

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SELF REGULATED LEARNING*
BERBANTUAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR IPA SISWA SD**

Dewi Juniayanti

Program studi PGSD FKIP Universitas Dwijendra

dewijuniayanti@undwi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* dengan motivasi belajar IPA antara siswa yang tidak mengikuti pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* pada siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 4 Muncan yang berjumlah 26 orang dan siswa kelas V SDN 2 Muncan yang berjumlah 22 orang. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data *non- test* yaitu kuisioner motivasi. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* dan siswa yang mengikuti pembelajaran model pembelajaran konvensional ($t_{tabel} = 1,675 > t_{hitung} = 35,6$). Perbandingan hasil perhitungan rata-rata motivasi belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* adalah 132,96 lebih besar dari rata-rata motivasi belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran model konvensional adalah 96,4. Hal ini berarti penerapan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V semester genap di Gugus IV Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2018/2019.

Kata kunci: *Self Regulated Learning*, aplikasi *google classroom*, motivasi belajar

Abstract

This study aims to determine the differences between students motivation to learn science the following study Self-Regulated Learning (SRL) assisted and conventional media environment at fifth grade students in Cluster IV Selat subdistrict. Samples of this study are students of class V SDN 4 Muncan totaling 26 people, and fifth grade students of SDN 2 Muncan amounting to 22 people. Collecting data in this study using a non-test data collection is questionnaire motivation. Data collected were analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistics (t-test). Our research found that there are differences in motivation to learn science significantly between groups of students who take the learning Self Regulated Learning (SRL) aided environmental media and students following the conventional learning model study ($t_{table}= 1,675 > t_{value}= 35.6$). Comparison of the results of the calculation of average motivation to learn science students who take the learning to the learning model Self Regulated Learning (SRL) aided 132.96 media environment is greater than the average motivation to learn science students who take the conventional model study was 96.4. This means learning model application Self-Regulated Learning (SRL) aided the media environment affect motivation for fifth grade science students in the second semester of Cluster IV District of Karangasem Selat subdistrict year 2018/2019.

Key words: *Self Regulated Learning*, *google classroom application*, *learning motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Pendidikan merupakan investasi jangka panjang manusia yang memerlukan usaha dan biaya yang cukup besar. Jika tidak ada pendidikan, maka seorang manusia tidak akan mempunyai pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perlunya pengetahuan, sikap, dan keterampilan bagi seseorang adalah untuk kelangsungan masa depannya untuk dirinya sendiri dan juga orang lain. Pendidikan dewasa ini dikembangkan menuntut lebih ditekankannya pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan seseorang. Pendidikan secara umum bertujuan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas, memiliki intelektual yang tinggi sehingga dapat mengisi kemerdekaan demi tercapainya tujuan pendidikan nasional. Perkembangan IPTEK yang semakin modern menuntut adanya perubahan di bidang pendidikan. Dalam arti integratif, pendidikan dikaji secara historis, sosiologis, psikologis dan filosofis. Upaya pendidikan mencakup seluruh aktivitas pendidikan, sekaligus sistematikanya (Suwarno, 2006).

Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu guru IPA bernama I Ketut Suandi, S.Pd., di SDN 1 Muncan yang dilakukan pada tanggal 23 November 2015 mengatakan bahwa pendidikan IPA hingga saat ini masih menjadi momok bagi siswa, selain materinya kompleks juga banyak mengandung konsep abstrak. Kelanjutan hasil wawancara bersama beliau disebutkan seperti di bawah ini. Kebanyakan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA. Ini dikarenakan kurang adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam pembelajaran dan tidak adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Guru tidak menggunakan media benda nyata, padahal tahap berpikir anak kelas V SD baru mencapai pada tahap operasional konkret sehingga mereka sulit untuk berpikir abstrak.

