim pesan kepada pengguna lain
b. Chat Grup: pengguna dapat membuat grup yang terdiri dari nomor ponsel yang sudah terdaftar pada *Whatsapp* untuk memudahkan berkomunikasi antar anggota dalam grup.
c. *Whatsapp* Web: pengguna dapat mengirim dan menerima pesan *Whatsapp* langsung dari browser komputer atau langsung pada komputer dengan syarat *Whatsapp* pada phonsel tetap aktif.
d. Panggilan Suara dan Video *Whatsapp*: pengguna dapat melakukan panggilan suara dan panggilan video (*video call*) di seluruh dunia menggunakan koneksi internet ponsel atau wi-fi.
e. Foto dan Video: pengguna dapat berbagi foto dan video diantara pengguna baik personal maupun dalam grup.
f. Enkripsi End to End: sistem keamanan untuk pengguna.

Whatsapp di pilih sebagai salah satu media pembelajaran, karena ditinjau dari sisi jumlah pengguna, fungsi dan cara penggunaannya, dimana pendidik dapat berbagi (*sharing*) materi pelajaran atau tugas dalam bentuk gambar, pdf, ppt, doc, xls, audio, video secara langsung dan meminta tanggapan (jawaban) dari peserta grup (peserta didik). *Whatsapp* juga merupakan aplikasi yang baik untuk pembelajaran berbasis ponsel pintar, seperti untuk menyelesaikan tugas-tugas dari pendidik. Sehubungan dengan penyelesaian tugas aplikasi seluler seperti

[10] Fajhriani, Pemanfaatan *Whatsapp* Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen dan Mahasiswa dalam Menunjang Kegiatan Belajar, 74.
[11] Pustikayasa, "Grup *Whatsapp* Sebagai Media Pembelajaran," 55-56.

Whatsapp ini lebih disukai daripada diskusi di kelas. Karena melalui grup, apa pun yang di posting oleh pendidik atau peserta didik akan langsung dapat diakses oleh peserta grup yang sedang *online*. Artinya, kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi grup *Whatsapp* membawa manfaat bagi prestasi dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran dan pendidikan secara berlanjut.[12]

a. Kelebihan Sebagai Media Pembelajaran[13]
   1) Grup *Whatsapp*, pendidik dan peserta didik bisa bertanya jawab atau berdiskusi dengan lebih rileks tanpa harus terpusat pada pendidik seperti pembejaran di kelas, yang sering menimbulkan rasa takut salah dan malu pada peserta didik.
   2) Dengan media *Whatsapp*, pendidik bisa berkreasi dalam memberikan materi maupun tugas tambahan kepada peserta didik
   3) Peserta didik dengan mudah bisa mengirim balik hasil pekerjaan, baik berupa komentar langsung (*chat group*), gambar, video atau *soft files* lainnya yang berhubungan dengan pembelajaran.
   4) Dengan media *Whatsapp*, metode pembelajaran menjadi ramah lingkungan karena tidak lagi menggunakan hard copy (penggunaan kertas untuk mencetak atau menulis hasil pekerjaan peserta didik).
   5) Dengan media *Whatsapp*, dapat menjadi salah satu solusi pendidik untuk menyampaikan materi tambahan sebagai bahan pembelajaran di luar kelas.

b. Kekurangan *Whatsapp* Sebagai Media Pembelajaran[14]
   1) Pendidik dan peserta didik harus terhubung dengan layanan internet untuk mendapatkan informasi secara *real time*.

---

[12] *Ibid*., 58-59.
[13] *Ibid*., 60.
[14] *Ibid*., 60-61.

2) Komunikasi menggunakan video, gambar dan file yang berukuran besar berpengaruh pada penggunaan data (biaya).
3) Tanpa aturan atau kesepakatan yang jelas oleh admin (pendidik) grup, komunikasi dapat keluar dari kontek pembelajaran.

3. Aplikasi *Google Classroom*

Google Classroom dalam bahasa Indonesia yang berarti Google Kelas adalah sebuah beranda pembelajaran yang ditujukan untuk ranah pendidikan. Aplikasi tersebut ditujukan sebagai media pembantu dalam penemuan jalan keluar atas kesulitan yang di alami dalam hal penugasan tanpa menggunakan kertas. Desain aplikasi *Google Classroom* memang ramah lingkungan. Hal tersebut dikarenakan peserta didik tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. Selain itu juga dapat membuat folder drive untuk setiap tugas dan setiap peserta didik, agar semuanya tetap terkendali secara teratur.[15] Selain itu *Google Classroom* disediakan gratis dan tidak pernah digunakan sebagai konten berbayar. *Google Classroom* adalah media pembelajaran berbasis *online* sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran tanpa menggunakan kertas lagi dengan memanfaatkan fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut.[16]

Manfaat google classroom selain memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, masih adanya banyak manfaat dalam menggunakan *google classroom*. Manfaat *google classroom* adalah: Membuat sederhana pengelolaan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan meningkatkan komunikasi yang lebih baik, sehingga dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih bernilai dan bermanfaat, seorang tenaga pendidik dapat membuat suatu kelas dalam google classroom, membagikan tugas, mengirimkan saran, dan melihat kegiatan proses

[15] Bunyamin, "Efektifitas Media Pembelajaran daring Melalui *Google Classroom,"No.* 2 (November 2020), 120.

[16] Hisyam Surya Su'uga, et al., "Media *E-learning* Berbasis *Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK,", 606.

pembelajaran di satu tempat dengan cepat, mudah dan tanpa kertas. Dilengkapi dengan teknologi keamanan terbaik tanpa biaya tambahan, *google classroom* dapat diakses oleh guru tidak membutuhkan waktu yang lama. Jadi, dapat disimpulkan bahwa manfaat *google classroom* adalah membantu siswa maupun guru dalam pembelajaran, dalam hal ini siswa maupun guru diberikan kemudahan dalam penyampaian materi. Guru dengan mudah mengunggah materi pembelajaran dan siswa dengan mudah menngunduh materi tersebut, selain itu guru juga bisa memberikan tugas dengan waktu yang bersamaan serta dapat menilai langsung siswa yang mengerjakan tugas yang telah diberikan. Serta bagi siswa manfaat *google classroom* adalah dapat lebih mudah memahami materi yang telah diberikan oleh guru, dan minat belajar siswa dalam belajar meningkat karena pembelajaran yang tidak monoton.[17]

Google Classroom sebenarnya dirancang untuk melancarkan sekaligus memudahkan interaksi antara guru dan siswa dalam dunia maya selama masa pembelajaran daring. Pengoptimalan fitur *Google Classroom* memiliki dampak signifikan bagi pembelajaran di era digital, antara lain: [18]

a. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dilakukan secara daring
b. Fleksibel karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu,
c. Peserta didik secara mandiri terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan internet,
d. Materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik mudah di akses oleh peserta didik
e. Meningkatkan keterampilan literasi data dan literasi teknologi.

PONOROGO

[17] R. F. Malalina, "Pelatihan Google Classroom untuk Mengoptimalisasi Proses Pembelajaran di Fkip Universitas Tamansiswa Palembang," *Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat* No. 1 (2018), 60.

[18] Bunyamin, Efektifitas Media Pembelajaran daring Melalui *Google Classroom*, 121.

Kelebihan yang di miliki oleh *Google Classroom* antara lain:[19]

a. Mudah digunakan: Sangat mudah digunakan. Desain Google Classroom dengan sengaja menyederhanakan antarmuka dan opsi instruksional digunakan untuk mengirim dan melacak tugas; komunikasi dengan seluruh kursus atau individu juga disederhanakan melalui pengumuman, email, dan pemberitahuan.
b. Menghemat waktu: Kelas Google dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatiskan penggunaan aplikasi *Google* lainnya, termasuk dokumen, slide, dan *spreadsheet*, proses administrasi distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan.
c. Berbasis cloud: *Google Classroom* menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar. Sebagai aplikasi, *google* mewakili sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis cloud yang digunakan di seluruh profesional tenaga kerja.
d. Fleksibel: Aplikasi ini mudah diakses dan digunakan oleh instruktur dan peserta didik baik di lingkungan pembelajaran tatap muka maupun lingkungan sepenuhnya online. Ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan memengaruhi metode pengajaran terbalik dengan lebih mudah juga mengotomatiskan dan mengatur distribusi dan koleksi tugas dan komunikasi.
e. Gratis: *Google Classroom* itu sendiri belum tentu tersedia untuk pelajar tanpa akses ke lembaga pendidikan. Tapi siapa saja dapat mengakses semua aplikasi lain, seperti Drive, Documents, Spreadsheets, Slides, dll. hanya dengan mendaftar ke akun Google.

[19] Hamdi, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Penggunaan *Google Classroom* pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Praya Tengah," *Jurnal Suluh Edukasi* No. 2 (2020), 144

f. Ramah mobile: *Google Classroom* dirancang untuk responsif. Mudah digunakan pada perangkat seluler apa pun. Akses seluler ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah berinteraksi sangat penting dalam pembelajaran yang terhubung web saat ini.

Kekurangan yang di miliki oleh *Google Classroom* antara lain: [20]

a. Hanya bisa diakses dengan menggunakan akun Google yang sudah terdaftar
b. Tidak terdapat tombol share untuk berbagi kegiatan kelas dengan orang lain
c. Tidak ada tombol like atau indikator yang menunjukan bahwa tulisan yang diunggah sudah dibaca
d. Hanya mendukung fitur chat untuk melakukan obrolan
e. Perlunya kemampuan dalam menggunakannya.

