

ANALISIS PENGGUNAAN GOOGLE MEET BERBASIS ANDROID MOBILE DALAM MINAT BELAJAR MAHASISWA INFORMATIKA

Rizki Noor Prasetyono¹

¹Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Peradaban,
rizkinoorupb@peradaban.ac.id

Keywords:

*Online learning,
Google Meet,
Android Mobile,
interest in learning*

Kata Kunci:

*Pembelajaran daring,
Google Meet,
Android Mobile,
minat belajar*

Abstract

The purpose of this research is to find out how the impact of online learning using Google Meet based on Android Mobile on the learning interest of informatics students. This research uses quantitative descriptive by describing the data on student interest and response during learning using Google Meet based on Android Mobile and the results of the analysis using linear regression analysis to make conclusions. Research Results The use of Google Meet based on Android Mobile has an impact on learning interest in conditions of online learning. Then the percentage of influence on the use of Google Meet based on Android Mobile in interest in learning is 51.9%. The response also showed a percentage of 71% had good criteria to receive as learning during the pandemic.

Abstrak

Tujuan dari penelitian untuk mengetahui bagaimana dampak dari pembelajaran daring menggunakan Google Meet berbasis Android Mobile terhadap minat belajar mahasiswa informatika. Penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif dengan mendeskripsikan data minat belajar dan respon mahasiswa selama pembelajaran dengan menggunakan Google Meet berbasis Android Mobile dan hasil analisisnya menggunakan analisis regresi linier untuk dibuat kesimpulan. Hasil Penelitian Penggunaan Google Meet berbasis Android Mobile memiliki dampak dalam minat belajar dalam kondisi pembelajaran daring. Kemudian presentase keberpengaruhan Penggunaan Google Meet berbasis Android Mobile dalam minat belajar sebesar 51,9%. Respon juga menunjukkan presentase 71% memiliki kriteria baik untuk diterima sebagai pembelajaran selama pandemi.

Pendahuluan

Pembelajaran daring memberikan alternative dalam pembelajaran selama pandemi. Seperti pada penelitian Syed, dkk [1] survey pengalaman dalam pembelajaran daring sangat penting dalam pembelajaran dirumah, kemudian kesedian dalam mengolah manajemen pembelajaran daring implementasi pembelajaran daring. Penelitian Marbun [2] menunjukan bahwa pembelajaran daring yang didesain dengan inovatif menjadikan peserta didik didorong dalam kemandirian dan peningkatan kualitas belajar. Didukung juga dalam penelitian Desrina dan Jonatan [3] melalui peningkatan pelayanan dan sistem pembelajaran maka dengan kondisi pandemi pembelajaran daring menjadi solusi proses belajar dan mengajar. Dari dasar tersebut dalam kondisi pandemi inovasi pembelajaran sangat diperlukan mengingat kebutuhan pendidikan sekarang ini.

Selama pembelajaran dirumah kemandirian dalam belajar diterapkan oleh peserta didik dengan segala konsekuensinya. Menurut Mc Kain [4] kemandirian belajar meningkatkan pembelajaran melalui pengembangan kreativitas dari proses dan kemampuan berpikir yang diatur atau dimanipulasi. Artinya peserta didik mampu mengatur dan berinisiatif sendiri dalam belajar tanpa adanya gangguan dari luar.

Pembelajaran daring dengan kenggulanya yaitu peserta didik memiliki kemandirian belajar, untuk menumbuhkan itu maka diperlukan dengan adanya minat belajar.

Perubahan pola pembelajaran ini juga menjadikan minat dalam belajar berpengaruh, karena yang seharusnya bertatap muka dalam pembelajaran sekarang belajar dari rumah. Pembelajaran di rumah akibat pandemic covid 19 membuat pengajar mencari inovasi pembelajaran berbasis internet dan komputerisasi, bahkan merambah ke aplikasi mobile android. Jamil dkk [5] melakukan penelitian mengenai pembelajaran daring selama pandemic baik penggunaan internet, kondisi finansial dan inovasi belajar mempengaruhi minat belajar. Nurmaulida & Bhakti [6] juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran daring yang signifikan pada minat belajar. Kemudian penelitian Dewa dkk [7] mendukung pernyataan penelitian sebelumnya dengan menginovasikan virtual laboratorium dalam pembelajaran memberikan tambahan minat siswa dalam belajar. Diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran daring seperti aplikasi bertatap muka secara online untuk meningkatkan komunikasi dan membangkitkan minat belajar walaupun di rumah.