Menurut hasil penelitian Winaya (2018) menunjukkan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mengefektifkan pencapaian hasil belajar siswa. Namun, Guru tidak menggunakan media benda nyata dikarenakan tidak adanya keinginan dalam diri

guru untuk memberikan suatu pembelajaran yang menarik bagi siswa dan tidak ada inisiatif dari guru untuk memberikan motivasi belajar bagi siswa serta tidak memberikan kebutuhan belajar dalam pembelajaran kepada siswa.

Siswa seakan-akan menjadi objek seperti gelas yang diisi air sampai tumpah walau sudah penuh dan tidak mampu menampung lagi, artinya siswa dipaksa menerima seluruh informasi tanpa diberikan kesempatan untuk melakukan pengendapan dan tidak diberi kesempatan untuk merefleksikan secara logis dan kritis. Metode pembelajaran yang diterapkan guru belum dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan. Hal ini dikarenakan kurang adanya inisiatif dari guru untuk membangun proses pembelajaran agar lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

Guru juga jarang memberikan penghargaan dalam belajar, tentunya ini juga dapat memengaruhi keaktifan siswa. Komunikasi pembelajaran hanya satu arah, kurang adanya interaksi timbal balik antara guru dengan siswa dan antara siswa itu sendiri. Siswa cenderung hanya dianggap sebagai pendengar aktif, meliputi 3DM (datang, duduk, diam dan mendengarkan) sehingga membuat siswa merasa jenuh. Disinilah tugas guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar harus mampu memberikan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang menggerakkan individu untuk mencapai suatu tujuan atau beberapa tujuan dari tingkat tertentu atau dengan kata lain motivasi itu yang menyebabkan timbulnya semacam kekuatan agar individu itu berbuat, bertindak, atau bertingkah laku, (Effendi, 1984). Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuan tercapai (Sardiman AM, 2006:102). Motivasi inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Begitu banyak model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru untuk dapat meningkatkan motivasi siswa, namun dalam penelitian ini untuk mengatasi rendahnya

motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA dipilahlah salah satu model pembelajaran, yaitu model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL). *Self Regulated Learning* (SRL) atau pengelolaan diri dalam belajar dengan berbantuan aplikasi *google classroom* merupakan suatu strategi dalam belajar. Zimmerman dan Martinez Pons, (dalam Bandura,1997) mengatakan bahwa *Self Regulated Learning* (SRL) adalah suatu model pembelajaran yang memberikan keleluasaan kepada pelajar untuk mengelola secara efektif pembelajaran sendiri dalam berbagai cara, sehingga mencapai hasil belajar yang optimal.

Kontribusi model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) terhadap peningkatan motivasi belajar IPA menurut McCombs dan Morzano (dalam Paris dan Winograd, 2002) adalah ketika siswa melaksanakan pengelolaan diri dalam belajar mengambil tanggung jawab terhadap kegiatan belajar mereka. Mereka mengambil alih otonomi untuk mengatur dirinya. Mereka mendefinisikan tujuan dan masalah-masalah yang mungkin akan dihadapinya dalam mencapai tujuan- tujuannya, mengembangkan standar tingkat kesempurnaan dalam pencapaian tujuan, dan mengevaluasi cara yang paling baik untuk mencapai tujuannya.

Kemudian dijelaskan bahwa model *Self Regulated Learning* (SRL) ini dibantu dengan aplikasi *google classroom* yang diharapkan dapat membantu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Setiawan (2011:6.17) *google classroom* merupakan media yang sangat baik untuk mendorong motivasi anak, dikarenakan dalam proses pembelajaran menuntut siswa untuk menggunakan teknologi yang biasa mereka gunakan sehari-hari. Sudjana (2005:208) Menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran juga sangat baik untuk memvisualkan fakta, gagasan,