4. Minat Belajar

Keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran, selain di pengaruhi oleh faktor guru juga di pengaruhi oleh faktor siswa itu sendiri. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya, ia merasa tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Ketertarikan siswa inilah yang sering di kenal dengan istilah minat.[21]

Minat belajar secara bahasa terdiri dari dua suku kata yaitu minat dan belajar. Minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah atau keinginan. Belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Dari pengertian kata minat dan belajar tersebut dapatlah dirumuskan pengertian minat belajar secara bahasa adalah

[20] Yoyok Rahayu Basuki, *Panduan Mudah Google Classroom* (Malang: Basuki Publisher, 2020), 4.

[21] Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 309.

keinginan hati yang tinggi untuk berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.[22]

Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya, dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Dengan demikian, pada hakikatnya setiap anak berminat pada belajar.[23] Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.[24] Minat memiliki ciri-ciri: [25]

a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.
b. Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.
c. Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
d. Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
e. Minat dipengaruhi budaya, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.

---

[22] Halid Hanafi, et al., *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 152.

[23] Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, 312.

[24] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 180.

[25] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 62.

f. Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat dinikmatinya.

g. Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Dalam belajar siswa tidak langsung mempunyai minat belajar dalam pembelajaran, akan tetapi ada aspek-aspek yang mendorong siswa agar minat belajar siswa tumbuh dalam dirinya. Dengan adanya aspek ini-ini siswa akan mempunyai minat belajar dalam pembelajaran. Aspek minat terdapat tiga jenis yaitu: [26]

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif di dasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal-hal yang menghubungkannya dengan minat. Minat pada aspek kognitif berpusat seputar pertanyaan, apakah hal yang diminati akan menguntungkan? Apakah akan mendatangkan kepuasan? Ketika seseorang melakukan suatu aktifitas, tentu mengharapkan sesuatu yang akan di dapat dari proses atau suautu aktifitas tersebut. Sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktifitas akan mengerti dan mendapat banyak manfaat dari suatu aktifitas yang akan dilakukannya. Jumlah waktu yang dikeluarkan pun berbanding lurus dengan kepuasan yang di peroleh dari suatu aktifitas yang dilakukan sehingga suatu aktifitas tersebut akan terus dilakukan.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakkan aspek kognitif dan minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktifitas yang diminatinya. Seperti aspek kognitif, aspek afektif di kembangkan dari pengalaman pribadi, sikap orang

[26] E. Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar* (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), 16.

tua, guru, dan kelompok yang mendukung aktifitas yang diminatinya. Seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapat penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, dan lingkungannya, maka seseorang tersebut akan fokus pada aktifitas yang diminatinya. Dan akan memiliki waktu-waktu khusus atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan suatu aktifitas yang diminatinya tersebut.

c. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotorik.

Minat belajar juga mempunyai indikator-indikator di dalamnya yaitu: [27]

a. Adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar
b. Adanya partisipasi yang aktif
c. Adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar
d. Memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat
e. Adanya kenyamanan pada saat belajar.

IAIN PONOROGO

[27] Ria Yunitasari dan Umi Hanifah, Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19, 236

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar ada sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berpengaruh dan berasal dari diri suatu individu. Diantaranya yakni: [28]

1) Intelegensi, merupakan kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berpikir sesuai dengan tujuannya. Sedangkan menurut Vann Hoes, Intelegensi merupakan kecerdasan jiwa.
2) Bakat, merupakan potensi/kecakapan dasar yang dimiliki sejak lahir. Biasanya bakat sangat bergantung pada pembawaan orang tua.
3) Motivasi, merupakan sesuatu hal yang dapat menimbulkan keinginan (dorongan) dalam diri yang diwujudkan dengan perubahan tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan.
4) Sikap, merupakan gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

b. Faktor Eksternal[29]

1) Keadaan Keluarga, merupakan pendidikan informal yang diakui dalam dunia pendidikan. Keluarga merupakan fondasi awal akan seperti apa pribadi anak akan terbentuk dan itu juga akan sangat berpengaruh pada pola pikir serta proses belajar anak.
2) Guru dan cara mendidik, guru merupakan ujung tombak dari pendidikan di sekolah. Tanpa adanya guru, maka tidak akan terjadi proses belajar mengajar. Seorang guru memiliki tanggung jawab sangat berat, bukan hanya mengemban

[28] Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, 312-313.

[29] *Ibid.*, 313-314.

kewajiban di dalam kelas, namun guru juga memegang peran penting di sekolah dan juga masyarakat.

3) Lingkungan sosial, ruang lingkup lingkungan sosial dalam hal ini adalah masyarakat, tetangga, teman sepermainan, lembaga sosial, dan keagamaan, sarana-prasarana serta budaya di sekitar perkampungan.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah di identifikasi sebagai masalah yang penting.[30] Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel Independen (X1) : Pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*

(X2) : Pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom*

Variabel Dependen (Y) : Minat Belajar Siswa

1. Jika pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dilaksanakan dengan baik, maka minat belajar siswa siswa juga tinggi.
2. Jika pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* dilaksanakan dengan baik, maka minat belajar siswa siswa juga tinggi.
3. Jika pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* dilaksanakan dengan baik, maka minat belajar siswa siswa juga tinggi.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis di anggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Secara teknik, hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan di uji kebenarannya melalui data yang di peroleh dari

[30] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 91.

sampel penelitian. Secara statistik, hipotesis merupakan pernyataan keadaan parameter yang akan di uji melalui statistik sampel.[31]

1. Pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

   Ha **:** Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

   Ho **:** Tidak terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

2. Pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

   Ha **:** Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021

   Ho **:** Tidak terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

3. Pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

   Ha **:** Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

   Ho **:** Tidak terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

[31] S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), 67-68.

IAIN
PONOROGO

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneltiti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemuka pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Peneltian kuantitatif dapat pula berupa penelitian hubungan atau korelasi, dan penelitian eksperimental.[1] Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas sering di sebut variabel independent. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel "X".[2] Dalam penelitian ini variabel independennya adalah pembelajaran melalui apikasi *Whatsapp* (X1) dan pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* (X2).
2. Variabel terikat atau biasa di sebut variabel dependen adalah variabel yang di pengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel "Y".[3] Dalam penelitian ini variabel dependennya adalah minat belajar siswa (Y).

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Jadi populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Kalau setiap manusia memberikan satu data, maka banyaknya populasi akan sama dengan banyaknya manusia.[4] Dalam

PONOROGO

[1] *Ibid*., 105-106.
[2] Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 52.
[3] *Ibid*., 52.
[4] Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 118.

penelitian ini, populasinya adalah siswa kelas 8 SMPN 1 Wonoasri yang berjumlah 243 siswa.

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang di ambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.[1] Jika populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari seluruh yang ada di populasi, maka peneliti dapat memakai sampel yang di ambil dari populasi. Dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi. Sampel digunakan jika populasi yang di teliti besar, dan peneliti tidak mungkin untuk meneliti seluruhnya.[2] Dalam pengambilan dan penentuan jumlah sampel sebenernya tidak ada ketentuan yang mutlak, tetapi sekedar gambaran dapat mengikuti petunjuk berikut:[3]

1. Jika anggota populasi sampai dengan 50, sebaiknya dijadikan sampel semua.
2. Jika anggota populasi berada antara 51-100, maka sampel data diambil 40-60% atau dapat menggunakan sampel total.
3. Jika anggota populasi berada antara 101-200, sampel dapat diambil 20/40%.
4. Jika anggota populasi berada diantara 201-1000, sampel dapat diambil 11-15%.
5. Jika anggota populasi lebih dari 1000 maka sampel dapat dambil 10%.

Dalam penelitian ini, sampel yang diambil 13% dari seluruh jumlah populasi yaitu 243. Dan ditemukan sampe sebesar 31 siswa atau responden.

IAIN PONOROGO

[1] *Ibid*., 121.
[2] Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, 64.
[3] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2011), 224 .

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul di rancang dan di buat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data yang empiris sebagaimana adanya. Data yang salah atau tidak menggambarkan data yang empiris, dapat menyesatkan peneliti sehingga penarikan kesimpulan akan keliru.[4] Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data

Judul Penelitian	Variabel	Subjek	Indikator	Nomor Angket
Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.	Pembelajaran melalui *Whatsapp* (Variabel X-1)	Siswa-siswi kelas 8 SMPN 1 Wonoasri	Siswa memiliki *handphone* dan aplikasi *Whatsapp* untuk mengikuti pelajaran PAI	1,2,3
			Siswa tertarik dan senang saat belajar melalui aplikasi *Whatsapp*	4,5,6
			Siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui *Whatsapp*	7,8,9
			Siswa memerhatikan dengan seksama saat pembelajara melalui *Whatsapp*	10,11,12
			Siswa merasa nyaman saat mengikuti pembelajaran melalui *Whatsapp*	13,14,15
	Pembelajaran melalui *Google Classroom* (Variabel X-	Siswa-siswi kelas 8 SMPN 1 Wonoasri	Siswa memiliki *handphone* dan aplikasi *Google Classroom* untuk mengikuti pelajaran	1,2,3

[4] Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 155.