Minat belajar menjadi perhatian utama pada pembelajaran di tahun 2020 karena perubahan paradigma pembelajaran dari tatap muka ke pembelajaran berbasis daring/ pembelajaran jarak jauh. Seperti pada penelitian Malmia dkk [8] menyebutkan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh minat belajar walaupun secara signifikan, akan tetapi merupakan faktor penyebabnya. Keadaan pembelajaran sekarang yang melarang bertatap muka dan juga pemerintah melarang melalui peraturan pemerintah mengenai penyebaran virus corona. Mengharuskan pembelajaran bersifat jarak jauh atau memanfaatkan teknologi, computer dan informasi saat ini. Observasi yang dilakukan di lingkungan Universitas Peradaban khususnya di Fakultas Sains dan Teknologi, mahasiswa mengeluhkan keadaan pandemik. Sekitar 70% persen belum siap menerima pembelajaran daring secara penuh sehingga menimbulkan permasalahan belajar.

Kedala yang sering ditemui dalam proses belajar mengajar secara daring yaitu minat belajar karena perubahan kondisi akibat pandemic, dan didukung dengan faktor lainnya. Maka untuk membangkitkan minat belajar akibat pandemik dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran secara daring. Di jaman saat ini siswa lebih memilih membawa sesuatu yang ringan seperti laptop dan gadget dari pada membawa buku teks yang berat dan sebgaiian siswa menganagap buku bacaan dan catatan membuat penuh isi tas dan membuat repot. Kemudian dari segi kepraktisan membawa alat elektronik dengan *soft file* yang bisa diunduh dan disalin. Pilihan *platform video conference* Google Meet bisa menjadi pilihan bagi tenaga pengajar, selain tidak berbaya atau gratis aplikasi ini bisa digunakan di android dan PC/ Laptop. Media sangat penting mengingat kebutuhan teknologi dalam pembelajaran dan berpengaruh dalam perkembangan akademik [9]. Menurut Esa Ratih [10] Google Meet membantu dalam peningkatan akademik khususnya dalam hasil belajar siswa. Google meet memiliki daya Tarik dalam pembelajaran dan sebagai pembelajaran *e-learning* yang mudah digunakan oleh siswa [11].

Studi yang dilakukan yaitu untuk mengetahui bagaimana dampak dari pembelajaran daring menggunakan Google Meet terhadap minat belajar mahasiswa informatika. Selama pembelajaran daring mahasiswa universitas peradaban lebih nyaman, karena tidak terikat waktu dan tempat. Kemudian mengetahui sejauh mana respon mahasiswa selama pembelajaran daring.

