

**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh:

**KHAIRUNNISA
NPM. 1602070027**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 08 Agustus 2020, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Khairunnisa
NPM : 1602070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

PANITIA PELAKSANAAN

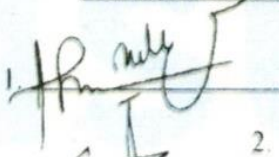




Ketua Sekretaris

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
2. Dra. Fatmawarni, M.M
3. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

1. 
2. 
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Khairunnisa
NPM : 1602070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Saya layak di sidangkan:

Medan, 27 Juli 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Dekan,



(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Khairunnisa
NPM : 1602070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom*
Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juli 2020

Hormat Saya

Yang Membuat Pernyataan




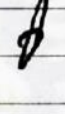
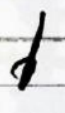



Khairunnisa



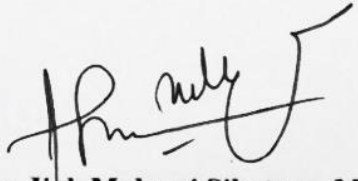
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

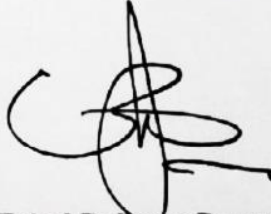
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Khairunnisa
NPM : 1602070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
6/7 - 2020	- Istilah tata tulisan		
	- Struktur Skripsi		
	- Lampiran		
15/7 - 2020	- Analisis data kualitatif		
	- Data penelitian		
16/7 - 2020	- Pembahasan hasil penelitian		
	- Kesimpulan dan saran		
20/7 - 2020	SUDAH BISA UNTUK DIUJIKAN		ACE 20/7/2020 Uya Skripsi

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi


(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Medan, 20 Juli 2020
Dosen Pembimbing


(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

ABSTRAK

KHAIRUNNISA, 1602070027 “Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metodologi penelitian *Library Research*, dengan tujuan untuk mengetahui manfaat Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Aplikasi *Google Classroom* memiliki tantangan tersendiri bagi guru. Dalam mengelola aplikasi, desain dan strategi pembelajaran. Berdasarkan hasil dari penelitian dengan merujuk pada jurnal dan artikel yang relevan, mengatakan bahwa pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berpengaruh positif sebesar 80% dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK. Dalam konteks ini proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, daya tarik, motivasi dan merangsang kegiatan belajar mengajar, selain itu *Google Classroom* juga dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran. Apabila seorang siswa termotivasi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, media pembelajaran yang menarik, materi akan lebih mudah di pahami jika di modifikasi dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *Google Classroom* tersebut, maka siswa akan lebih cenderung loyal terhadap belajar. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Google Classroom, Motivasi, dan Media Pembelajaran

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini untuk melengkapi tugas-tugas dan syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana (S.Pd) tepat waktu pada program studi pendidikan akuntansi. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalahnya kepada umatnya guna membimbing kegiatan yang diridhoi Allah SWT.

Dalam penulisan skripsi yang berjudul “**Analisis Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**”. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi pembacanya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, dukungan dan do'a dari semua pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, sekaligus selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara`
6. Civitas Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara`
7. Seluruh staff karyawan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara`
8. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis, Bapak **Effendi** dan Ibu **Usika Varna** yang telah membesarkan dan mengajarkan penulis dengan cinta dan kasih sayang. Terimakasih atas do'a dan restu yang selalu mengiringi setiap langkah penulis, terimakasih atas dukungan berupa moril maupun materil yang luar biasa selalu kalian berikan dan nomor satukan untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
9. Adik-adik tersayang, **Muhammad Arsyah Fikri** dan **Keyla Zauza Syifa** yang selalu memberikan semangat dan do'a untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat terkasih penulis, **Yoga Ilham Yahya**, **Amanda Nasthiti**, **Yunni Hariyanni** dan **Winda Sylviana** yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan semangat kepada penulis.

11. Teman-teman seperjuangan kelas B. Pagi Pendidikan Akuntansi angkatan 2016 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yang tidak bisa disebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa pertemanan kita semoga terus terjalin tali silaturahmi.
12. Dan semua pihak yang telah berkontribusi, menginspirasi dan memotivasi penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Atas bantuan mereka yang sangat berharga, penulis berdo'a semoga Allah SWT. memberikan balasan yang berlipat ganda sebagai amal shaleh dan ketaatan kepada Allah. Aamiin. Apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya, penulis menyadari masih banyak kekurangan di dalamnya. Dengan demikian, penulis menerima kritik dan saran yang membangun.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan, 15 April 2020
Penulis,



Khairunnisa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL PENELITIAN	
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II STUDI KEPUSTAKAAN	7
A. Deskripsi Teori.....	7
B. Penelitian yang Relevan.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	17
B. Sumber Data dan Data Penelitian	18
C. Instrumen Penelitian	18
D. Teknik Pengumpulan Data.....	19
E. Teknik Analisis Data.....	20

F. Rencana Pengujian Keabsahan Data.....	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	24
A. Paparan Data dan Analisis Data.....	24
B. Pembahasan Hasil Penelitian	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Analisis Data Kualitatif	22
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	17
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kualitatif Penilaian Aplikasi <i>Google Classroom</i> sebagai Media Pembelajaran Siswa	18
Tabel. 4.1 Hasil Kesimpulan Observasi Terhadap Jurnal-jurnal Penelitian yang Relevan	31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah investasi yang memiliki peranan strategis dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas (Dongoran, 2014:62). Oleh karena itu, sangat penting untuk merekonstruksi dan mereformulasi desain pendidikan yang dapat mendukung terciptanya generasi emas bangsa Indonesia. Salah satu pendidikan formal yang terdapat di Indonesia adalah proses belajar di sekolah, pertanda berhasilnya proses belajar yaitu dengan adanya perubahan sikap siswa dari tidak tahu menjadi tahu. Meningkatkan kualitas belajar siswa harus disertai dengan adanya motivasi belajar siswa.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal siswa yang dapat mempengaruhi pembelajaran adalah motivasi siswa dalam belajar. Motivasi diri untuk terus belajar merupakan hal yang sangat penting bagi setiap siswa. Faktanya, lemahnya motivasi diri siswa dalam belajar masih menjadi masalah yang begitu membingungkan bagi guru dan orang tua siswa (Nurchahya, 2018). Banyak siswa yang menghabiskan tidur pada saat jam pelajaran berlangsung, siswa mengabaikan penjelasan guru. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran siswa adalah guru masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa cepat merasa bosan, sumber belajar menggunakan buku paket dan LKPD yang berisikan ringkasan materi, serta media yang disesuaikan penggunaannya dan digunakan dengan perkembangan teknologi.