	2)		PAI	
			Siswa tertarik dan senang saat belajar melalui aplikasi *Google Classroom*	4,5,6
			Siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui *Google Classroom*	7,8,9
			Siswa memerhatikan dengan seksama saat pembelajaran melalui *Google Classroom*	10,11,12
			Siswa merasa nyaman saat mengikuti pembelajaran melalui *Google Classroom*	13,14,15
	Minat Belajar Siswa (Variabel Y)	Siswa-siswi kelas 8 SMPN 1 Wonoasri	Siswa merasa tertarik dan senang untuk belajar	1,2,3
			Siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran	4,5,6
			Siswa berkonsentrasi dan memerhatikan saat pembelajaran	7,8,9
			Siswa memiliki kemauan belajar yang tinggi	10,11,12
			Siswa merasa nyaman saat pembelajaran	13,14,15

PONOROGO

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan oleh responden. Selain itu, kuesioner ini cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.[5]

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang didapat berupa pernyataan atau pertanyaan yaitu apakah narasi pertanyaan bersifat negatif (*Unfavorable*) atau narasi pertanyaannya bersifat positif (*Favorable)*.[6]

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri Tahun Pelajaran 2020/2021.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan juga buku-buku. Dalam penelitian kuantitatif, dokumentasi berfungsi untuk menghimpun secara selektif bahan-bahan yang dipergunakan dalam penelitian.[7] Metode dokumentasi

---

[5] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 142.
[6] *Ibid.*, 134-135.
[7] Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 181.

ini akan peneliti gunakan untuk mencari informasi tentang SMPN 1 Wonoasri, struksur organisasi sekolah dan segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolah yang sudah dalam bentuk dokumen.

3. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.[8]

E. Teknik Analisis Data

1. Tahap Pra Penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas atau keshahihan merupakan sesuatu yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.[9] Suatu instrument yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Dalam pengukuran validitas, perhatian ditujukan pada isi dan kegunaan instrumen. Instrumen dapat valid untuk mengukur tujuan yang satu, tetapi tidak valid untuk tujuan yang lain.[10]

Sebagai contoh misalnya, peneliti akan mengetahui validitas hasil tes dari mata pelajaran pendidikan agama islam. Caranya adalah dengan mengadakan tes tersebut kepada siswa yang diambil sebagai objek uji coba. Apabila hasil tes sesuai dengan kriterium atau sudah sejajar antara hasil tes tersebut dengan kriterium. Maka teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui hal tersebut adalah

---

[8] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 145.

[9] Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama* (Jakarta: Kencana, 2013), 46.

[10] Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 186.

dengan menggunakan rumus korelasi, yang dikenal dengan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:[11]

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\left(N\sum X^2 - (\sum X)^2\right)\left(N\sum Y^2 - (\sum Y^2\right)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Angka indeks korelasi *Product Moment*

$\sum X$: jumlah seluruh nilai X

$\sum Y$: jumlah seluruh nilai Y

$\sum XY$: jumlah hasil perkalian antara nilai X dan nilai Y

Tabel 3.2

Hasil Uji Validitas Instrumen Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp*

No. Soal	r Hitung	R Tabel	Keputusan
1	0,37117	0,355	Valid
2	0,49286	0,355	Valid
3	0,411291	0,355	Valid
4	0,640747	0,355	Valid
5	0,372266	0,355	Valid
6	0,368756	0,355	Valid
7	0,441633	0,355	Valid
8	0,46302	0,355	Valid
9	0,41005	0,355	Valid
10	0,370463	0,355	Valid
11	0,447369	0,355	Valid
12	0,454268	0,355	Valid
13	0,385012	0,355	Valid
14	0,373768	0,355	Valid
15	0,396813	0,355	Valid

[11] Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama*, 168-170.

Tabel 3.3

Hasil Uji Validitas Instrumen Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom*

No. Soal	r Hitung	R Tabel	Keputusan
1	0,368877	0,355	Valid
2	0,439938	0,355	Valid
3	0,40695	0,355	Valid
4	0,423769	0,355	Valid
5	0,401907	0,355	Valid
6	0,365917	0,355	Valid
7	0,370043	0,355	Valid
8	0,452689	0,355	Valid
9	0,358886	0,355	Valid
10	0,444348	0,355	Valid
11	0,221145	0,355	Valid
12	0,404342	0,355	Valid
13	0,361799	0,355	Valid
14	0,442876	0,355	Valid
15	0,381854	0,355	Valid

Tabel 3.4

Hasil Uji validitas Instrumen Minat Belajar Siswa

No. Soal	r Hitung	R Tabel	Keputusan
1	0,39441	0,355	Valid
2	0,389934	0,355	Valid
3	0,492407	0,355	Valid
4	0,415096	0,355	Valid
5	0,692902	0,355	Valid
6	0,45208	0,355	Valid
7	0,548755	0,355	Valid
8	0,393625	0,355	Valid

9	0,433416	0,355	Valid
10	0,368648	0,355	Valid
11	0,413961	0,355	Valid
12	0,579687	0,355	Valid
13	0,500504	0,355	Valid
14	0,369064	0,355	Valid
15	0,437246	0,355	Valid

Berdasarkan rekapitulasi di atas yang di ambil dari 10 responden uji coba, maka dapat disimpulkan bahwa keseleruhuan poin angket yang menjadi instrumen pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom* dan Minat belajar siswa dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian sesungguhnya serta dapat diikutkan pada analisis selanjutnya

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrument yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrument yang sudah dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan.[12] Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus *Alpha Cronbach*, sebagai berikut: [13]

[12] *Ibid.*, 178.
[13] *Ibid.*, 196.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma t^2}\right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σt^2 : varians total

Hasil uji Reliabilitas Instrumen adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Reliability Statistics Pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*

Cronbach's Alpha	N of Items
,686	15

r hitung = 0,686 dan r tabel= 0,6

Karena r hitung > r tabel maka instrumen penelitian pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dinyatakan reliabel.

Tabel 3.6 Reliability Statistics Pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom*

Cronbach's Alpha[a]	N of Items
,696	15

r hitung = 0,696 dan r tabel= 0,6

Karena r hitung > r tabel maka instrumen penelitian pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* dinyatakan reliabel

Tabel 3.7 Reliability Statistics

Minat belajar siswa

Cronbach's Alpha	N of Items
,658	15

r hitung = 0,658 dan r tabel= 0,6

karena r hitung > r tabel maka instrumen penelitian minat belajar siswa dinyatakan reliabel

2. Tahap Analisis Hasil Penelitian

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang paling sederhana adalah membuat grafik distribusi frekuensi data. Jika jumlah data cukup banyak dan penyebarannya tidak 100% normal (tidak normal sempurna), maka kesimpulan yang ditarik kemungkinan salah. Untuk menghindari kesalahan tersebut, maka dalam teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus uji *lillifors*.[14] Rumusnya sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\Sigma fX}{n}$$

$$SD_x = \sqrt{\frac{\Sigma fX^2}{n} + \left(\frac{\Sigma fX}{n}\right)^2}$$

$$Z = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

[14] Retno Widyaningrum, *Statistika* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2017), 204.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel independen (Y) dengan variabel dependen (X) bersifat linier (garis lurus). Jika hubungan tidak linier dan tetap dianalisis dengan teknik statistik parametrik, maka korelasi yang didapatkan bisa sangat rendah, sehingga sebaiknya menggunakan teknik statistik nonparametrik.[15] Langkahnya sebagai berikut:

Hipotesis:

H_0 : Garis regresi linier

H_a : Garis regresi non linier

$JK_t = \sum Y^2$

$JK_{reg\ a} = \frac{\sum (Y)^2}{n}$

$JK_{reg\ b} = b\ (\sum XY - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n})$

$JK_{res} = JK_t - JK_{reg\ b} - JK_{reg\ a}$

$JK_g = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n_i}$

$JK_t = \sum Y^2$

$JK_{reg\ a} = \frac{\sum (Y)^2}{n}$

$JK_{reg\ b} = b\ (\sum XY - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n})$

$JK_{tc} = JK_{res} - JK_g$

$db_g = N - k$

$db_{tc} = k-2$

$RJK_{tc} = \frac{JK_{tc}}{db_{tc}}$

$RJK_g = \frac{JK_g}{db_g}$

$F_{hitung} = \frac{RJK_{tc}}{RJK_g}$

$F_{tabel} = F_{(1-\alpha)\ (dk\ tc,\ dk\ g)}$

$f_{hitung} \geq f_{tabel}$ maka H_o ditolak dan menerima H_a, sebaliknya

$f_{hitung} \leq f_{tabel}$ maka H_o diterima dan menerima H_a.

[15] Muhammad Nisfiannor, *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), 92.

c. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi dilakukan untuk mengetahui apakah ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pada periode t, sebelumnya pada model regresi linier dipergunakan. Jika terjadi korelasi maka dinamakan ada problem autokorelasi. Dalam model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi autokorelasi.[16]

Autokorelasi dapat dideteksi dengan berbagai metode. Diantaranya adalah dengan menggunakan metode grafik, uji Geary, uji Durbin-Watson, dan uji Breusch-Goodfrey (BG). Dalam penelitian ini pengujian autokorelasi dilakukan dengan menggunakan uji Durbin-Watson. Interpretasi hasil uji autokorelasi menggunakan SPSS dengan membandingkan nilai Durbin-Watson dengan nilai du.[17]

Hipotesis :

H0 : Tidak terjadi autokorelasi

Ha : Terjadi autokorelasi

Statistik uji:

d = Ditunjukkan oleh nilai Durbin Watson

d u = Nilai batas atas / upper Durbin Watson table (Lihat pada Tabel Durbin

Watson dengan a = 0,05 atau 0,01; k = banyaknya variabel bebas; n = jumlah responden) .