kejadian, peristiwa dalam bentuk tiruan dari keadaan sebenarnya untuk dibahas di dalam kelas dalam membantu proses pengajaran. Di lain pihak guru dan siswa bisa mempelajari keadaan sebenarnya di luar kelas dengan menghadapkan para siswa kepada lingkungan yang aktual untuk dipelajari, diamati dalam hubungannya dengan proses belajar dan mengajar. Cara ini lebih bermakna disebabkan para siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami, sehingga lebih nyata, lebih factual dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan. Membawa siswa atau keluar kelas dalam rangka kegiatan tidak terbatas oleh waktu. Artinya tidak selalu memakan waktu yang lama, tapi bisa saja dalam satu atau dua jam pelajaran bergantung kepada apa yang akan dipelajarinya.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, penerapan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* ditengarai dapat meningkatkan motivasi belajar IPA kelas V SD. Untuk itulah perlu dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) Berbantuan Aplikasi *Google classroom* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Di Gugus IV Tahun Pelajaran 2015/2016 Kecamatan Selat, Kabupaten Karangasem”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada Siswa Kelas V SD di Gugus IV tahun pelajaran 2018/2019 Kecamatan Selat, Kabupaten Karangasem.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen *Non Equivalent Post-test Only Control Group Design*. Desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Non Equivalent Post-test Only Control Group Design

Kelas	Treatment	Post-test
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

(sumber:Sugiyono, 2010)

Keterangan: E = kelompok eksperimen, K =kelompok kontrol, X = Perlakuan dengan Model Pembelajaran Self Regulated Learning berbantuan aplikasi google classroom , O1 = post-test terhadap kelompok eksperimen, O2 = post-test terhadap kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini, terdapat satu variabel *independent* (bebas) dan satu variabel *dependent* (terikat). Variabel *independent* tersebut adalah model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* dan variabel *dependent* adalah motivasi belajar IPA siswa. Penelitian ini adalah penelitian populasi dengan jumlah sampel 48 siswa. Dari populasi yang ada, ditentukan sampel dengan tehnik *random sampling* untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terlebih dahulu melakukan uji kesetaraan kelas dengan menggunakan ANAVA 1 jalur. Setelah diperoleh pasangan kelas yang setara, selanjutnya dilakukan *random sampling* dengan hasil kelas V SDN 4 Muncan sebagai kelas eksperimen dan kelas V SDN 2 Muncan sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan model pembelajaran *self regulated learning* berbantuan aplikasi *google classroom*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional. Prosedur eksperimen dalam penelitian ini terdiri dari (1) pra eksperimen yang meliputi penentuan populasi dan sampel, menyiapkan materi yang akan diajarkan, menyiapkan instrumen penelitian, dan validasi seluruh instrumen yang

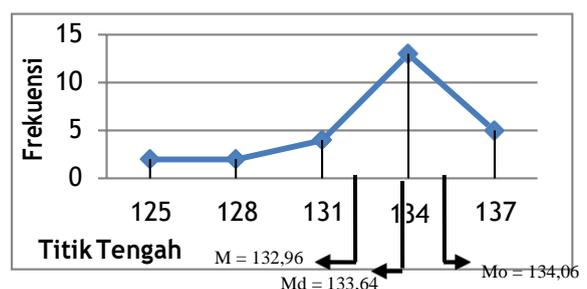
digunakan, (2) pelaksanaan eksperimen yang meliputi pemberian perlakuan pada masing-masing kelompok dan melaksanakan *posttest*, dan (3) tahap akhir eksperimen yang meliputi analisis data dan penyusunan laporan. Pelaksanaan eksperimen dilaksanakan mulai tanggal 1 Maret sampai 4 April. Pertemuan dilaksanakan sebanyak 8 kali pada masing-masing kelompok dengan materi pelajaran yang sama. Data motivasi belajar IPA dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner. Kuisioner yang digunakan divalidasi terlebih dahulu untuk diketahui validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah perhitungan uji-t.