Menurut Yaumi, 2016 (dalam *Association of Education Communication & Technology*, AECT:2008) Teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang sesuai. Dalam definisi di atas memberi penekanan bahwa pentingnya memfasilitasi belajar dan perbaikan kinerja dengan memaksimalkan penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan sumber-sumber teknologi yang tepat.

Penggunaan teknologi yang berkaitan dengan media pembelajaran dapat berperan banyak untuk meningkatkan motivasi belajar. Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran tersebut. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar dapat meningkat (Sabran, 2019:123). Sebagaimana dikemukakan Alam dan Dongoran (2014), bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antar pembelajaran, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.

Adapun beberapa aplikasi berbasis teknologi yang melakukan proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dan bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu *Google Classroom*. Pemanfaatan *Google*

Classroom dapat melalui *multiplatform* yakni dapat melalui komputer dan dapat melalui gawai (*Smartphone*).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di Bulan Februari 2020 pada siswa kelas X AK SMK Satria Nusantara Binjai, ditemukan fakta bahwa kurang optimalnya penggunaan media dan teknologi pada saat proses pembelajaran akuntansi berlangsung. Guru hanya sebatas menggunakan buku paket dan LKPD yang berisikan ringkasan materi dan latihan soal yang diberikan kepada siswa, membuat siswa merasa cepat bosan dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Motivasi belajar siswa yang kurang dikarenakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional bahkan tak jarang beberapa siswa mengeluhkan mengantuk pada saat guru menjelaskan materi.

Melihat fenomena diatas diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan perkembangan teknologi kreatif dan inovatif serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, contoh dari perkembangan teknologi adalah *Smartphone*. Rata-rata 90% siswa di sekolah merupakan pengguna *Smartphone*. Dalam hal ini diharapkan siswa dapat memanfaatkan *smartphone* tersebut sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Aplikasi *Google Classroom* ini masih jarang bahkan belum diketahui oleh sebagian guru di Indonesia. Layanan aplikasi ini diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam menjawab persoalan dan hambatan pembelajaran di kelas. Seperti terbatasnya

waktu yang tersedia di dalam kelas dan kurangnya waktu untuk berdiskusi dalam mengkaji materi pelajaran akuntansi. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan.

Berdasarkan hasil uraian-uraian diatas, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ssiswa**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah: “Bagaimana manfaat Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa yang membuat Aplikasi *Google Classroom* layak digunakan sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa?
2. Apa keunggulan Aplikasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran?
3. Bagaimana Aplikasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran mampu meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah yang membuat Aplikasi *Google Classroom* layak digunakan sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa
2. Untuk mengetahui apakah keunggulan Aplikasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran
3. Untuk mengetahui kebermanfaatan Aplikasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran mampu meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK?

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan pada dunia pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan di bidang penelitian dan ilmu pendidikan
 - b. Menambah pengetahuan mengenai pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran
2. Manfaat Praktis
 - a. Peneliti
Menerapkan teori ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama di Perguruan Tinggi dan menambah wawasan peneliti sebagai calon guru
 - b. Guru
Sebagai upaya dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif dan memajukan intelektual siswa dalam berpikir

c. Siswa

Menambah wawasan siswa tentang sumber belajar yang berbeda dan menarik, serta menambah pengetahuan bagi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskriptif Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2000:3). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Sardiman, 2011:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam konteks pendidikan atau pembelajaran. Sanjaya (2014: 163) memberikan definisi bahwa media adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti buku, televisi, koran dan sebagainya.

Dari pengertian beberapa ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan informasi yang didalamnya mengandung tujuan instruksional guna mempermudah proses penyampaian materi maupun proses belajar-mengajar serta dapat merangsang peserta didik dalam belajar.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama dari media adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru dikelas. Arsyad (2000:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Arsyad (2000: 22-23) mengemukakan manfaat atau dampak positif penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, diantaranya:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2. Pembelajaran bisa lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari & proses belajardapat ditingkatkan
8. Peran guru menjadi lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang – ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses hasil belajar, serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

c. Klasifikasi Media

Seiring dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi yang berkembang. Klasifikasi berbagai jenis media perlu dipelajari agar guru dapat memilih media dengan tepat sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Arsyad (2000: 37), media dapat diklasifikasikan menjadi lima kelompok yaitu:

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok dan *field trip*)
2. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas)
3. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, charts, grafik, peta, gambar, transparansi dan *slide*)
4. Media berbasis audiovisual (video, film, program *slide* dan televisi)
5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, interaktif video dan *hypertext*)

Daryanto (2011: 20) menyatakan bahwa:

“Media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.”

Dengan kata lain adanya klasifikasi media pembelajaran yang beragam, guru semakin dimudahkan dalam memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar.

d. Media Berbasis Komputer

Menurut Hamzah dan Lamatenggo (2010: 136-137) Media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses efektivitas proses pembelajaran antara lain:

1. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pembelajaran
2. Proses pembelajaran dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik
3. Mampu menampilkan unsur audio-visual untuk meningkatkan minat belajar (multimedia)
4. Dapat memberikan umpan balik terhadap respons peserta didik dengan segera
5. Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Pembelajaran dalam jaringan telah memungkinkan proses belajar menjadi lebih luas, lebih interaktif dan lebih fleksibel. Peserta didik dapat melakukan proses belajar tanpa di batasi oleh ruang dan waktu, artinya jika ada fasilitas jaringan, peserta didik dapat melakukan proses belajar di mana saja dan kapan saja (Hamzah dan Lamatenggo, 2010: 138).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komputer dalam jaringan sebagai media pembelajaran dapat digunakan secara bervariasi, contohnya dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi belajar yang disampaikan.

2. Aplikasi *Google Classroom*

a. Aplikasi

Aplikasi berasal dari bahasa *Inggris* yaitu *Application* yang berarti penggunaan atau penerapan. Aplikasi adalah suatu penerapan perangkat

lunak (*software*) yang dikembangkan untuk melakukan kegiatan tertentu (Syafitri:2019). Sedangkan aplikasi menurut (Maiyana:2018) yaitu *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms.Word, Ms.Excel*.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu sistem perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan oleh penggunanya dalam melakukan kegiatan tertentu. Salah satu aplikasi yang merupakan inovasi menarik dari *Google* yang dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik yaitu *Google Classroom*.

b. Pengertian *Google Classroom*

Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah aplikasi *e-learning* (pembelajaran dalam jaringan). Aplikasi ini di desain untuk membantu pendidik membuat dan membagikan tugas kepada peserta didik secara *paperless*. Pengguna aplikasi ini harus memiliki akun *Google* terlebih dahulu agar dapat mengakses Aplikasi *Google Classroom* (Hakim, 2016).