Keputusan:

Apabila nilai d ≥ d u , maka gagal tolak H0 (Berarti tidak terjadi autokorelasi).

PONOROGO

[16] *Ibid*., 92.

[17] Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), 319-320.

d. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah ada korelasi antar variabel independen pada model regresi. Semakin kecil korelasi antar variabel independen makin baik untuk model regresi yang dipergunakan.[18]

Pada penelitian ini prosedur pengujian multikolinieritas menggunakan *variance inflation factor* (VIF), karena metode ini dapat dilakukan dengan mudah menggunakan software. Interpretasi hasil uji multikolinieritas menyebutkan bahwa apabila VIF kurang dari 10, maka tidak terdapat masalah multikolinieritas. Sedangkan apabila VIF lebih dari 10, maka terdapat masalah multikolinieritas.[19]

e. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebuah data mempunyai variansi yang tidak sama diantara data tersebut. Data yang diharapkan adalah yang memiliki variansi yang tidak sama.[20] Dalam penelitian ini, uji Heteroskedastisitas dilakukan dengan uji Glejser. Untuk menginterpretasikan hasil uji Heteroskedastisitas menggunakan SPSS yakni dengan membandingkan nilai Sig. dengan α.[21]

Hipotesis:

H0 : Tidak terjadi heteroskedastisitas

Ha : Terjadi heteroskedastisitas

Statistik uji:

P-value = Ditunjukkan oleh nilai Sig.

α = Tingkat signifikansi yang dipilih 0,05 atau 0,01

[18] Nisfiannor, *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial*, 92.
[19] Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan*, 325-326.
[20] Nisfiannor, *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial*, 92.
[21] Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan*, 318

Keputusan:

Tolak H0 jika Sig. < α.

Berarti terjadi heteroskedastisitas.

f. Uji Regreasi Linier Sederhana

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan no. 1 dan 2 adalah menggunakan regresi linier sederhana. Sedangkan untuk mendapat model regresi Linier sederhananya yaitu:[22]

$$\hat{y} = b_o + b_1 x_i$$

1) Langkah pertama mencari nilai b_0 dan b_1

$$b_1 = \frac{\sum xy - n.\bar{x}.\bar{y}}{\sum x^2 - n\bar{x}^2}$$

$$b_o = \bar{y} - b_1\bar{x}$$

2) Langkah ke dua menghitung koefisien determinasi (besarnya pengaruh variabel x terhadap variabel y)

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

g. Uji Regresi Linier Berganda dengan 2 Variabel Bebas

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan no. 3 adalah dengan menggunakan regresi linier berganda 2 variabel bebas. Sedangkan untuk mendapatkan model regresi linier berganda 2 variabel bebas yaitu:[23]

$$\hat{y} = b_0 + b_1 x_1 + b_2 x_2$$

1) Langkah pertama mencari nilai b_0, b_1 dan b_2

$$b_1 = \frac{\left(\sum X_2^2\right)\left(\sum X_2^2 Y\right) - (\sum X_2 Y)(\sum X_1 X_2)}{(\sum X_1^2)\left(\sum X_2^2\right) - (\sum X_1 X_2)^2}$$

[22] Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama*, 284-285.

[23] *Ibid.*, 125-130.

$$b_2 = \frac{\left(\sum X_1^2\right)(\sum X_2 Y) - (\sum X_1 Y)(\sum X_1 X_2)}{(\sum X_1^2)\left(\sum X_2^2\right) - (\sum X_1 X_2)^2}$$

$$b_0 = \frac{\sum y - b_1 \sum x_1 - b_2 \sum x_2}{n}$$

Dimana:

$$\sum X_1^2 = \sum x_1 - \frac{(\sum x_1)^2}{n}$$

$$\sum X_2^2 = \sum x_2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n}$$

$$\sum X_1 X_2 = \sum x_1 x_2 - \frac{(\sum x_1)(\sum x_2)}{n}$$

$$\sum X_2 Y = \sum x_2 y - \frac{(\sum x_2)(\sum y)}{n}$$

$$\sum Y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$$

2) Langkah ke dua menghitung koefisien determinasi (besarnya pengaruh variabel independed terhadap variabel dependen)

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

Keterangan

Y	:	Variabel terikat / depended
X	:	Variabael bebas / independen
b_0	:	Prediksi *intercept* (nilsi $\hat{y}$ jika x = 0)
b_1, b_2	:	prediksi *slope* (arah koefisisen regresi)
n	:	Jumlah observasi / pengamatan
x	:	Data ke-i variabel x (independen/bebas), dimana i=1,2..n
y	:	Data ke-i variabel y (dependen/terikat), dimana i=1,2..n
$\bar{x}$	:	mean/rata-rata dari penjumlahan data variabel x (independen/bebas)

$\bar{y}$	:	mean/rata-rata dari penjumlahan data variabel y (dependen/terikat)
R^2	:	Koefisien determinasi
SSR	:	*Sum of Square Regression*
SSE	:	*Sum of Square Error*
SST	:	*Sum of Square Total*
MSR	:	*Mean Square Regression*
MSE	:	*Mean Square Error*

IAIN PONOROGO

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Negeri 1 Wonoasri

Dalam sejarahnya sebelum SMP Negeri 1 Wonoasri dirintis, banyak anak dari desa yang hanya lulusan sekolah dasar saja, banyak yang tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi lagi, dengan alasan karena jauhnya sekolahan yang harus ke kota, dan ingin ke kecamatan kare terbatas fasilitasnya, angkutannya dan medan areanya juga jauh yang sulit di tempuh para anak, pemerintah mulai bergerak mendirikan sekolahan yang ada di pinggiran, mencari tempat dari tempat satu pindah tempat yang lain, mencari tempat yang pas yang memadai dan para masyarakat setuju mendukungnya, dan pada awal tahun 1984 pemerintah mulai mendirikan sekolah tersebut di desa Sidomulyo kecamatan Wonoasri, dengan menugaskan 10 guru.

Ternyata setelah sekolah ini mulai aktif banyak masyarakat dan anak-anak yang minat bersekolah di SMPN 1 Wonoasri, dengan alasan dekat. Dengan kondisi yang sangat sederhana sekolah ini mampu membantu pemerintah dalam rangka mewujudkan tujuan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembangunan bidang pendidikan terus dicanangkan seiring dengan tuntunan dalam rangka meningkatkan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa.

Akhirnya pada tahun 1999 sekolah itu menjadi negeri, menjadi SMP Negeri 1 Wonoasri, perhatian pemerintah dan masyarakat di sekitarnya cukup membanggakan, hal tersebut dapat di lihat dari bentuk partisipasinya. Berbagai bentuk sumbangan baik moril maupun materiil, sehingga sampai saat ini SMP Negeri 1 Wonoasri memiliki gedung sendiri yang sudah bagus, lengkap, luas dan memiliki gedung yang mampu untuk menampung siswa-siswi lebih dari 500. Banyak fasilitas-fasilitas juga yang untuk mendukung program kegiatan belajar-mengajar.

Di SMP Negeri 1 Wonoasri jumlah muridnya kurang lebih ada 628 siswa. Yang di dominan dari daerah pedesaan. Walupun bertempat didaerah pinggiran tetapi sekolah ini tak kalah bagusnya dengan sekolahan yang ada di daerah kota.

2. Profil SMP Negeri 1 Wonoasri

a. Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Wonoasri
b. Alamat sekolah : Jl. Raya Wonoasri No. 78
c. Kode Pos : 63157
d. Desa/ kelurahan : Wonoasri
e. Kecamatan : Wonoasri
f. Kabupaten / Kota : Madiun
g. Provinsi : Jawa Timur
h. Tahun berdiri : 1984
i. NSS : 201050804050
j. NPSN : 20507757
k. No. sertifikat : 35201103.400002
l. NPWP : 00.415. 243 5-621.00
m. Status Akreditasi : Terakreditasi A
n. Nomor Telepon : 0351-383848
o. Bangunan sekolahan : Milik Sendiri

3. Letak Geografis SMP Negeri 1 Wonoasri

SMP Negeri 1 Wonoasri memiliki tempat di daerah pedesaan, terletak di kec. Wonoasri bagian selatan jarak dari pusat kecamatan itu 1 km dan jarak dari pusat Pemerintahan Kabupaten sekitar 26 km. lokasi sekolah ini di Jl. Raya Wonoasri No 78 No telepon (0351) 383848 kode pos 63157.

4. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Wonoasri

a. Visi SMP Negeri 1 Wonoasri

"Visi dirumuskan dengan kalimat, (1) filosofis, (2) khas, (3) mudah diingat. Adapun visi SMP Negeri 1 Wonoasri adalah sebagai berikut:

" UNGGUL DALAM PRESTASI, BERBUDAYA, CINTA LINGKUNGAN BERLANDASKAN MORAL DAN AGAMA"

Sebagai indikator visi tersebut adalah:

1) Unggul dalam prestasi akademik dan non akademik
2) Unggul dalam prestasi lulusan dan perolehan NUN
3) Unggul dalam proses pembelajaran
4) Terwujudnya inovasi dan strategi pembelajaran
5) Terwujudnya pengembangan teknik penilaian
6) Unggul dalam SDM pendidikan
7) Terwujudnya pengembangan K-13
8) Memiliki etos kerja yang tinggi
9) Memiliki pengelolaan kegiatan sekolah yang acuntable
10) Memenuhi sarana dan prasarana pendidikan yang dibutuhkan
11) Memiliki administrasi sekolah yang tertib.
12) Mencintai dan mengembangkan budaya bangsa
13) Unggul dalam bidang keagamaan dan sosial
14) Mencintai, merawat dan melaksanakan pengembangan lingkungan
15) Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, indah,aman dan menyenangkan untuk mencegah pencemaran lingkungan
16) Terwujudnya budaya hidup bersih,sehat dan teratur
17) Memiliki tanggung jawab dalam upaya perlindungan dan pengelolaan kebersihan lingkungan sekolah

b. Misi SMP Negeri 1 Wonoasri

1) Melaksanakan pengembangan SDM pendidikan.
2) Melaksanakan pengembangan K-13
3) Melaksanakan pengembangan proses pembelajaran.
4) Melaksanakan pembelajaran yang berdasar Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)
5) Melaksanakan pengembangan proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.
6) Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan CTL.
7) Melaksanakan pengembangan sistem penilaian
8) Melaksanakan pengembangan instrumen perangkat soal untuk berbagai evaluasi
9) Melaksanakan program perbaikan dan pengayaan.
10) Melaksanakan kegiatan ekstra yang berdasar bakat, minat dan keahlian peserta didik.
11) Melaksanakan administrasi sekolah dengan baik dan memenuhi sarana pembelajaran.
12) Melaksanakan pengembangan sarana dan prasarana.
13) Melaksanakan peningkatan kedisiplinan guru dan karyawan
14) Melaksanakan kerja sama yang harmonis dengan stake holder.
15) Melaksanakan pengembangan pendidikan karakter bangsa melalui pendidikan tata krama, pebiasaan, estrakurikuler dan terintegrasi dalam kegiatan PBM

5. Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Wonoasri

Struktur organisasi merupakan bagan tatanan dalam suatu lembaga dalam menjalankan roda organisasi. Adapun struktur organisasi di SMP Negeri 1 Wonoasri adalah sebagai berikut:

Kepala Sekolah : Mohamad Idham Choliq, S.Pd.

Waka Kesiswaan : Piyono, S.Pd.

Waka Kurikulum : Suprapti, S.Pd.

Waka Humas : Yitna Subagya, S.Pd.

Waka Sar-pras : Mujiyana, S.Pd.

Koordinator TU : Mudjiati, S.Pd.

KA. Laboratorium : Edi Sunarto, S.Pd.

Laboran IPA : Sugianto, S.Pd.

Laboran Bahasa : Kasanun, S.Pd.

Laboran TIK : Hendra Yudha, S.Pd.

KA. Perpustakaan : Sri Kartini, S.Pd.

Pustakawan : Kukuh, S.Pd.

Tabel 4.1

Daftar Nama Guru SMP Negeri 1 Wonoasri

No.	Nama	Jabatan	No.	Nama	Jabatan
1	Anik Sri Handayani, S.Pd.	Guru	23	Ninik Suharti, S.Pd.	Guru
2	Anwar Sodiq, M.Pd.	Guru	24	Niswatul Khasana, S.Pd.	Guru
3	Bambang Djoemadiono, S.Pd.	Guru	25	Nurridha Musarifah, S.Pd.I.	Guru
4	Bambang Siswadi, S.Pd.	Guru	26	Puji Cahyono, S.Pd.	Guru
5	Diah Atun Handayani, S.Pd.	Guru	27	Sri Kartini, S.Pd.	Guru
6	Didik Mulat Prabowo, S.Pd.	Guru	28	Riadi, S.Pd.	Guru
7	Dwi Apriyanti, S.Pd.	Guru	29	Sri Lestari, S.Pd.	Guru
8	Edy Sunarto, S.Pd.	Guru	30	Sugianto, S.Pd.	Guru
9	Eko Tri Budiyanto, S.Pd.	Guru	31	Suhendariyanti, S.Pd.	Guru
10	Elly Ernaningsih, S.Pd.	Guru	32	Sukarsi, S.Pd.	Guru
11	Endang Dwi Ratna Wati, S.Pd.	Guru	33	Suparlan, S.Pd.	Guru
12	Gunari, S.Pd.	Guru	34	Supriyanto, S.Pd.	Guru
13	Hariyanto, S.Pd.	Guru	35	Susilowati, S.Pd.	Guru
14	Harminto, S.Pd.	Guru	36	Yulin Setianingsih, S.Pd.	Guru
15	Kasanun, S.Pd.	Guru	37	Siti Subandiyah, S.Pd.	Guru
16	Koiriyah, S.Pd.	Guru	38	Joko Hariadi, S.Pd.	Guru
17	Kresnawan Adri W, S.Pd.	Guru	39	Hendra Yudha Firmansyah, S.Pd.	Guru
18	Lies Endrawati P, S.Pd.	Guru	40	Dahlia Ainun, S.Pd.	Guru
19	Mei Syaroh, S.Pd.	Guru	41	Yunita Dwi P, S.Pd.	Guru

20	Muhsin, S.Pd.	Guru	42	Nissa Prastika, S.Pd.	Guru
21	Mursam, S.Pd.	Guru	43	Didik Supriono, S.Pd.	Guru
22	Muryati, S.Pd.	Guru			

Tabel 4.2

Keadaan staff SMP Negeri 1 Wonoasri

No	Nama	keterangan
1.	Dinna Indri L	Staff TU
2.	Johan Putra S	Staff TU
3.	Suharti	Staff TU
4.	Kukuh Yoso K	Staff TU
5.	Mudjiati	Staff TU
6.	Niken Yuni H	Staff TU
7.	Ninna Fitriana	Staff TU
8.	Purwanto	Staff TU
9.	Rochani	Staff TU
10.	Slamet Riyanto	Staff TU
11.	Subroto	Staff TU

PONOROGO

6. Keadaan Siswa SMP Negeri 1 Wonoasri

Berikut adalah data siswa SMP Negeri 1 Wonoasri:

Tabel 4.3

Daftar Siswa Kelas 7 SMP Negeri 1 Wonoasri

Kelas	Jumlah siswa putra	Jumlah siswa putri	Jumlah siswa
VII A	15	13	28
VII B	14	15	29
VII C	16	14	30
VII D	15	14	29
VII E	16	14	30
VII F	14	16	30
VII G	17	13	30
Jumlah	**107**	**99**	**206**

Tabel 4.4

Daftar Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Wonoasri

Kelas	Jumlah Siswa Putra	Jumlah Siswa Putri	Jumlah Siswa
VIII A	17	15	32
VIII B	14	17	31
VIII C	18	13	31
VIII D	15	15	30
VIII E	16	15	31
VIII F	19	11	30
VIII G	17	10	27
VIII H	14	17	31
Jumlah	**130**	**113**	**243**

Tabel 4.5

Daftar Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Wonoasri

Kelas	Jumlah Siswa Putra	Jumlah Siswa Putri	Jumlah Siswa
IX A	14	12	26
IX B	13	9	22
IX C	13	11	24
IX D	14	9	23
IX E	15	8	23
IX F	14	9	23
IX G	13	11	24
IX H	14	10	24
IX I	9	12	21
Jumlah	**119**	**91**	**210**

7. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Wonoasri

Berikut ini adalah sarana dan prasarana yang ada di sekolah :

Tabel 4.6

Sarana Pendidikan SMP Negeri 1 Wonoasri

Jenis Sarana	Jumlah
Bangku untuk peserta didik	314
Kursi	628
Almari dan rak buku	23
Papan tulis	46
Rak perpustakaan	18
Koleksi buku perpustakaan	3.172
Computer	110
Ruang baca	1
TV	1
LCD	4

Tabel 4.7

Prasarana Pendidikan SMP Negeri 1 Wonoasri

No	Jenis Prasarana	Jumlah	Keadaan	Kepemilikan
1	Ruang Kelas	23	Baik	Milik Sendiri
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik	Milik Sendiri
3	Ruang Waka	1	Baik	Milik Sendiri
4	Guru	1	Baik	Milik Sendiri
5	Tata Usaha	1	Baik	Milik Sendiri
6	Tamu	1	Baik	Milik Sendiri
7	Perpustakaan	1	Baik	Milik Sendiri
8	Lab. IPA	2	Baik	Milik Sendiri
9	Ketrampilan	1	Baik	Milik Sendiri
10	Lab. Bahasa	1	Baik	Milik Sendiri
11	Kesenian	1	Baik	Milik Sendiri
12	Lap. Komputer	3	Baik	Milik Sendiri
13	Gudang	2	Baik	Milik Sendiri
14	Dapur	1	Baik	Milik Sendiri
15	Km/wc Guru	1	Baik	Milik Sendiri
16	Km/ wc Siswa	10	Baik	Milik Sendiri
17	Musholla	1	Baik	Milik Sendiri
18	UKS	1	Baik	Milik Sendiri
19	Tempat olahraga	5	Baik	Milik Sendiri

IAIN PONOROGO

B. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Tentang Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp*

Deskripsi data ini bertujuan untuk memberikan gambaran data penerapan pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*. Untuk mendapatkan data mengenai penerapan pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*, peneliti mendistribusikan angket kepada responden yang berjumlah 31 siswa. Adapun hasil skor penerapan pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* di kelas VIII SMPN 1 Wonoasri sebagai berikut:

Tabel 4.8

Skor Jawaban Angket Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	38	1	3,2	3,2	3,2
	42	4	12,9	12,9	16,1
	43	3	9,7	9,7	25,8
	45	9	29,0	29,0	54,8
	46	1	3,2	3,2	58,1
	47	4	12,9	12,9	71,0
	48	4	12,9	12,9	83,9
	49	2	6,5	6,5	90,3
	50	1	3,2	3,2	93,5
	51	2	6,5	6,5	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Disimpulkan bahwa pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*, skor paling tinggi ialah 51 sebanyak 2 siswa dan skor paling rendah ialah 38 sebanyak 1 siswa. Berdasarkan data di atas, pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri dibedakan menjadi 3 kelompok yaitu: efektif, cukup efektif, kurang efektif. Untuk mengetahui tingkatan efektif, cukup efektif, ataupun kurang efektif, peneliti mencari mean serta standar defiasi, berikut hasilnya:

Tabel 4.9
Deskripsi Statistik
Pembelajaran Melalui
Aplikasi *Whatsapp*

Whatsapp

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		45,68
Median		45,00
Std. Deviation		2,971
Minimum		38
Maximum		51

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui Mx=45,68 dan SDx=2,971. Untuk mengetahui tingkatan pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* ini tergolong efektif, cukup efektif, ataupun kurang efektif maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

a. Mx + 1.SDx = 45,68 + 1.2,971
= 45,68 + 2,971
= 48,651 (dibulatkan menjadi 49)

b. Mx - 1.SDx = 45,68 - 1.2,971
= 45,68 - 2,971
= 42,709 (dibulatkan menjadi 43)

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diperoleh maka skor lebih dari 49 dikategorikan tingkat pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* efektif, sedangkan skor 43 sampai dengan 49 dikategorikan tingkat pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* cukup efektif, serta skor kurang dari 43 dikategorikan tingkat pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* kurang efektif. Untuk mengetahui lebih jelas terkait kategori tingkat pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* siswa kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 4.10

Prosentase Kategori Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp*

No	Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	Lebih dari 49	3	9,7%	Efektif
2	43 sampai 49	23	74,2%	Cukup efektif
3	Kurang dari 43	5	16,1%	Kurang Efektif
Jumlah		31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang menyatakan pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dalam kategori efektif sejumlah 3 responden (9,7%), dalam kategori cukup efektif sejumlah 23 responden (74,2%), serta dalam kategori kurang efektif sejumlah 5 responden (16,1%). Disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri dalam kategori cukup efektif dengan persentase 74,2%.

2. Deskripsi Data Tentang Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom*

Deskripsi data ini bertujuan untuk memberikan gambaran data penerapan pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom*. Untuk mendapatkan data mengenai penerapan pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom*, peneliti mendistribusikan angket kepada responden yang berjumlah 31 siswa. Adapun hasil skor penerapan pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* di kelas VIII SMPN 1 Wonoasri sebagai berikut:

Tabel 4.11

Skor Jawaban Angket Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	3,2	3,2	3,2
	42	3	9,7	9,7	12,9
	43	2	6,5	6,5	19,4
	44	5	16,1	16,1	35,5
	45	6	19,4	19,4	54,8
	46	4	12,9	12,9	67,7
	47	9	29,0	29,0	96,8
	49	1	3,2	3,2	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Disimpulkan bahwa pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom*, skor paling tinggi ialah 49 sebanyak 1 siswa dan skor paling rendah ialah 40 sebanyak 1 siswa. Berdasarkan data di atas, pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri dibedakan menjadi 3 kelompok yaitu: efektif, cukup efektif, kurang efektif. Untuk mengetahui tingkatan efektif, cukup efektif, ataupun kurang efektif, peneliti mencari mean serta standar defiasi, berikut hasilnya:

Tabel 4.12

Deskripsi Statistik Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom*

Google Classroom

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		45,10
Median		45,00
Std. Deviation		2,006
Minimum		40
Maximum		49

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui Mx=45,10 dan SDx=2,006. Untuk mengetahui tingkatan pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* ini tergolong efektif, cukup efektif, ataupun kurang efektif maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

a. Mx + 1.SDx = 45,10 + 1.2,006
= 45,10 + 2,006
= 47,106 (dibulatkan menjadi 47)

b. Mx - 1.SDx = 45,10 - 1.2,006
= 45,10 - 2,006
= 43,094 (dibulatkan menjadi 43)

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diperoleh maka skor lebih dari 47 dikategorikan tingkat pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* efektif, sedangkan skor 43 sampai dengan 47 dikategorikan tingkat pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* cukup efektif, serta skor kurang dari 43 dikategorikan tingkat pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* kurang efektif. Untuk mengetahui lebih jelas terkait kategori tingkat pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* siswa kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 4.13

Prosentase Kategori Pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom*

No	Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	Lebih dari 47	1	3,2%	Efektif
2	43 sampai 47	26	83,9%	Cukup efektif
3	Kurang dari 43	4	12,9%	Kurang Efektif
Jumlah		31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang menyatakan pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* dalam kategori efektif sejumlah 1 responden (3,2%), dalam kategori cukup efektif sejumlah 26 responden (83,9%), serta dalam kategori kurang efektif sejumlah 4 responden (12,9%). Disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri dalam kategori cukup efektif dengan persentase 83,9%.

3. Deskripsi Data Tentang Minat Belajar Siswa

Deskripsi data ini bertujuan untuk memberikan gambaran data tentang minat belajar siswa kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri. Untuk mendapatkan data tentang minat belajar siswa, peneliti mendistribusikan angket kepada responden yang berjumlah 31 siswa. Adapun hasil skor terkait minat belajar siswa di kelas VIII SMPN 1 Wonoasri sebagai berikut:

Tabel 4.14

Skor Jawaban Angket Minat Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	3,2	3,2	3,2
	41	4	12,9	12,9	16,1
	42	4	12,9	12,9	29,0
	43	5	16,1	16,1	45,2
	44	3	9,7	9,7	54,8
	45	2	6,5	6,5	61,3
	46	6	19,4	19,4	80,6
	47	2	6,5	6,5	87,1
	48	2	6,5	6,5	93,5
	49	2	6,5	6,5	100,0
	Total	31	100,0	100,0	

Disimpulkan bahwa minat belajar siswa, skor paling tinggi ialah 49 sebanyak 2 siswa dan skor paling rendah ialah 40 sebanyak 1 siswa. Berdasarkan data di atas, minat belajar siswa kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri dibedakan menjadi 3 kelompok yaitu: tinggi, sedang, rendah. Untuk mengetahui tingkatan tinggi, sedang, ataupun rendah, peneliti mencari mean serta standar defiasi, berikut hasilnya:

Tabel 4.15

Deskripsi Statistik Minat Belajar

minat belajar

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		44,29
Median		44,00
Std. Deviation		2,559
Minimum		40
Maximum		49

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui Mx=44,29 dan SDx=2,559. Untuk mengetahui tingkatan minat belajar siswa ini tergolong tinggi, sedang, rendah maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

a. Mx + 1.SDx = 44,29 + 1.2,559
= 44,29 + 2,559
= 46,349 (dibulatkan menjadi 46)

b. Mx - 1.SDx = 44,29 - 1.2,559
= 44,29 - 2,559
= 41,731 (dibulatkan menjadi 42)

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diperoleh maka skor lebih dari 46 dikategorikan tingkat minat belajar siswa tinggi, sedangkan skor 42 sampai dengan 46 dikategorikan tingkat minat belajar siswa sedang, serta skor kurang dari 42 dikategorikan tingkat minat belajar

siswa rendah. Untuk mengetahui lebih jelas terkait kategori tingkat minat belajar siswa kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 4.16

Prosentase Kategori Minat Belajar

No	Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	Lebih dari 46	6	19,5%	Tinggi
2	42 sampai 46	20	64,4%	Sedang
3	Kurang dari 42	5	16,1%	Rendah
Jumlah		31	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang menyatakan minat belajar siswa dalam kategori tinggi sejumlah 6 responden (19,5%), dalam kategori sedang sejumlah 20 responden (64,4%), serta dalam kategori rendah sejumlah 5 responden (16,1%). Disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri dalam kategori sedang dengan persentase 64,4%.

PONOROGO

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh tersebut tersebar secara normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan uji kolmogorov-smirnov, berikut hasilnya:

Tabel 4.17

Tabel Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters[a,b]	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,83197805
Most Extreme Differences	Absolute	,125
	Positive	,094
	Negative	-,125
Test Statistic		,125
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200[c,d]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan output di atas diketahui bahwa nilai *signifikansi deviaion from linearity* sebesar 0,200. Sehingga dapat disimpilkan bahwa P *value* (0,200) > α (0,05) yang berarti data yang diperoleh berdistribusi normal.

IAIN PONOROGO

2. Uji Linieritas

Uji linieritas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan linier antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Dua variabel dikatakan tidak mempunyai hubungan yang linier apabila nilai *P-value* yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* < 0,05.[1] Uji linieritas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

Tabel 4.18

Hasil Uji Linieritas Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* terhadap Minat Belajar Siswa

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Whatsapp	Between Groups	(Combined)	151,220	9	16,802	7,812	,009
		Linearity	95,365	1	95,365	44,340	,000
		Deviation from Linearity	55,855	8	6,982	3,246	,114
	Within Groups		45,167	21	2,151		
	Total		196,387	30			

Hipotesis:

H_0: Terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa.