HASIL PENELITIAN

Data penelitian ini adalah skor motivasi belajar IPA siswa sebagai akibat dari penerapan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Rekapitulasi perhitungan data hasil penelitian tentang pemahaman konsep IPA siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

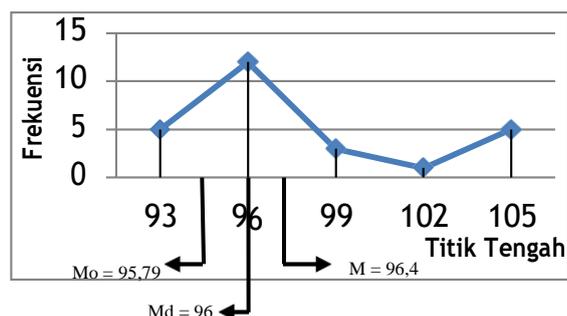
Data Statistik	Motivasi Belajar IPA	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	132,96	96,4
Median	133,64	96
Modus	134,06	95,79

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa mean data motivasi belajar IPA kelompok eksperimen = 132,96 lebih besar daripada kelompok kontrol = 96,4. Kemudian data pemahaman konsep IPA kelompok eksperimen tersebut dapat disajikan ke dalam bentuk poligon seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Grafik Poligon Data Motivasi Belajar IPA Kelompok Ekperimen

Berdasarkan poligon diatas, diketahui modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ($M_o > M_d > M$). Dengan demikian, kurva di atas adalah kurva juling negatif yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi. Sedangkan Data pemahaman konsep IPA kelompok kontrol dapat disajikan ke dalam bentuk poligon seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 Grafik Poligon Data Motivasi Belajar IPA Kelompok Kontrol

Tabel 3 Rangkuman Hasil Perhitungan Uji-t

Data	Kelompok	N	\bar{x}	s^2	t_{hitung}	t_{tabel}
Motivasi Belajar	Eksperimen	26	132	13,32	35,6	1,675
	Kontrol	22	96,4	10,65		

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji-t di atas, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 35,6. Sedangkan nilai t_{tabel} adalah 1,675. Hal ini berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 **ditolak** atau H_1 **diterima**. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar IPA yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *self regulated learning* berbantuan aplikasi *google classroom* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model

Berdasarkan poligon di atas, diketahui mean lebih besar dari median dan median lebih besar dari modus ($M > M_d > M_o$). Dengan demikian kurva di atas adalah kurva juling positif yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah.

Kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pangaruh dari model pembelajaran yang diterapkan. Namun sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu normalitas dan homogenitas. Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis diperoleh bahwa data motivasi belajar IPA kelompok eksperimen dan kontrol adalah normal dan varians kedua kelompok tidak homogen. Untuk itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t dengan rumus *separated varians*. Rangkuman hasil perhitungan uji-t antar kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 3.

pembelajaran konvensional. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor motivasi belajar siswa. Rata-rata skor motivasi belajar yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Sel Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* adalah 132 dan rata-rata skor motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional adalah 96,4. Berdasarkan pengujian hipotesis, diketahui nilai $t_{hitung} = 34,2$ dan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% = 1,675. Hasil perhitngan tersebut menunjukkan bahawa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan motivasi belajar IPA yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Keberhasilan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom*

mempengaruhi motivasi belajar IPA siswa disebabkan oleh beberapa hal berikut.

Pertama, model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* mengkondisikan siswa untuk belajar menemukan kebenaran suatu konsep melalui pemecahan masalah, pengamatan, dan praktikum dengan bantuan aplikasi *google classroom* yang siswa rancang dan dilakukan secara mandiri. Model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* sangat tepat digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Dikatakan demikian karena langkah-langkah pembelajaran dari model pembelajaran ini memberikan keleluasaan kepada pebelajar untuk mengelola secara efektif pembelajarannya sendiri dalam berbagai cara. (Santyasa, 2012:200). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudiastana (2015) yang menunjukkan bahwa, model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) ini memberikan kesempatan (autonomi) kepada siswa untuk melakukan dan mengelola sendiri pembelajarannya. Begitu pula menurut Kunandar (2007) menyatakan pembelajaran dengan berbantuan lingkungan sebagai sumber belajar pada hakikatnya mendekatkan dan memadukan peserta didik dengan lingkungan agar mereka memiliki rasa cinta, peduli dan tanggung jawab terhadap lingkungan. Hal inilah yang disebut *life skill*, karena pembelajaran membekali peserta didik dengan berbagai keterampilan untuk bisa hidup dan mempertahankan lingkungannya dan mengembangkannya secara optimal. *Kedua*, model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengatur pola belajarnya sendiri. Dewey (dalam Santyasa, 2012) menganjurkan dalam proses pembelajaran, siswa harus mempelajari kemampuan memecahkan masalah dari fakta-fakta yang sudah ada (*learn by doing*). Pada proses pembelajaran, siswa melakukan suatu kegiatan untuk dirinya sendiri sehingga mereka bisa memahami bagaimana belajar dan