Dengan kata lain pengertian *Google Classroom* adalah aplikasi yang dikhususkan sebagai media pembelajaran *online* atau istilahnya kelas *online* sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat, membagikan dan mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas. Penggunaan *google classroom* akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, guru dan siswa dapat setiap saat bertatap muka melalui kelas *online google classroom*. Siswa juga dapat berperan aktif di dalam kelas

online tersebut dengan cara belajar, menyimak, mengirim tugas, memberikan tanggapan, berdiskusi mengenai materi yang di sampaikan oleh guru.

c. Langkah-langkah membuat *Google Classroom*

Langkah-langkah pembuatan *Google Classroom* dibedakan berdasarkan penggunaannya, yaitu membuat *Google Classroom* digunakan oleh guru dan siswa. *Google Classroom* dapat di akses dengan menggunakan komputer dan *smartphone*. Berikut langkah-langkah membuat *Google Classroom* menggunakan komputer:

a. Guru

- a) Buka www.classroom.google.com lalu klik *Sign In* untuk memulai membuka ruang kelas pada *Google Classroom*. Atau dapat dilakukan dengan membuka email gmail kemudian pilih tab sebelah kanan atas.
- b) Klik lanjutkan untuk memulai membuat kelas dengan menggunakan *Google Classroom*
- c) Untuk selanjutnya akan diminta memilih peran apakah sebagai seorang siswa atau guru, klik “saya sebagai guru”. Kemudian, untuk memulai membuat kelas digital pilihan tanda (+) yang ada ditab, selanjutnya tuliskan nama kelas, kemudian **klik (buat)** untuk memulai kelas baru
- d) Jika berhasil, tampilan selanjutnya yaitu laman *dashboard* pada *Classroom*

- e) Pada tab Siswa klik undang siswa untuk bergabung ke kelas dengan cara menampilkan kode kelas.
 - f) Pada tab aliran klik tanda (+) untuk menambahkan tugas, pengumuman, video, materi tugas, dan sebagainya.
 - g) Klik pilih tema pada sudut kanan atas untuk menambah atau merubah gambar tema pada kelas *Google Classroom*.
 - h) Pada tab tentang, guru dapat menambah deskripsi mengenai ruang kelas, pengaturan kalender dan folder *Google Drive*
- b. Siswa
- a) Buka www.classroom.google.com lalu klik *Sign In* untuk memulai membuka ruang kelas pada *Google Classroom*. Atau dapat dilakukan dengan membuka email gmail kemudian pilih tab sebelah kanan atas.
 - b) Klik lanjutkan untuk memulai menggunakan *Classroom*
 - c) Untuk selanjutnya akan diminta memilih peran apakah sebagai seorang siswa atau guru, klik “saya sebagai siswa”. Kemudian, lakukan pendaftaran atau gabung kelas dengan cara klik tanda (+) dan klik gabung dengan kelas.
 - d) Masukkan kode kelas sesuai dengan kelas atau mata pelajaran yang diikuti
 - e) Jika berhasil, tampilan selanjutnya yaitu laman *dashboard* pada *Classroom*

3. Motivasi Belajar

Motivasi dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang terdapat dalam diri seorang siswa dan mampu mendorong siswa untuk memiliki keinginan dan ketertarikan dalam belajar, serta dapat mempengaruhi proses pemahamannya pada saat terjadi pembelajaran di kelas. Sardiman (2016:75) mengemukakan bahwa motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk mengelakkan perasaan tidak suka itu.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual, peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Sardiman, 2016:75).

Dari pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya motivasi merupakan suatu keinginan atau dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang karena adanya faktor tertentu dengan suatu obyek/seseorang tanpa adanya paksaan; jika dikaitkan dengan kegiatan belajar, maka motivasi belajar adalah suatu dorongan atau ketertarikan yang timbul dari dalam diri siswa untuk lebih mengetahui dan berinteraksi dalam proses pembelajaran, ini ditunjukkan dengan tingkat keaktifan atau kemauan siswa dalam menjalani kegiatan proses pembelajaran dikelas.

B. Penelitian yang Relevan

1. Ernawati (2018), dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *google classroom*, terhadap kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.357 > 2.045$) dan nilai signifikansi 0.025. Artinya penggunaan *google classroom* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan. (2) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan sebesar $e^{0.892} = 2.44$ kali dengan signifikansi 0.016. Artinya penggunaan *google classroom* berpengaruh signifikan sebesar 2.44 kali terhadap hasil belajar siswa.
2. Yuda Darmawan (2019), dalam skripsi yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS”. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: meningkatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I sampai siklus II. Pada pra siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 48% atau 14 siswa, meningkatkan 18% pada siklus I menjadi 66% atau 19 siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM

meningkat sebanyak 23% menjadi 89% atau 25 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas X IPS 3 SMA Batik 2 Surakarta tahun ajaran 2018/2019`

3. Wahyuni Eka Afrianti (2018), dalam skripsi yang berjudul “Penerapan *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Akuntansi (Studi Pada Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia)”. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: responden penelitian ini terdiri dari 314 mahasiswa yang merupakan mahasiswa aktif dari angkatan 2014, 2015, 2016 dan 2017. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner penelitian yang datanya dianalisis menggunakan program SPSS 17. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari kemudahan *Google Classroom* dan harapan mahasiswa terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam menunjang pembelajaran Akuntansi. Sedangkan untuk performa *Google Classroom* dan pengaruh sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* terdapat pengaruh yang signifikan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada metode Kajian Pustaka *Library Research* yang berlokasi di perpustakaan baik secara *online* maupun *offline*.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan dari bulan April sampai dengan bulan Juli 2020. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Proses Penelitian	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Pengajuan Judul	■	■																								
2	Pengesahan Judul			■	■																						
3	Observasi			■	■	■	■																				
4	Penyusunan Proposal					■	■	■	■																		
5	Bimbingan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■														
6	Seminar Proposal												■														
7	Riset													■	■	■	■										
8	Penyusunan Skripsi																	■	■	■	■						
9	Analisis Hasil Penelitian dan Pembimbingan																					■	■	■	■		
10	Sidang Meja Hijau																										■

B. Sumber Data dan Data Penelitian

Adapun data dalam penelitian ini diambil dari studi literatur (studi kepustakaan), yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data tersebut diperoleh. Apabila peneliti menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber data, sedangkan isi catatan subjek penelitian atau variabel penelitian (Arikuntoro, 2006:26). Dalam sebuah penelitian terdapat dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama, sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak bisa memberikan informasi langsung kepada pengumpul data.

Dalam penulisan skripsi ini sumber data yang akan peneliti gunakan adalah sumber data primer, yaitu berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung atau artikel-artikel terpercaya yang relevan dan buku teks lain yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi pokok bahasan skripsi ini.

C. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2018) mengemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri atau anggota tim peneliti. Maka pada penelitian ini, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kualitatif Penilaian Aplikasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Siswa

No	Aspek	Indikator	Teknik Evaluasi	Analisis
1	Kelayakan Aplikasi	Desain tampilan pembelajaran		Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung
2		Warna yang dipakai pada Aplikasi sudah sesuai		
3		Pemilihan jenis huruf pada		

	<i>Google Classroom</i>	Aplikasi sudah sesuai	Observasi	/ artikel-artikel terpercaya yang relevan
4		Dapat dikelola dengan mudah		
5		Aplikasi dapat di instalasi diberbagai hardware dan software baik komputer maupun <i>smarthphone</i>		
1	Keunggulan Aplikasi <i>Google Classroom</i>	Penjelasan dan petunjuk belajar disampaikan secara <i>komprehensif</i>	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung / artikel-artikel terpercaya yang relevan
2		Hemat dan efisiensi waktu		
3		Mampu meningkatkan kerja sama dan komunikasi		
4		Model penyampaian materi online dengan <i>Google Classroom</i> membantu untuk mempermudah akses bahan ajar		
5		Model kelas <i>online</i> membantu siswa melaksanakan pengayaan materi pelajaran akuntansi		
1	Kelemahan Aplikasi <i>Google Classroom</i>	Tidak mudah mengontrol siswa dalam menanggapi respon yang diberikan oleh guru	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung / artikel-artikel terpercaya yang relevan
2		Hasil pengerjaan tugas lebih mudah di jiplak (ketidak jujur akademis)		
3		Tidak semua sekolah dapat menggunakan Aplikasi <i>Google Classroom</i> dikarenakan jaringan internet tidak memadai		
4		<i>File</i> yang ada di dalam Aplikasi sering hilang saat diunggah		
5		Kecepatan jaringan internet juga menjadi kendala dalam pengoperasian Aplikasi		

Sumber: Menggunakan beberapa penelitian dan digabungkan dari beberapa jurnal penelitian yang relevan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu dengan menelaah penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya atau studi kepustakaan berisi teori-teori yang relevan berdasarkan teori para ahli dan karya ilmiah yang

relevan. Pada bagian ini dilakukan pengkajian mengenai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan literatur yang tersedia, terutama dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah.

Kajian pustaka atau studi pustaka merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis. Menurut Sujarweni (2014:57) kajian pustaka berfungsi untuk membangun konsep atau teori yang menjadi dasar studi dalam penelitian. Sehingga dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat dengan mudah menyelesaikan masalah yang akan diteliti.

E. Teknik Analisis Data

Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 2018:337). Aktivitas dalam analisis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Peneliti mencatat semua data secara objektif, teliti, terperinci dan apa adanya sesuai dengan hasil pengamatan secara tinjauan pustaka yaitu dari jurnal penelitian yang sudah ada sebelumnya, pendapat para ahli, media massa dan internet.

2. Reduksi Data

Adalah memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian. Data yang diperoleh di lapangan ditulis dalam bentuk uraian rinci yang akan

bertambah sejalan dengan bertambahnya waktu penelitian. Untuk itu data tersebut perlu direduksi, dipilah-pilah, dirangkum dan difokuskan kemudian dicari tema atau pola.

Langkah selanjutnya yaitu menyusun data hasil reduksi dalam bentuk satuan-satuan. Satuan adalah bagian terkecil yang mengandung makna yang bulat dan dapat berdiri sendiri terlepas dari bagian yang lainnya. Setelah seluruh data penelitian tersusun dalam satuan-satuan, langkah penelitian selanjutnya adalah mengkategorikan. Kategori merupakan salah satu tumpukan dari seperangkat tumpukan yang disusun atas dasar intuisi, pendapat ataupun kriteria tertentu.

3. Penyajian Data

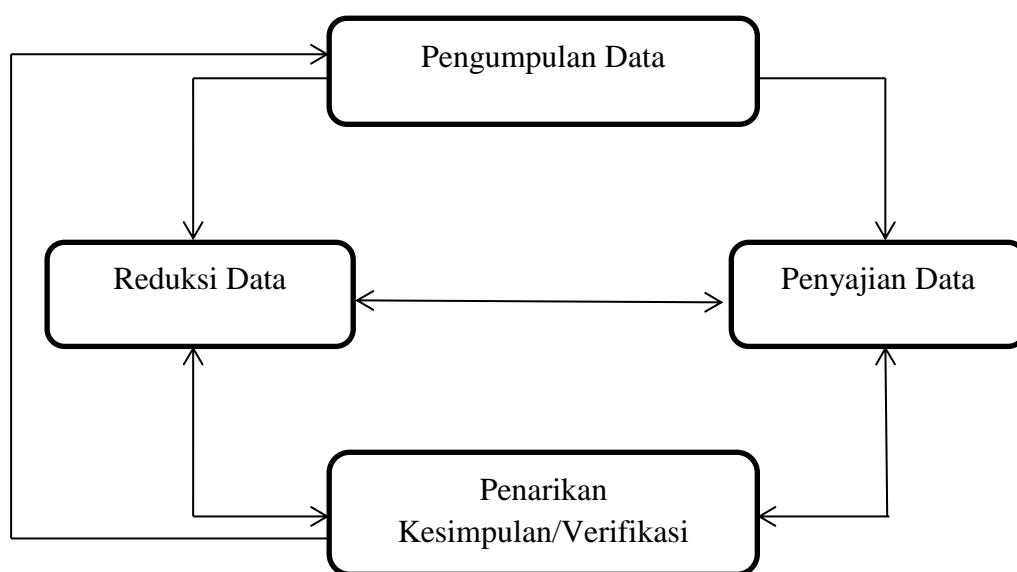
Penyajian data kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram* dan sejenisnya (Sugiyono 2018:341). Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam pelaksanaan penelitian penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan.

4. Pengambilan Keputusan atau Verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari suatu kegiatan konfigurasi yang utuh, sehingga kesimpulan yang diperoleh juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi data yaitu pemeriksaan tentang besar tidaknya hasil laporan penelitian. Kesimpulan merupakan tinjauan ulang pada catatan di lapangan, apabila kesimpulan yang dimukakan pada tahap awal,

didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten pada saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Sejak awal peneliti mencari makna dari data yang diperoleh, untuk itu peneliti berusaha mencari pola, model, tema, hubungan, permasalahan, hal-hal yang sering muncul dan sebagainya.