Metode

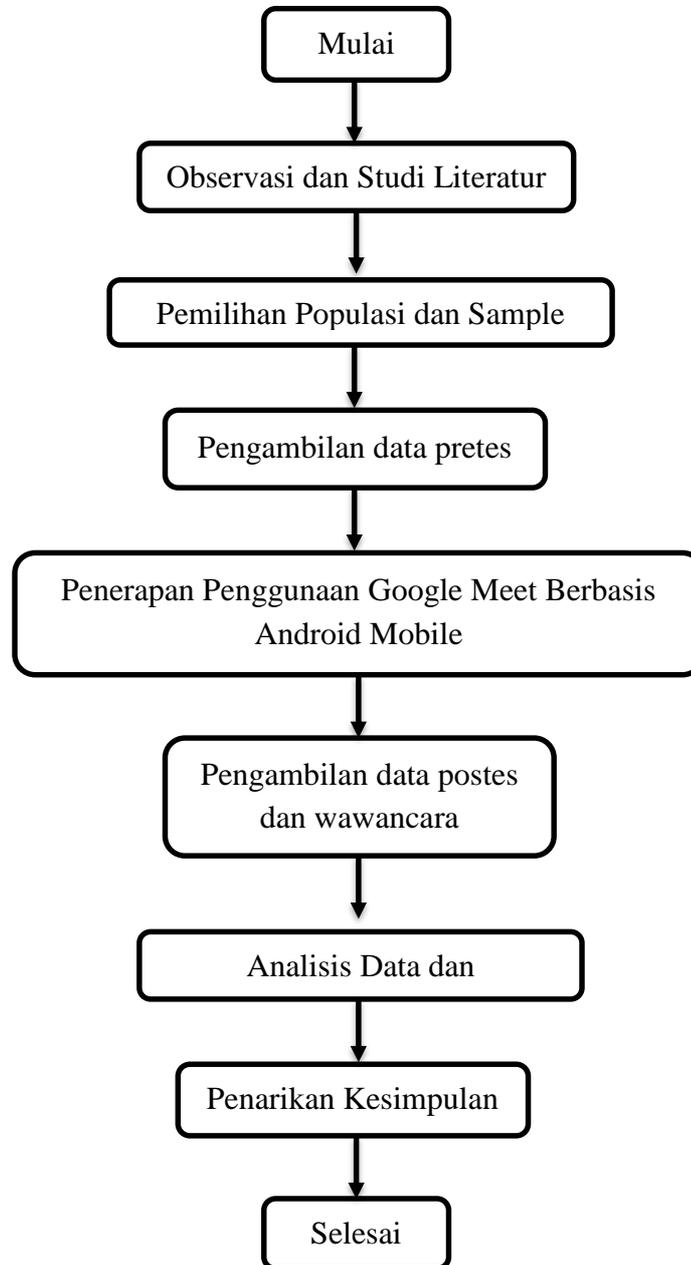
Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan mendeskripsikan data minat belajar dan respon mahasiswa selama pembelajaran dengan menggunakan Google Meet dan hasil analisisnya untuk dibuat kesimpulan. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier dengan persamaan 1 berikut :

$$Y = a + bx \quad (1)$$

Keterangan untuk persamaan 1 yaitu untuk Y adalah variable terikat yaitu minat belajar dan x merupakan variable bebas yaitu penggunaan Google Meet dalam pembelajaran daring. Hipotesis penelitiannya yaitu sebagai berikut :

- H_0 : Tidak adanya keterkaitan antara penggunaan Google Meet berbasis android mobile dalam peningkatan minat belajar mahasiswa informatika
- H_a : Adanya keterkaitan antara penggunaan Google Meet berbasis android mobile dalam peningkatan minat belajar mahasiswa informatika

Subjek penelitian diambil dengan cara teknik sampling jenuh dengan mengambil seluruh populasi menjadi sampel. Sampel yang diambil pada seluruh mahasiswa angkatan 2020 semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 Universitas Peradaban. Prosedur penelitian dilakukan sesuai dengan gambar 1 berikut :



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Instrument pengambilan data pretes dan postes menggunakan kuisioner yang berisi indikator minat belajar untuk penggunaan google meet berbasis android mobile. Kemudian untuk pengambilan respon mengenai penggunaan google meet berbasis android mobile menggunakan kuisioner respon, kemudian dianalisis dengan persamaan 2 berikut :

$$N_{Presentase} = \frac{\sum Skor\ total}{Skor\ Maksimum} \times 100\% \quad (2)$$

Uji awal sebelum dilakukan analisis, menggunakan uji homogenitas dan normalitas dengan *software* SPSS 16. Uji Levene untuk mengetahui data bersifat homogeny dengan Hipotesis homogenitas H_0 : Varians tidak homogen jika $<$ nilai signifikansi 0,05. H_a : varians homogeny jika $>$ nilai signifikansi 0,05. Uji Kolmogrof-Semirnov untuk mengetahui data berdistribusi normal dengan hipotesis H_0 : data tidak berdistribusi normal jika $<$ nilai signifikansi 0,05. H_a : data berdistribusi normal jika $>$ nilai signifikansi 0,05. Uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji regresi sederhana dengan menggunakan program SPSS.