H_a : Tidak terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa.

Statistik Uji:

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig.) = 0,114

PONOROGO

[1]Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2018), 55.

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, besar nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,114. Dengan demikian dapat disimpulan bahwa nilai signifikansi (0,114) > α (0,05), sehingga H_0 diterima, yakni terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa.

Tabel 4.19

Hasil Uji Linieritas Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Google Classroom	Between Groups	(Combined)	61,532	7	8,790	1,499	,217
		Linearity	53,191	1	53,191	9,072	,006
		Deviation from Linearity	8,341	6	1,390	,237	,960
	Within Groups		134,856	23	5,863		
	Total		196,387	30			

Hipotesis:

H_0: Terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa.

H_a : Tidak terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa.

Statistik Uji:

α = 0,05

P-value (Sig.) = 0,960

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, besar nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,960. Dengan demikian dapat disimpulan bahwa nilai signifikansi (0,960) > α (0,05), sehingga H_0 diterima, yakni terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa.

3. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi dalam penelitian ini dengan menggunakan uji *Durbin-Watson* (DW). Dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

Tabel 4.20

Hasil Uji Autokorelasi

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,698[a]	,487	,451	1,896	2,635

a. Predictors: (Constant), Google Classroom, Whatsapp

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Hipotesis:

H_0: Tidak terjadi autokorelasi

H_a: Terjadi autokorelasi

Statistik Uji:

d = 2,635

d_u = 1,570 (a = 0,05 ; k = 2 ; n = 31)

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *Durbin-Watson* sebesar 1,774. Kemudian nilai tersebut akan dibandingkan dengan nilai tabel DW dengan signifikansi 5%, jumlah sampel (N) sebesar 31 dan jumlah variabel independent (K) = 2 (cari pada tabel DW), sehingga diperoleh nilai d_u sebesar 1,570.

Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai DW (2,635) > d_u (1,570), sehinnga H_0 diterima, artinya tidak terjadi autokorelasi.

4. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya keterkaitan yang tinggi antara variabel - variabel bebas yang ada dalam suatu model regresi linier berganda. Dalam hal ini peneliti menggunakan deteksi *Variance Inflantion Factor* (VIF) sebagai uji multikolinieritas. Variabel bebas dalam model regresi linier berganda dikatakan tidak terjadi multikolinieritas apabila nilai VIF-nya lebih kecil dari 10. Uji multikolinieritas dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

Tabel 4.21

Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	15,136	7,794		1,942	,062		
	Whatsapp	,565	,164	,656	3,438	,002	,504	1,986
	Google Classroom	,075	,243	,058	,306	,762	,504	1,986

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan output SPSS versi 25.0 di atas, jika dilihat dari nilai VIF-nya (1,986) semua nilainya lebih kecil dari 10. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai VIF (1,986) < 10 yang artinya variabel bebas yang ada dalam model regresi linier berganda tidak terjadi multikolinieritas.

5. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dan residual pada suatu pengamatan yang lain. Model regresi dinyatakan tidak terjadi heteroskedastisitas ketika nilai P-Value-nya lebih besar dari pada α (0,05). Metode uji heteroskedastisitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Uji Glejser dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Berikut hasil uji heteroskedastisitas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0:

Tabel 4.22

Tabel uji Heteroskedastisitas

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	,803	2	,402	,411	,667[b]
	Residual	27,386	28	,978		
	Total	28,189	30			

a. Dependent Variable: Abs_RES

b. Predictors: (Constant), Google Classroom, Whatsapp

Hipotesis:

H_0: Tidak terjadi heteroskedastisitas

H_a: Terjadi heteroskedastisitas

Statistik Uji:

α = 0,05

P-value (Sig.) = 0,667

Keputusan:

Berdasarkan output SPSS versi 25.0 di atas, maka diketahui nilai *P-Value*-nya (Sig.) sebesar 0,667. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai *P-value* (0,667) > α (0,05), sehingga H_0 diterima yang artinya kedua variabel independen tersebut tidak terjadi heteroskedastisitas.

6. **Uji Hipotesis (Uji regresi Linier Sederhana dan Uji regresi Linier Berganda)**

   a. **Analisis Data tentang Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri**

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri ini peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana. Tahapan yang peneliti lakukan adalah dari mencari persamaan model regresi dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis dan yang terakhir yakni menghitung besarnya R *square* (R^2). Untuk mencari persamaan regresi linier sederhana hasil perhitungannya terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 4.23

Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* terhadap Minat Belajar

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16,877	5,250		3,215	,003
	Whatsapp	,600	,115	,697	5,232	,000

a. Dependent Variable: minat belajar

Dari hasil perhitungan di atas di dapat persamaan regresi: Y = 16,877 + 0,600 X_1. Yang artinya Y (minat belajar siswa) akan meningkat jika X_1 ditingkatkan. Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan variabel pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri, peneliti melakukan uji regresi linier sederhana dan adapun hasil perhitungannya terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4.24

Tabel Anova *Whatsapp* terhadap Minat Belajar Siswa

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	95,365	1	95,365	27,376	,000[b]
	Residual	101,022	29	3,484		
	Total	196,387	30			

a. Dependent Variable: minat belajar

b. Predictors: (Constant), *Whatsapp*

Hipotesis:

Ha : Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

Ho : Tidak terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

Statistik uji :

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig.) = 0,000

Keputusan :

Berdasarkan hasil perhitungan dalam tabel di atas maka di peroleh hasil nilai P-value sebesar 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa P-value (0,000) < α (0,05) yang berarti Ho di tolak dan Ha di terima. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021. Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi

Pekerti, maka dengan melihat nilai r *square* pada tabel perhitungan berikut :

Tabel 4.25

Tabel Model Summary Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* terhadap Minat Belajar Siswa

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,697[a]	,486	,468	1,866

a. Predictors: (Constant), *Whatsapp*

b. Dependent Variable: minat belajar

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas di dapatkan nilai R square (R^2) sebesar 0,486. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* memiliki pengaruh sebesar 48,6% terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri. Sedangkan sisanya sebesar 51,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*).

b. Analisis Data tentang Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri ini peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana. Tahapan yang peneliti lakukan adalah dari mencari persamaan model regresi dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis dan yang terakhir yakni menghitung besarnya R *square* (R^2). Untuk mencari persamaan regresi linier sederhana hasil perhitungannya terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 4.26

Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom* terhadap Minat Belajar

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	14,354	9,130		1,572	,127
	Google Classroom	,664	,202	,520	3,282	,003

a. Dependent Variable: minat belajar

Dari hasil perhitungan di atas di dapat persamaan regresi: Y = 14,354 + 0,664 X_2

Yang artinya Y (minat belajar siswa) akan meningkat jika X_2 ditingkatkan. Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan variabel pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri, peneliti melakukan uji regresi linier sederhana dan adapun hasil perhitungannya terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4.27

Tabel Anova *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	53,191	1	53,191	10,772	,003[b]
	Residual	143,196	29	4,938		
	Total	196,387	30			

a. Dependent Variable: minat belajar

b. Predictors: (Constant), *Google Classroom*

Hipotesis:

Ha : Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

Ho : Tidak terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

Statistik uji :

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig.) = 0,003

Keputusan :

Berdasarkan hasil perhitungan dalam tabel di atas maka di peroleh hasil nilai *P-value* sebesar 0,003. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *P-value* (0,003) < α (0,05) yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021. Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa, maka dengan melihat nilai r square pada tabel perhitungan berikut :

Tabel 4.28

Tabel Model Summary Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,520[a]	,271	,246	2,222

a. Predictors: (Constant), *Google Classroom*

b. Dependent Variable: minat belajar

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas di dapatkan nilai R square (R^2) sebesar 0,271. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* memiliki pengaruh sebesar 27,1% terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri. Sedangkan sisanya sebesar 72,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom*).

c. Analisis Data tentang Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri ini peneliti menggunakan analisis regresi linier berganda. Tahapan yang peneliti lakukan adalah dari mencari persamaan model regresi dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis dan yang terakhir yakni menghitung besarnya R *square* (R^2). Untuk mencari persamaan regresi linier berganda hasil perhitungannya terdapat dalam tabel berikut:

PONOROGO

Tabel 4.29

Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap Minat Belajar

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15,136	7,794		1,942	,062
	Whatsapp	,565	,164	,656	3,438	,002
	Google Classroom	,075	,243	,058	,306	,762

a. Dependent Variable: minat belajar

Dari hasil perhitungan di atas di dapat persamaan regresi: Y = 15,136 + 0,565 X_1 + 0,075 X_2

Yang artinya Y (minat belajar siswa) akan meningkat jika X_1 (pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*) dan X_2 (pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom*) ditingkatkan. Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan variabel pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri, peneliti melakukan uji regresi linier berganda dan adapun hasil perhitungannya terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4.30

Tabel Anova *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	95,703	2	47,851	13,307	,000[b]
	Residual	100,684	28	3,596		
	Total	196,387	30			

a. Dependent Variable: minat belajar

b. Predictors: (Constant), *Google Classroom*, *Whatsapp*

Hipotesis:

Ha : Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

Ho : Tidak terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021.