bekerja untuk dirinya sendiri. Sejalan dengan pendapat Dewey, Gagne dan Marzano (dalam Santyasa, 2012) berpendapat bahwa model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) dilandasi oleh paham *konstruktivisme*, bahwa pembelajaran dirancang dan dikelola sedemikian rupa, sehingga mampu mendorong siswa untuk mengorganisasi pengalamannya sendiri menjadi suatu pengetahuan baru yang bermakna, sebab pengetahuan adalah suatu konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang Peaget (dalam Santyasa, 2012). Dalam penelitian ini rangsangan terhadap keinginan belajar yang kuat diawali dengan menerima stimulus berupa LKS yang berisi masalah atau persoalan yang wajib dipecahkan siswa secara individu maupun kelompok. Saat belajar siswa diberi keleluasaan untuk memecahkan masalahnya melalui kegiatan pengamatan atau praktikum. Guru hanya memberikan pengarahan terkait perencanaan kegiatan atau cara kerja siswa diawal agar proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Siswa merasa senang belajar karena diberikan keleluasaan mengatur belajarnya sendiri dalam memecahkan masalah. Selain itu siswa juga merasa tertantang untuk membuat pribadinya lebih baik lagi dengan adanya evaluasi terhadap diri sendiri. Siswa juga terlihat bersemangat karena difasilitasi kegiatan pengamatan atau praktikum. Siswa menjadi lebih aktif dan berani mengemukakan pendapatnya berkaitan dengan temuannya maupun perbedaan pendapat dengan kelompok lain. Model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* tepat diterapkan pada siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Dikatakan demikian sebab model ini mengkondisikan peserta didik untuk mengatur cara belajarnya sendiri berdasarkan permasalahan yang diberikan dan memanfaatkan aplikasi *google classroom* sebagai sumber belajarnya. Hal ini dapat memacu motivasinya dalam belajar sehingga motivasi belajar yang diperoleh akan maksimal.

Ketiga, Menurut Santyasa (2012:212) Model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan

aplikasi *google classroom* berdampak sangat positif terhadap pembentukan dan pengembangan motivasi belajar siswa, sebab dalam implementasinya, model pembelajaran ini menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Menghindari cara-cara belajar yang tradisional seperti dengan menghafal, sehingga tidak dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakomodasi dan mengonstruksi informasi. Model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) dengan aplikasi *google classroom* sebagai bantuan dalam belajar maka memberikan proses belajar yang bermakna bagi siswa sekaligus memberikan mereka pengalaman. Proses pembelajaran yang bermakna akan tercermin dari penguasaan konsep atau bahan ajar yang mereka pelajari. Dengan kata lain, hal tersebut berimplikasi pada motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusup dan Didin (2010) yang menyebutkan terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang diterapkan model *Self Regulated Learning* (SRL) dengan siswa yang tanpa pendekatan model *Self Regulated Learning* (SRL).