Hasil dan Pembahasan

Pengambilan data pretes dan postes dilakukan dengan sampel 50 mahasiswa informatika angkatan 2020/2021 yang terdampak pandemi dengan pembelajaran di rumah. Pengambilan sampel pretes dengan menyebarkan angket kuisioner mengenai minat belajar, kemudian perlakuan dengan melakukan penggunaan Google Meet berbasis android mobile. Setelah perlakuan diambil data postes minat belajar dan angket respon mengenai pembelajaran Google Meet.

Hasil uji normalitas data ditunjukkan pada tabel 1, uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal untuk uji regresi pada data akhir.

Tabel 1. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Y	.120	50	.067	.962	50	.107

Tabel 1 menunjukkan bahwa pada kolom Kolmogorov-Smirnov nilai Sig. 0,067 artinya lebih dari taraf kesalahan yang diajukan yaitu 0,05 (Sig. $>$ 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa data minat belajar dalam penggunaan Google Meet berdistribusi normal. Uji homogenitas ditunjukkan dengan tabel 2 berikut:

Tabel 2. Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.759	10	29	.114

Berdasarkan tabel 2 pada kolom uji Levene Statistic menunjukkan nilai Sig. 0,114 lebih besar dari taraf kesalahan yaitu 0,05 (Sig. $>$ 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa data pretes dan postes bernilai homogeny atau data kondisinya sama. Kedua analisis data awal uji normalitas dan homogenitas maka layak untuk dilakukan uji regresi. Sesudah perlakuan berupa penggunaan Google Meet berbasis android mobile untuk pembelajaran kemudian dilakukan pengambilan data minat belajar. Hasil data tersebut diuji regresi untuk mengetahui seberapa besar dampak pengaruhnya.

Tabel 3. ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	3733.561	1	3733.561	51.729	.000 ^a
Residual	3464.439	48	72.176		
Total	7198.000	49			

Berdasarkan uji regresi sederhana didapatkan tabel 3 menunjukkan bahwa nilai $F = 51,729$ dengan signifikansi 0,000 yang artinya kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak artinya adanya keterkaitan antara penggunaan Google Meet berbasis android mobile dalam peningkatan minat belajar mahasiswa informatika. Untuk besarnya presentase ditunjukkan pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.720 ^a	.519	.509	8.4956345

a. Predictors: (Constant), X

Tabel 4 didapatkan bahwa besarnya keterkaitan antara penggunaan Google Meet berbasis android mobile dalam peningkatan minat belajar mahasiswa informatika ditunjukkan pada nilai *R Square* = 0,519. Jika dipresentasikan maka 51,9% artinya penggunaan Google Meet berbasis android mobile mempengaruhi minat belajar, dan 48,1 % dipengaruhi oleh faktor lainnya.

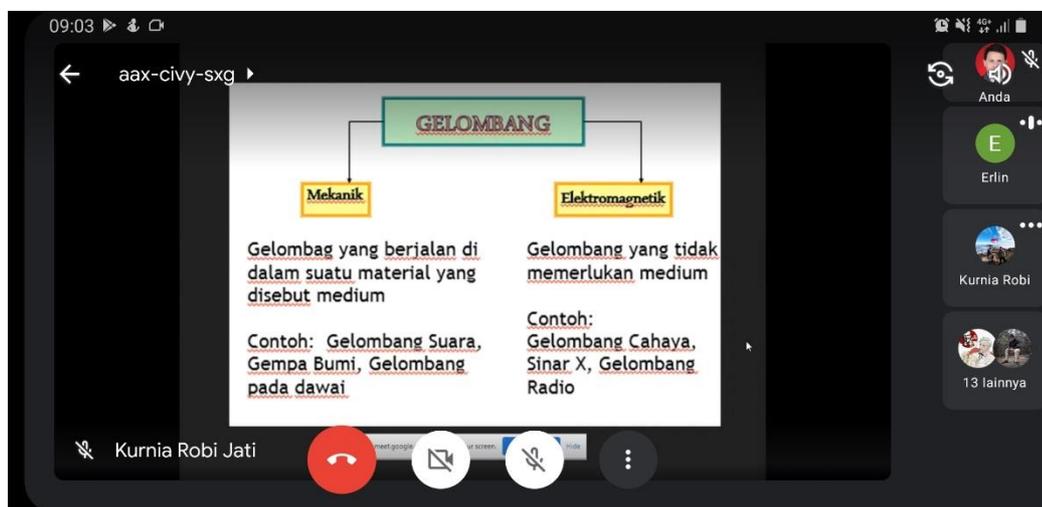
Tabel 5. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-25.343	10.682		-2.372	.022
X	1.072	.149	.720	7.192	.000