Tahapan analisis data kualitatif dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Analisis Data Kualitatif, (Sugiyono, 2018:338)

Keempat komponen diatas saling interaktif yaitu saling mempengaruhi dan terkait. Langkah awal yang peneliti yaitu ke lapangan dengan melakukan observasi yang merupakan tahap pengumpulan data. Karena data yang dikumpulkan banyak maka diadakan reduksi data guna mengkategorikan data yang ada. Setelah direduksi kemudian diadakan sajian data, selain itu pengumpulan data juga digunakan untuk penyajian data. Apabila ketiga hal tersebut sudah selesai dilakukan, maka peneliti dapat mengambil suatu keputusan atau verifikasi.

F. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Pengujian terhadap keabsahan data merupakan salah satu yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, untuk mengetahui *credibility* (derajat kepercayaan) dari hasil penelitian yang dilakukan. Apabila peneliti melaksanakan pemeriksaan terhadap keabsahan data secara cermat dengan teknik yang tepat dapat diperoleh hasil penelitian yang benar-benar dapat di pertanggungjawabkan dari berbagai aspek.

Untuk mendapatkan validitas data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *credibility* (derajat kepercayaan) dengan menggunakan teknik triangulasi sebagai teknik pemeriksaan data. Moloeng (2008:178) mengemukakan bahwa triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data tersebut. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber dan teknik pengumpulan data. Denzim (dalam Moloeng, 2008), membedakan empat macam triangulasi diantaranya dengan memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori.

Dalam penelitian ini dari keempat macam triangulasi diatas, peneliti hanya menggunakan teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan sumber. Triangulasi dengan sumber maksudnya adalah membandingkan dan melakukan pengecekan balik *credibility* (derajat kepercayaan) suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam BAB ini dipaparkan tentang: a) Paparan Data dan Analisis Data, serta b) Pembahasan Hasil Penelitian.

A. Paparan Data dan Analisis Data

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan data Primer yaitu berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung atau dengan menggunakan artikel-artikel terpercaya yang relevan dan buku teks yang menyangkut dengan pokok bahasan permasalahan skripsi ini melalui metode observasi, studi dokumentasi maka dapat di paparkan penyajian data penelitian sebagai berikut:

Motivasi merupakan faktor internal yang mempengaruhi berhasil atau tidak nya seorang siswa untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar, khususnya di sekolah. Hal ini disebabkan karena antara motivasi, perhatian dalam belajar mempunyai hubungan yang sangat erat, sehingga siswa yang menaruh motivasi pada mata pelajaran tertentu cenderung akan memperhatikan pelajaran tersebut. Dan begitu juga sebaliknya, apabila seseorang tidak tertarik dengan mata pelajaran tertentu maka siswa akan cepat merasakan jenuh dan bosan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dalam proses pembelajaran di perlukan adanya alat yang digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa guna untuk memudahkan proses kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah maupun di rumah. Alat tersebut disebut

juga sebagai Media Pembelajaran. Berdasarkan hasil studi dokumentasi dengan beberapa jurnal karya ilmiah yang relevan dan terpercaya mengemukakan bahwa:

1. Yolanda Febrita dan Maria Ulfah, Universitas Indraprasta PGRI, ISSN 2581-0812 dalam jurnal yang berjudul “Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” menyatakan bahwa:

a) Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, b) Memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dapat membantu kesulitan belajar, membentuk kepribadian dan memotivasi siswa dalam belajar, c) Dan salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Peneliti juga menemukan fakta lain dalam jurnal sebagai berikut:

2. M. Miftah, dalam Jurnal Kwangsan Vol. 1-Nomor 2, dengan judul “Fungsi, dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa” mengemukakan bahwa:

Media pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan multimedia maupun teknologi yang dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang telah dipelajarinya, menjadi lebih baik, dan meningkatkan penampilan siswa dalam rangka ketercapaian kompetensi.

3. Talizaro Tafonao, STT KADESI Yogyakarta, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2 No. 2, dalam jurnalnya yang berjudul “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa” mendapat hasil penelitiannya bahwa:

a) Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para guru saat ini, b) Dengan media pembelajaran dapat membuat proses kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa, c) Media pembelajaran dapat mengatasi kebosanan dalam kelas dan meningkatkan minat belajar siswa.

4. Khairul Alam, Faisal R. Dongoran, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Jurnal *Edutech* Vol. 3 No. 2, dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan Menggunakan Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas IX SMK Swasta PAB 8 Sampali Tahun Ajaran 2016/2017” menyampaikan bahwa:

Diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi pada kompetensi dasar pencatatan transaksi kedalam neraca lajur. Setelah mengamati hasil belajar dari tes awal (sebelum menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*) dari 42 siswa hanya 7 dengan persentase 16,67% orang mampu mencapai KKM yang telah ditentukan. Setelah menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terjadi peningkatan hasil belajar yaitu pada siklus I terdapat 12 orang siswa yang tuntas dengan persentase 28,58% dan setelah siklus II menjadi 35 orang siswa yang tuntas dengan persentase 83,33% dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XI SMK Swasta PAB 8 Sampali T.A. 2016/2017.

Dari beberapa hasil penelitian di atas sudah jelas menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah, hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang baik dan tepat guna dapat menarik perhatian siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Jika seorang guru hanya mengandalkan media pembelajaran papan tulis, *spidol* dan menjelaskan materi dengan metode ceramah, maka siswa akan merasa cepat bosan pada saat guru menerangkan materi belajar di kelas.

Di zaman modern seperti sekarang ini guru harus lebih kreatif dalam mendesain proses pembelajaran di kelas. Baik tidaknya hasil belajar siswa, dapat ditentukan dari proses pembelajaran di dalam kelas. Selama proses pembelajaran, kegiatan interaksi yang edukatif antara guru dan siswa dengan

beberapa media pembelajaran akan menghantarkan siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sebelum mengajar seorang guru dituntut untuk menguasai materi yang akan disampaikan, gaya belajar yang bervariasi, menggunakan media sebagai penunjang dalam menyampaikan materi agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Mengajar pada dasarnya meliputi mengajari siswa bagaimana mengingat, berpikir, dan bagaimana memotivasi diri sendiri. Pelaksanaan strategi pembelajaran akan menuntut guru untuk bisa menjelaskan rencana pembelajaran baik secara sistematis, secara efektif dan efisien dengan tujuan yang telah ditentukan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata (dalam proses pembelajaran) agar tujuan yang telah ditentukan tercapai secara optimal. Sehingga guru harus dapat memilih dan memilah media pembelajaran dengan tepat dan sesuai. Selain itu guru juga dituntut untuk dapat memperhatikan keadaan dan kondisi siswa pada saat jam pelajaran.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi yang peneliti lakukan dalam jurnal:

5. Iis Dewi Lestari, Universitas Indraprasta PGRI, Jurnal SAP Vol. 3 No. 2 dalam jurnal yang berjudul “Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) Di SDN RRI Cisalak” mengemukakan bahwa:

- a) Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peranan penting saat digunakan pada zaman modern sekarang ini, b) Guru lebih antusias dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, c)

Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam pembelajaran di kelas dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

6. Adlin, SE., MM., Politeknik Negeri Media Kreatif PSDD Makassar, dalam jurnal *Imajinasi* Vol. 3, No. 2, dengan judul jurnal “Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar” mendapat hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

- a) Guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai fasilitator penunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar, b) Guru sudah terampil dalam memanfaatkan sarana teknologi dan mengembangkan materi menjadi produk media berbasis teknologi yang menarik dan mudah di aplikasikan dalam pembelajaran, c) Upaya yang dilakukan guru yaitu dengan pengembangan diri melalui pelatihan dan pemanfaatan sarana dan prasarana teknologi.