Statistik uji :

$\alpha = 0,05$

P-value (Sig.) = 0,000

Keputusan :

Berdasarkan hasil perhitungan dalam tabel di atas maka di peroleh hasil nilai P-value sebesar 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa P-value (0,000) < α (0,05) yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Ini menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021. Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa, maka dengan melihat nilai r square pada tabel perhitungan berikut :

Tabel 4.31

Tabel Model Summary Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,698[a]	,487	,451	1,896

a. Predictors: (Constant), *Google Classroom*, *Whatsapp*

b. Dependent Variable: minat belajar

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas di dapatkan nilai R square (R^2) sebesar 0,487. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* memiliki pengaruh sebesar 48,7% terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri. Sedangkan sisanya sebesar 51,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom*).

D. Interpretasi dan Pembahasan

Penelitian yang peneliti laksanakan di SMPN 1 Wonoasri ini, terdapat beberapa hal yang menjadi bahasan peneliti, yakni terkait dengan pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*, dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, kemudian pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, serta pengaruh keduanya terhadap minat belajar siswa di SMPN 1 Wonoasri. Untuk lebih jelasnya, maka peneliti akan menguraikannya dalam pembahasan berikut:

1. Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan Pengaruhnya terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas 8 SMPN 1 Wonoasri

Untuk memperoleh informasi terkait pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan angket penelitian dengan sampel berjumlah 31 responden yang isinya menggambarkan pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri. Dari analisis data tentang pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri, di peroleh informasi bahwa siswa yang menyatakan pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* yang termasuk dalam kategori efektif sebanyak 3

responden (9,7%), kemudian dalam kategori cukup efektif sebanyak 23 responden (74,2%), serta dalam kategori kurang efektif sebanyak 5 responden (16,1%). Dengan demikian, secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* yang diterapkan di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri termasuk dalam kategori cukup efektif dengan prosentase 74,2%.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri, peneliti menggunakan metode analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0. Berdasarkan dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana terkait pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa diperoleh nilai Sig.-nya (P-value) sebesar 0,000. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa P-value (0,000) < α (0,05), maka H0 ditolak, Ini menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021. Serta nilai R Square (R^2) dari analisis ini tergolong sedang, yakni hanya sebesar 0,486. Nilai tersebut memberikan gambaran bahwa variabel pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* berpengaruh sebesar 48,6% terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri. Sedangkan sisanya sebesar 51,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp*).

2. Pembelajaran Melalui Aplikasi *Google Classroom* dan Pengaruhnya terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas 8 SMPN 1 Wonoasri

Untuk memperoleh informasi terkait pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan angket penelitian dengan

sampel berjumlah 31 responden yang isinya menggambarkan pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri. Dari analisis data tentang pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* di SMPN 1 Wonoasri, diperoleh informasi bahwa siswa yang menyatakan pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* yang termasuk dalam kategori efektif sebanyak 1 responden (3,2%), kemudian dalam kategori cukup efektif sebanyak 26 responden (83,9%), serta dalam kategori kurang efektif sebanyak 4 responden (12,9%). Dengan demikian, secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* yang diterapkan di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri termasuk dalam kategori cukup efektif dengan prosentase 83,9%.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri, peneliti menggunakan metode analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0. Berdasarkan dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana terkait pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa diperoleh nilai Sig.-nya (P-value) sebesar 0,003. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa P-value (0,003) < α (0,05), maka H0 ditolak, Ini menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021. Serta nilai R Square (R2) dari analisis ini tergolong cukup rendah, yakni hanya sebesar 0,271. Nilai tersebut memberikan gambaran bahwa variabel pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* berpengaruh sebesar 27,1% terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri. Sedangkan sisanya sebesar 72,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom*).

3. Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas 8 SMPN 1 Wonoasri

Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri, peneliti menggunakan metode analisis regresi linier berganda dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0. Berdasarkan dari hasil perhitungan analisis regresi linier berganda terkait pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa diperoleh nilai Sig.-nya (P-value) sebesar 0,000. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa P-value (0,000) < α (0,05), maka H0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021. Serta nilai R Square (R2) dari analisis ini tergolong sedang, yakni hanya sebesar 0,487.

Nilai tersebut memberikan gambaran bahwa variabel pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* berpengaruh sebesar 48,7% terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri. Sedangkan sisanya sebesar 51,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom*).

PONOROGO

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitan terkait pengaruh pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas 8 di SMPN 1 Wonoasri, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri, dengan nilai Sig. (P-value) sebesar 0,000 < α (0,05), sehingga H0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021. Serta didapatkan persamaan regresi $Y = 16,877 + 0,600\ X_1$. Adapun nilai R Square (R^2) dari analisis ini sebesar 0,486 yang berarti pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* berpengaruh sebesar 48,6% terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri.
2. Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri, dengan nilai Sig. (P-value) sebesar 0,003 < α (0,05), sehingga H0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021. Serta didapatkan persamaan regresi $Y = 14,354 + 0,664\ X_2$. Adapun nilai R Square (R^2) dari analisis ini sebesar 0,271 yang berarti pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* berpengaruh sebesar 27,1% terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri.

3. Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri, dengan nilai Sig. (P-value) sebesar 0,000 < α (0,05), sehingga H0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh dari pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri tahun pelajaran 2020/ 2021. Serta didapatkan persamaan regresi $Y = 15{,}136 + 0{,}565\ X_1 + 0{,}075\ X_2$. Adapun nilai R Square (R^2) dari analisis ini sebesar 0,487 yang berarti pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* berpengaruh sebesar 48,7% terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas 8 SMPN 1 Wonoasri.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

   Sebelum diadakannya pembelajaran tatap muka sekolah hendaknya memaksimalkan serta meningkatkan pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom*. Karena berdasarkan dari hasil penelitian, pembelajaran melalui aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

2. Bagi Siswa

   Siswa SMP Negeri 1 Wonoasri disarankan untuk lebih semangat dan lebih aktif lagi dalam pembelajaran yang diselenggarakan sekolah juga meningkatkan kompetensi pengetahuan.

3. Bagi Guru

   Guru hendaklah mengembangkan potensi pada siswa melalui pembelajaran yang dilaksanakan, meskipun pembelajaran tidak dilakukan dengan tatap muka yakni dilakukan melalui aplikasi seperti *Whatsapp* dan *Google Classroom*.

DAFTAR PUSTAKA

Afnibar dan Dyla Fajhriani. Pemanfaatan *Whatsapp* Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen dan Mahasiswa dalam Menunjang Kegiatan Belajar. *Jurnal Komunikasi dan penyiaran Islam* 1, Januari-Juni 2020.

Al-Qur'an dan Terjemah. Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleema, 2010.

Arifin, F. Zainal. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.

Asrul dan Moh Afil. Dampak Pebelajaran *Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah SMPN SATAP 1 LADONGI. *Jurnal Pendidikan* Vol. 4 No. 3.2020

Basuki, Yoyok Rahayu. *Panduan Mudah Google Classroom*. Malang: Basuki Publisher, 2020.

Darmadi. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.

Hamdi. Peningkatan Kualitas pembelajaran melalui Penggunaan *Google Classroom* Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Praya Tengah. *Jurnal Suluh Edukasi* 2. 2020.

Hanafi, Halid, et al. *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Hanum, Numiek Sulistyo. Keefektifan E-learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi* Vol. 3, No. 1, 2013.

Irawan, Edi. *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014.

Kuncoro, Hengky Wahyu. *Pengaruh Pembelajaran dengan Whatsapp dan Google Classroom terhadap Minat Belajar*. Madiun. November 2020.

Lukmana, Siti Nur'aini Wahyu. *Pengaruh Pembelajaran Online Masa Pnademi Terhadap Minat Belajar Siswa di PAUD Miftahul Ulum Kesamben Wetan Driyorejo Gresik*. Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021.

Malalina, R. F. Pelatihan Google Classroom Untuk Mengoptimalisasiroses Pembelajaran Di Fkip Universitas Tamansiswa Palembang. *Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat* No. 1. 2018.

Mandagi, Mieke O. dan Nyoman Sudana Degeng. *Model dan Rancangan Pembelajaran*. Malang: CV Seribu Bintang, 2019.

Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.

Nisfiannor, Muhammad. *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.

Pibriana, Desi dan Desy Iba Ricoida. Analisis Pengaruh Internet Terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Studi Kasus: Perguruan Tinggi di Kota Palembang), *Jurnal Jatisi* 2. 2017.

Pustikayasa, I Made. Grup *Whatsapp* Sebagai media pembelajaran. *Jurnal Ilmiah pendidikan, Agama dan kebudayaan Hindu* 2. 2019.

Rahmanto, Muhammad Arifin dan Bunyamin. Efektifitas Media Pembelajaran daring Melalui *Google Classroom. Jurnal Pendidikan Islam* 2. November 2020.

Ratnasari, Devi, et al. Penerapan Aplikasi *Whatsapp* Terhadap Minat dan Prestasi Peserta Didik. *Jurnal edukasi dan sains Matematika* 2. September 2020.

Salamah, Wiladatus. Deskripsi Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* No. 3. 2020.

Sari, Isna Normalita. Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2018.

Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana, 2013.

Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.

Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.

Su'uga, Hisyam Surya, et al. Media *E-learning* Berbasis *Google Classroom* untuk mrningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pemdidikan Teknik Elektro* 3. 2020.

Syahputra, E. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing, 2020.

Widyaningrum, Retno. *Statistika.* Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2017.

Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2018.

Yunitasari, Ria dan Umi Hanifah. Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3. 2020.

PONOROGO