a. Dependent Variable: Y

Persamaan regresi sederhana didapatkan dengan tabel 5 mengenai keterkaitan antara variable terikat dan variable bebasnya. Persamaan regresinya yaitu $\bar{Y} = -25,343 + 10,682x$, persamaan menunjukkan setiap penggunaan Google Meet berbasis android mobile meningkatkan minat belajar siswa secara positif.

Fitur dalam Google Meet memang belum selengkap dengan pertemuan virtual lainnya seperti Zoom dan Ms. Teams. Akan tetapi dengan kemudahan mengakses tanpa syarat yang berbelit cukup dengan akun Google yang masih aktif sudah mampu menggunakan Google Meet. Komponen dalam Google Meet dalam mobile android cukup sederhana dan mudah dimengerti seperti pada gambar 1 berikut :

**Gambar 1.** Penggunaan Google Meet dalam Mobile Android

Sesuai dengan data uji regresi didapatkan 51,9% artinya penggunaan Google Meet berbasis android mobile mempengaruhi minat belajar. Penelitian Al Maroof, dkk [12] kondisi pandemi memunculkan kondisi konsumsi teknologi yang tinggi, penggunaan Google Meet menjadi penggunaan yang paling positif responya dalam pembelajaran. Sawitri [13] mendukung bahwa penggunaan Google Meets menjadi lebih efektif ketika diharuskan dalam pembelaran dirumah dan menjadi solusi alternatif platform pembelajaran. Didukung pernyataan Singh & Soumya [14] menyebutkan bahwa pertemuan didunia maya menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindarkan, termasuk penggunaan google meet sekarang meningkat drastis untuk pemanfaatanya dalam pembelajaran. Google Meet sebagai media

pilihan dalam belajar juga bisa menambah minat belajar selama pandemik, membantu mahasiswa dalam belajar dengan dosen secara virtual.

Tabel 6. Angket Respon Penggunaan Google Meet

No	Indikator Aspek	Presentase Skor
1.	Kemudahan Penggunaan	80%
2.	Tampilan dan Penyajian Media	85%
3.	Aksesibilitas	70%
4.	Interaksi Pengguna	60%
5.	Proses Pembelajaran Penggunaan Google Meet	60%
Total Skor		71%

Google Meet merupakan salah satu media pembelajaran daring yang penggunaannya mulai tinggi ketika pandemic atau belajar dari rumah. Berdasarkan tabel 6 yang disajikan bahwa tingkat rata-rata respon penggunaan Google Meet memiliki presentase 71%, menunjukan bahwa ada 29% yang memiliki respon sebaliknya. Dari hasil wawancara tidak terstruktur secara random pada sampel, bahwa beberapa mereka masih memilih pembelajaran langsung yang lebih baik dari sisi komunikasi dan interaksi. Sejalan dengan penelitian Napitupulu [15] pembelajaran daring masih memerlukan peningkatan dan dari sisi kepuasan dalam pendidikan tinggi masih belum memuaskan. Presentase Aspek Interaksi Pengguna dan Proses Pembelajaran Penggunaan Google Meet yaitu 60%, berarti ada 40% mahasiswa masih mengalami kendala dan respon yang negatif. Hasil wawancara juga disimpulkan bawa mereka kekurangan interaksi dalam pembelajaran daring karena tidak bisa kontak fisik. Proses Pembelajaran Penggunaan Google Meet juga mengalami kendala jika berkaitan dengan membutuhkan demonstrasi ataupun pencontohan secara langsung.