Berdasarkan hasil observasi diatas dapat diambil kesimpulan bahwasannya dalam penyampaian materi guru sudah mulai menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Siswa sangat antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dikelas dengan mengaplikasikan media pembelajaran.

Pada dasarnya fungsi media adalah untuk menumbuhkan motivasi siswa, dapat mengingat pelajaran dengan mudah, siswa menjadi lebih aktif dalam merespon pelajaran, dan diharapkan dapat memberi umpan balik dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dipilih guru tentunya harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Pemilihan media berbasis teknologi dipilih agar siswa berlatih untuk menjadi aktif dan terbiasa percaya diri dalam mengeluarkan pendapat di kelas.

Guru dituntut untuk kreatif dalam mengelola teknologi yang berkembang pesat saat ini. Di dalam bidang pendidikan guru dapat merasakan kebermanfaatan teknologi tersebut melalui suatu media pembelajaran di kelas, media tersebut berupa sebuah aplikasi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi belajar. Aplikasi *Google Classroom* merupakan layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah aplikasi *e-learning* (pembelajaran dalam jaringan).

Media pembelajaran berbasis teknologi yaitu Aplikasi *Google Classroom* diharapkan mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran di kelas, berdasarkan hasil studi dokumentasi dalam jurnal sebagai berikut:

7. Soni dkk, Universitas Muhammadiyah Riau, Jurnal Pengabdian Untuk Mu Negeri, Vol. 2 No. 1 dalam jurnal yang berjudul “Optimalisasi Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Bangkinang” mengemukakan bahwa:

a) Terciptanya media pembelajaran *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring (*online*) dapat meminimalisir penggunaan kertas dalam proses kegiatan belajar mengajar, b) Penggunaan *Google Classroom* akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, c) Siswa dapat belajar, menyimak, membaca, dan mengirim tugas dari jarak jauh.

8. Sabran dan Edy Sabara, Universitas Negeri Makassar, dalam jurnal ISBN: 978-602-5554-71-1 jurnalnya yang berjudul “Keefektifan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran” menyampaikan bahwa:

Dari hasil pelaksanaan pembelajaran *Google Classroom* sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27%. Adapun ketercapaian keefektifan pelaksanaan *e-pembelajaran Google Classroom* sebagai media pembelajaran dari masing-masing variabel tergolong cukup efektif. Keefektifan komponen perencanaan pembelajaran sebesar 74,50%,

komponen perancangan dan pembuatan materi sebesar 75,27%, komponen penyampaian pembelajaran sebesar 75%, komponen interaksi pembelajaran sebesar 66,10%, dan komponen evaluasi pelaksanaan sebesar 69,01%.

Peneliti juga menemukan fakta di dalam jurnal yaitu:

9. Nirfayanti, Nurbaeti Universitas Muslim Maros, dalam jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, ISSN: 26158132 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* dalam Pembelajaran Analisa Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa” hasil penelitiannya bahwa:

Terdapat pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan *Google Classroom*. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} = 43,116$ dengan nilai $p = 0,000 < \alpha = 0,05$. Selain itu, nilai skor rata-rata hasil belajar mahasiswa dan persentase nilai respon mahasiswa masing-masing sebesar 78,31% yang berada pada kategori tinggi dan 87,72% yang berada pada kategori sangat baik.

10. Dicky Pratama dan Hendri Sopriyadi, STMIK GI MDP, Jurnal Jatisi, Vol. 3 No. 1 dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Kelas Elektronik Terhadap Efektifitas dan Efisiensi Proses Belajar STMIK XYZ” menghasilkan penelitian bahwa:

a) Melalui beberapa uji dapat disimpulkan bahwa ruang kelas elektronik (*Google Classroom*) berpengaruh terhadap efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar, b) *Google Classroom* dapat meningkatkan kualitas motivasi belajar dan meningkatkan *knowledge sharing*, c) dapat mempersingkat waktu dalam penyelesaian tugas dan dapat meningkatkan kuantitas bahan ajar serta produktivitas siswa dalam menyelesaikan tugas.

11. Swita Amallia Hapsari dan Heri Pamungkas, dalam jurnal WACANA, Vol. 18 No.2 yang berjudul “Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media

Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro” hasil penelitiannya menyampaikan bahwa:

Untuk meningkatkan kemampuan literasi mahasiswa maka *Google Classroom* menjadi salah satu cara untuk memanfaatkan media baru dalam proses kegiatan belajar mengajar, mahasiswa kelas Pengelolaan Konten Digital di Program Studi Ilmu Komunikasi, banyak yang merespons positif. Sebagai media utama dalam kegiatan belajar masih dipertimbangkan tetapi jika menggabungkan *Google Classroom* dengan kelas tatap muka sebagai cara untuk memperkuat interaksi antara pengajar dan mahasiswa sebagai partisipan. Beberapa orang yang telah di wawancarai mewakili sebagian pengguna *Google Classroom* memiliki simpulan yang sama bahwa memanfaatkan media baru sebagai salah satu cara mempermudah mahasiswa belajar mengajar sangat menjadi nilai yang positif. Terutama waktu yang semakin fleksibel dan membuat beberapa keuntungan lain dapat belajar dimanapun tanpat terbatas hanya saat kelas.