Keempat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional juga disebabkan oleh perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran dan proses penyampaian materi. Langkah-langkah model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL), yaitu: *analyse, plan, implement, comprehend, problem solving, evaluate, modify* (Santayasa, 2012). Pembelajaran dengan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) menekankan pada aktivitas siswa dan peran guru hanya sebagai fasilitator dan kawan belajar. Pada tahap pertama yaitu *analyse*, siswa dipancing pengetahuan awalnya terkait materi yang akan dipelajari kemudian menerima LKS yang berisi permasalahan atau persoalan. LKS juga dapat berupa panduan dalam melakukan percobaan. Pada tahap ini siswa akan menstimulus

pikirannya, sehingga akan menimbulkan hipotesis-hipotesis dalam dirinya yang merupakan awal yang baik dalam membentuk pemahaman terkait materi yang sedang dipelajari. Tahap selanjutnya adalah *Plan*. Pada tahap ini siswa mulai menuangkan kreatifitasnya dalam bentuk perencanaan kerja dan pembagian tugas dengan kelompoknya. Perencanaan yang dimaksud meliputi kegiatan diskusi terkait LKS yang diberikan, merumuskan hipotesis tentang permasalahan yang diterimanya, merencanakan sumber-sumber yang digunakan guna menunjang kegiatan belajarnya, hingga merumuskan teori-teori yang sedang dipelajari berdasarkan hasil eksplorasi dan diskusi bersama kelompoknya. Setelah merencanakan, siswa menuju ke tahapan selanjutnya yaitu *implement*. Pada tahap ini siswa melaksanakan segala hal yang telah mereka rencanakan dalam pengerjaan LKS. Pelaksanaan yang dimaksud adalah siswa melakukan kegiatan yang telah mereka rancang baik berupa pengamatan terhadap sumber maupun kegiatan praktikum yang berupa percobaan. Perlu diketahui, kegiatan praktikum tidak hanya berupa kegiatan eksperimen yang menuntut manipulasi media atau percobaan. Kegiatan praktikum dalam model ini bisa saja berupa pengumpulan informasi dari sumber-sumber yang relevan dengan cara yang mereka rancang sendiri. Sebab dalam implementasinya, tidak semua indikator pembelajaran dapat diadakan kegiatan percobaan. Pada tahap ini siswa secara mandiri akan melakukan kegiatan praktikum pengumpulan data untuk menjawab hipotesis yang telah mereka rancang. Tahapan ini akan menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, selain itu kemandirian dan rasa tanggung jawabnya terhadap pekerjaan juga akan dapat dikembangkan.

Tahapan selanjutnya adalah *comprehend*. Pada tahap ini siswa mencatat hasil pengamatannya dan mengatur dirinya dalam memperoleh pencapaian yang telah direncanakan. Tahapan ini akan melatih siswa untuk mulai berpikir secara kritis menanggapi peristiwa yang mereka alami. Selain itu siswa juga dibiasakan untuk mencatat hal-hal yang belum bisa ia pecahkan untuk

diselesaikan dalam pembahasan atau diskusi selanjutnya.

Kemudian masuk ke tahap *problem solving*. Pada tahap ini siswa memecahkan masalah yang dimiliki berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh dari hasil pengamatan maupun praktikum. Pada tahap ini siswa dilatih untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah. Siswa berdiskusi menanggapi permasalahan yang ada bersama temannya. Siswa juga dapat menanyakan permasalahan yang dialami kepada guru. Tahapan ini dapat mengembangkan rasa ingin tahu siswa, sebab segala peristiwa yang mereka alami akan memberikan pemahaman baru bagi dirinya sendiri.

Setelah mendapatkan konsep yang benar berdasarkan hasil diskusi dan penambahan dari guru, siswa akan merenungkan kesulitan yang mereka alami kemudian melakukan penambahan- penambahan terhadap konsep-konsep yang masih kurang. Tahap ini disebut *evaluate*. Pada tahapan ini, siswa dilatih untuk merefleksi kekurangan dan kesulitan yang ia temui saat belajar, kemudian memberikan tindak lanjut berupa penambahan konsep-konsep mereka yang masih kurang atau keliru. Pada tahapan ini, guru harus memosisikan diri sebagai penguat. Guru hendaknya memberikan penguatan positif terhadap hasil kerja siswa, tanpa memandang jawaban tersebut sempurna ataupun cacat. Apabila tahapan ini berjalan lancar, siswa akan bangkit motivasinya untuk menjadi lebih baik lagi di kemudian hari. Tahap yang terakhir adalah *modify*. Pada tahap ini siswa menyimpulkan segala kegiatan pembelajaran yang telah mereka alami, mulai dari pengerjaan LKS, praktikum hingga menyimpulkan konsep atau materi yang telah mereka pelajari.