Kesimpulan dan Saran

Penggunaan Google Meet dalam pembelajaran dari selama pandemic dalam pendidikan tinggi sangat membantu walaupun masih terkendala dan kekurangan dalam berbagai aspek. Hasil analisis juga mendapatkan bahwa Penggunaan Google Meet memiliki dampak dalam minat belajar dalam kondisi pembelajaran daring. Kemudian presentase keberpengaruhan Penggunaan Google Meet dalam minat belajar sebesar 51,9%. Respon juga menunjukkan presentase 71% memiliki kriteria baik untuk diterima sebagai pembelajaran selama pandemi.

Referensi

- [1] A. M. Syed, S. Ahmad, A. Alaraifi, and W. Rafi, "Identification of operational risks impeding the implementation of eLearning in higher education system," *Educ. Inf. Technol.*, 2020, doi: 10.1007/s10639-020-10281-6.
- [2] P. Marbun, "Disain Pembelajaran Online Pada Era Dan Pasca Covid-19," *CSRID J.*, vol. 12, no. 2, pp. 129–142, 2020, [Online]. Available: <http://csrid.potensi-utama.ac.id/index.php/CSRID/article/view/408>.
- [3] D. Y. Irawati and J. Jonatan, "Evaluasi Kualitas Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19: Studi Kasus di Fakultas Teknik, Universitas Katolik Darma Cendika," *J. Rekayasa Sist. Ind.*, vol. 9, no. 2, pp. 135–144, 2020, doi: 10.26593/jrsi.v9i2.4014.135-144.
- [4] D. McKain, "Independent E-Learning: Khan Academy, Motivation, and Gamification," *Open. Up Educ. Inclusivity Across Digit. Econ. Soc.*, pp. 120–136, 2019, doi: 10.4018/978-1-5225-7473-6.ch006.
- [5] S. H. Jamil and I. D. Aprilisanda, "PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA PADA MASA PANDEMIK COVID-19," *Behav. Account. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 37–47, 2020.

- [6] S. Nurmaulidina and Y. B. Bhakti, "Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Konsep Pelajaran Fisika," *ORBITA J. Kajian, Inov. dan Apl. Pendidik. Fis.*, vol. 6, no. 2, p. 248, 2020, doi: 10.31764/orbita.v6i2.2592.
- [7] E. Dewa, Maria Ursula Jawa Mukin, and Oktavina Pandango, "Pengaruh Pembelajaran Daring Berbantuan Laboratorium Virtual Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Fisika," *JARTIKA J. Ris. Teknol. dan Inov. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 351–359, 2020, doi: 10.36765/jartika.v3i2.288.
- [8] W. Malmia, S. H. Makatita, and J. Muna, "Pengaruh Minat Dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Buru: the Influence of Interest and Creatifity Learning on Mathematics Achievement of Students at SMP Negeri 3 Buru," *Uniqbu J. Exact Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–14, 2020.
- [9] R. N. Prasetyono and R. C. S. Hariyono, "Development of flipbook using web learning to improve logical thinking ability in logic gate," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, 2020, doi: 10.14569/ijacsa.2020.0110143.
- [10] E. R. Komalasari, "Google Meet Application and Media Power Points to Improve IPA Learning Results," in *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 2020, vol. 3, no. 3, pp. 463–469.
- [11] M. F. Blasco, L. Nuria, and R. Virto, "E-learning using Video Conferencing Applications : How is Google Meet perceived among students ?"
- [12] R. S. Al-Marroof, S. A. Salloum, A. E. Hassanien, and K. Shaalan, "Fear from COVID-19 and technology adoption: the impact of Google Meet during Coronavirus pandemic," *Interact. Learn. Environ.*, vol. 0, no. 0, pp. 1–16, 2020, doi: 10.1080/10494820.2020.1830121.
- [13] D. Sawitri, "Penggunaan Google Meet Untuk Work From Home Di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)," *Prioritas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 01, pp. 13–21, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.harapan.ac.id/index.php/Prioritas/article/view/161>.
- [14] R. Singh and A. Soumya, "Updated comparative analysis on video conferencing platforms- Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, WebEx Teams and GoToMeetings," *EasyChair world Sci.*, pp. 1–9, 2020, [Online]. Available: <https://easychair.org/publications/preprint/Fq7T>.
- [15] R. M. Napitupulu, "Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 23–33, 2020, doi: 10.21831/jitp.v7i1.32771.