Dari hasil paparan data penelitian diatas dapat diambil kesimpulannya adalah sebagai berikut:

Tabel. 4.1 Hasil Kesimpulan Observasi Terhadap Jurnal-jurnal Penelitian yang Relevan

No.	Peneliti	Hasil Kesimpulan Penelitian
1	Yolanda Febrita dan Maria Ulfah	Media pembelajaran menjadi salah satu alat yang dapat dijadikan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, pemanfaatan media pembelajaran dengan baik dapat membantu aktivitas siswa dalam belajar, kesulitan dalam belajar dan serta dapat membentuk kepribadian siswa
2	M. Miftah	Media pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia maupun teknologi dengan baik dapat meningkatkan siswa untuk banyak belajar, menerapkan apa yang telah dipelajarinya dan dapat menjadikan siswa menjadi lebih baik

3	Talizaro Tafonao	Peranan media pembelajaran menjadi satu hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, membuat kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien dan dapat menjalin hubungan baik antara siswa dengan guru
4	Khairul Alam dan Faisal R. Dongoran	Model pembelajaran dengan berbantu media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, dengan meningkatnya kualitas belajar maka hasil belajar juga akan semakin meningkat.
5	Iis Dewi Lestari	Dengan peranan media berbasis teknologi menjadi hal yang sangat penting saat ini, namun dengan demikian hanya sebagian kecil guru yang dapat mengoperasikan media berbasis teknologi dengan baik, agar siswa dapat menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran dikelas
6	Adlin, SE., MM	Upaya yang dapat dilakukan guru agar terbiasa dengan perkembangan teknologi adalah dengan mengembangkan diri melalui pelatihan dan pemanfaatan sarana dan prasarana teknologi yang ada disekolah
7	Soni, dkk	Pemanfaatan aplikasi <i>Google Classroom</i> dalam penelitian ini dapat ditinjau dari segi keunggulannya, yaitu siswa dapat belajar, menyimak, membaca, dan mengirim tugas melalui jarak jauh
8	Sabran dan Edy Sabara	Aplikasi <i>Google Classroom</i> secara keseluruhan cukup efektif sebagai media pembelajaran <i>e-pembelajaran</i> , ditinjau dari segi kelayakan komponen aplikasi <i>Google Classroom</i> perancangan dan pembuatan materi yang

		dilakukan oleh guru didalam aplikasi <i>Google Classroom</i>
9	Nirfayanti, Nurbaeti	Terdapat pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> ditinjau dari kelayakan aplikasi dan respon siswa dalam penggunaan aplikasi <i>Google Classroom</i>
10	Dicky Pratam dan Hendri Sopriyadi	Pemanfaatan kelas elektronik <i>Google Classroom</i> berpengaruh terhadap efektifitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar, hal ini dilihat dari segi keunggulan aplikasi <i>Google Classroom</i> dapat meningkatkan kualitas motivasi belajar dan meningkatkan <i>knowledge sharing</i>
11	Swita Amallia Hapsari dan Heri Pamungkas	Penggunaan aplikasi <i>Google Classroom</i> dapat meminimalisir waktu yang digunakan dalam proses belajar dikelas, dapat meningkat kualitas belajar dimanapun tanpa terbatas hanya pada saat dikelas

Dengan demikian dari beberapa jurnal diatas 80% menyatakan bahwa aplikasi berbasis daring *online Google Classroom* sebagai media pembelajaran berperan positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas, aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran di kelas, dengan menggunakan *smartphone* teknologi *android* memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Siswa dapat melihat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dalam bentuk *power point*, dokumen, maupun video,

siswa juga bisa mengirim tugas yang diberikan oleh guru dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dari jarak jauh.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah ditemukan beberapa data yang diinginkan, dari hasil analisis jurnal-jurnal dan artikel yang relevan maka peneliti akan membahas temuan yang ada dan memodifikasi dengan teori yang ada kemudian membangun teori yang baru, serta menjelaskan tentang implikasi-implikasi dari hasil penelitian tentang analisis pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menyatakan bahwa aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan sangat berpengaruh positif. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media, diharapkan proses belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Hal ini sejalan dengan pendapat teori Hamalik (dalam Arsyad, Azhar, 2011:15) yaitu:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses kegiatan belajar dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Dalam pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta kemampuan siswa dalam belajar sangat

menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Faisal R. Dongoran dalam *Journal of Critical Reviews* (2020) mengatakan bahwa:

Jika motivasi diterapkan dalam konteks kerja, maka seseorang dengan motivasi kerja yang tinggi akan ditunjukkan oleh: (a) Menyukai tugas kantor yang menuntut tanggung jawab pribadi, (b) Mencari situasi dimana karyawan mendapatkan umpan balik langsung dari seorang pimpinan, (c) Senang bekerja sendiri, sehingga kemampuan diri dapat menjadi sebuah prioritas, (d) Senang bersaing untuk mengungguli prestasi diri sendiri dengan prestasi kerja orang lain, (e) Memiliki kemampuan untuk menunda keinginan tersendiri demi sebuah pekerjaan, dan (f) Tidak mudah terpengaruh dengan pekerjaan lain hanya karena gaji lebih besar, jabatan lebih tinggi dan untuk keuntungan lainnya.

Apabila seorang siswa termotivasi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, media pembelajaran yang menarik, materi akan lebih mudah di pahami jika di modifikasi dengan media pembelajaran tersebut, maka siswa akan lebih cenderung loyal terhadap belajar. Meningkatkan kualitas belajar dan keberhasilan dalam suatu proses kegiatan belajar akan berjalan secara optimal.

Media pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu media yang dapat digunakan pada zaman sekarang ini, dalam dunia pendidikan teknologi juga sangat berperan penting. Aplikasi *Google Classroom* memberikan kebermanfaatan dengan berbagai kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran dengan cara kemudahan dalam membaca materi pelajaran, membaca *power point* yang diberikan oleh guru, melihat video terkait dengan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja, tidak hanya belajar di kelas. Dengan adanya perkembangan teknologi dibidang pendidikan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini didukung dengan adanya teori Munir (2015:142) yaitu:

Penggunaan teknologi merupakan salah satu hal yang sangat penting didalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, persiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab guru. Teknologi digunakan untuk mempermudah pembelajaran tentang pengetahuan yang menuntut penyajian visual. Teknologi digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional. Penyampaian bahan secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara, video, animasi, teks dan grafik.

Melalui teori diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi tidak hanya membangkitkan respon siswa dengan menggunakan indera penglihatan saja, dengan adanya proses pembelajaran multimedia berbasis teknologi siswa dapat mendengar dan membangkitkan indera pendengaran serta berimajinasi dengan beberapa video atau sumber belajar yang diberikan oleh guru melalui aplikasi *Google Classroom*, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kelayakan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan layak, hal tersebut sesuai dengan data perolehan observasi studi dokumentasi yang dilakukan peneliti, semakin baik penggunaan aplikasi *Google Classroom* maka akan semakin meningkatkan kualitas belajar siswa dikelas. Penggunaan *Google Classroom* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, daya tarik, motivasi dan merangsang kegiatan belajar mengajar, selain itu *Google Classroom* juga dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran.

Desain tampilan aplikasi *Google Classroom* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, guru dapat mengirim tugas dan materi dari jarak jauh. Pemilihan tema didalam aplikasi *Google Classroom* juga beragam dan bervariasi. Guru

dapat mendesain tema kelas *online* dengan sekreatif mungkin. Aplikasi *Google Classroom* tudak hanya dapat digunakan dengan *smartphone* akan tetapi aplikasi dapat dibuka dengan komputer dan laptop yang terhubung dengan jaringan internet.