Berbanding terbalik dengan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom*, model pembelajaran konvensional memusatkan pembelajaran kepada guru. Menurut Santyasa (2005) pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang umum diterapkan seperti kegiatan rutinitas sehari-hari. Pembelajaran konvensional didasari atas asumsi kekuasaan di dalam kelas sepenuhnya berada

ditangan pengajar.

Model pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran yang didasarkan pada proses "*meaningful reception learning*" sebagaimana yang diteorikan oleh Ausubel (Dahar, 1998). Model pembelajaran ini cenderung menekankan pada pemberian informasi yang bersumber pada buku teks, referensi atau pengalaman pribadi, menggunakan metode ceramah, demonstrasi, diskusi, dan laporan studi (Baharuddin, 2007). Pembelajaran konvensional pada umumnya berisi penyampaian prinsip, konsep, fakta, dan prosedur untuk diingat atau digunakan. Diasumsikan bahwa siswa memiliki kemampuan rata-rata untuk memahami sesuatu (Mudjiman, 2006).

Kegiatan pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa jenuh, sebab mereka dituntut belajar dengan cara menyimak kemudian menghafal tanpa memperoleh pengalaman langsung. Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat membangun pemahaman tentang suatu konsep atau materi dengan caranya sendiri.

Siswa sulit menemukan pemahamannya karena tidak ada pengalaman yang cukup bagi mereka untuk menyimpulkan konsep atau materi yang sedang dipelajari. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa. Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian ini, maka model pembelajaran *Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* memiliki keunggulan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam hal meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar IPA yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kualifikasi motivasi belajar

siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* berada pada kategori sangat tinggi sedangkan motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional berada pada kategori sedang. Perbandingan hasil perhitungan rata-rata motivasi belajar IPA dengan model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* adalah 132,96 lebih besar dari rata-rata motivasi belajar IPA model pembelajaran

Saran

Pada penelitian belum dilakukan penelitian mengenai hasil belajar IPA, maka dari itu disarankan kepada peneliti lain untuk melakukan penelitian mengenai hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, H. 2007. *Teori belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: ArRuzz Media.
- Bandura, A. 1997. *Self Efficacy. The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Effendi, Utsman. 1984. *Pengantar Psikologi*. Bandung: Angkasa.
- Dahar, R.W. 1998. *Teori-eori Belajar*. Jakarta. PT. Erlangga.
- Kunandar. 2007. *Guru professional implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan persiapan menghadapi sertifikasi guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mudjiman, Haris. 2006. *Belajar Mandiri*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Santyasa, I.W. 2012. *Pembelajaran Inovatif Seri Buku Ajar Perguruan Tinggi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Santyasa. 2005. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Singaraja: IKIP Negeri Singaraja.
- Sardiman AM. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT. RajaGrafindo Persada.
- Sudiastana. Nym. 2015. Pengaruh Model *Self Regulated*

konvensional sebesar 96,4. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Self Regulated Learning* (SRL) berbantuan aplikasi *google classroom* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V di gugus IV Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2018/2019.

Learning (SRL) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Semester Genap. Skripsi (diterbitkan). Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suwarno, Wiji. 2006. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogya: Ar-Ruzz. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 ttg. SistemPendidika*

Winaya, I Made Astra. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Konsep *Tri Hita Karana* untuk Pembelajaran Tematik di SD Kelas III Gugus 6 Kecamatan Abiansemal, Badung, Bali". *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya FKIP Universitas Dwijendra* ISSN NO. 2085-0018 Oktober 2018.