Keunggulan aplikasi *Google Classroom* berdasarkan hasil observasi studi dokumentasi yang dilakukan peneliti melalui penggunaan *Google Classroom* secara efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif dan kondusif, jumlah waktu belajar dikelas dapat dikurangi, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja sehingga siswa dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik.

Kegunaan ruang kelas *online* yaitu: a) penyiapan yang mudah, guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung pada kelas *online*, hanya perlu beberapa menit untuk menyelesaikannya, b) hemat waktu, alur tugas yang sederhana dan tanpa menggunakan kertas memungkinkan guru membuat, memeriksa, dan menilai tugas dengan cepat dalam satu tempat, c) meningkatkan pengorganisasian, siswa dapat melihat semua tugas hanya dalam satu laman tugas, dan semua materi kelas secara otomatis tersimpan kedalam media penyimpanan online, d) meningkatkan kerja sama dan komunikasi, kelas dapat digunakan oleh guru untuk mengirim pengumuman dan memulai forum diskusi secara langsung. Siswa dapat saling berbagi informasi sumber daya satu sama lain atau memberikan jawaban atas pertanyaan dialiran.

Aplikasi *Google Classroom* sudah baik, namun tidak dapat digunakan sepenuhnya, hal ini berkaitan dengan media pembelajaran baik *synchronous* maupun *asynchronous*. Contoh media pembelajaran *asynchronous* misalnya seperti *whatsapp*, *google classroom*, *gmail* dan sebagainya, dalam media pembelajaran ini guru tidak dapat melihat siswa secara langsung dibalik layar *smartphone* karena proses pembelajaran dilakukan secara *online*. Maka akan lebih baik jika media pembelajaran *asynchronous* digabungkan dengan media pembelajaran *synchronous*, seperti aplikasi *zoom meet*, *google meet*, *whatsapp (video call)* dan sebagainya. Dalam proses pembelajaran ini guru dapat memantau siswa jika sedang dalam kegiatan proses pembelajaran dalam jaringan dan siswa belajar dari rumah.

Akan tetapi, dibalik keunggulan aplikasi *Google Classroom* diatas terdapat beberapa kelemahan aplikasi *Google Classroom* yang sering terjadi didalam proses penggunaannya. Guru tidak mudah mengontrol siswa dalam menanggapi materi pelajaran yang guru berikan kepada siswa, tak jarang siswa hanya memantau dibalik layar *smartphone* tanpa memberikan umpan balik kepada guru. Hasil pengerjaan tugas lebih mudah dijiplak *copy paste* (ketidak jujuran akademis). Tidak semua sekolah siap untuk menggunakan aplikasi *Google Classroom* dikarenakan fasilitas internet disekolah yang kurang memadai dan begitu juga dengan kecepatan jaringan internet menjadi kendala dalam proses pengaplikasian aplikasi *Google Classroom*.

Pada penelitian ini peneliti melakukan uji keabsahan data menggunakan sumber triangulasi (derajat kepercayaan) dengan cara memastikan bahwa peneliti menggunakan sumber data yang diambil dari jurnal-jurnal yang relevan dan artikel bahwa penelitiannya sudah diakui sebagai jurnal atau artikel yang telah terpublikasi, hal ini dapat uji keabsahan data melalui jurnal atau artikel terpercaya yang sudah tercantum kode ISSN dan memiliki tanggal dan waktu penelitian yang terperinci dan terpercaya. Jurnal lainnya peneliti dapatkan melalui *Google Scholar* dan terdapat dari sumber kumpulan jurnal lainnya.

Dengan demikian, adanya kebermanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat diterapkan dan bermanfaat pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sekolah yang memiliki kurikulum merdeka dengan menyediakan fasilitas jaringan internet disekolah dan kualitas jaringan internet yang baik dapat mendorong siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi (daring).

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang berkaitan dengan perilaku, gejala, kondisi dan fakta sesuatu hal yang telah terjadi maupun untuk masa yang akan datang. Adapun hipotesis dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

H_1 : Ada manfaat aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa beberapa hal diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berpengaruh positif sebesar 80% dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK
2. Aplikasi *Google Classroom* layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, karena penggunaan *Google Classroom* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, daya tarik, motivasi dan merangsang kegiatan belajar mengajar, selain itu *Google Classroom* juga dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahan terhadap materi pelajaran.
3. Keunggulan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan unggul didalam aplikasi tersebut pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif dan kondusif, hemat waktu, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja serta dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik.

B. Saran

1. Untuk penelitian selanjutnya dalam membahas penelitian yang sejenis, hendaknya dapat menggali beberapa artikel atau jurnal relevan lebih banyak agar data yang diperoleh lebih teruji.
2. Penelitian selanjutnya agar melihat lebih dalam lagi mengenai sekolah yang akan diteliti dalam penggunaan dan melihat kelayakan aplikasi *Google Classroom* disekolah tersebut.
3. Untuk peneliti selanjutnya meneliti dengan melihat keunggulan aplikasi *Google Classroom* dalam proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien

DAFTAR PUSTAKA

- Adlin, SE., MM. (2019). *Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jurnal Imajinasi Volume 3, Nomor 2. (Juni 2020)
<https://www.ojs.unm.ac.id/imajinasi/article/view/12961>
- Alam, K., & Dongoran, F. R. (2017). *Penerapkan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dengan Menggunakan Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Smk Swasta Pab 8 Sampali Tahun Ajaran 2016/2017*. EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial, 3(2).
http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:wir2sqLQ8MJ:scholar.google.com/+faisal+r+dongoran,+media+visual&hl=id&as_sdt=0,5
- Arif, Sadiman, Dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta:Rajagrafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rieneka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2000). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT.RajaGrafindo Persada
- Arifin, Zainal. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung:PT.Remaja Rosdakarya
- Barir, Hakim. (2016). *Efektifitas Penggunaan E-learning Moodle, Google Classroom dan Edmod*. Jurnal I-STATEMENT. Volume 2 Nomor 1. (Februari 2020)
- Dongoran, F. R. (2020). *Factors Influencing Learning Motivation in the Learning Process*. *Journal of Critical Reviews*. Vol 7, ISSUE 17, 2020.
www.jcreview.com/?mno=20097
- Dongoran, F. R. (2014). *Paradigma Membangun Generasi Emas 2045 Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan*. Jurnal Tabularasa PPs UNIMED, 11(1), 61-76.
https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:cQHqJhOqwQJ:scholar.google.com/+faisal+r+dongoran&hl=id&as_sdt=0,5
- Febrita, Y., & Ulfah, M. *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika ISSN 2581-0812. (Juni 2020)
<http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>

- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). *Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro*. Jurnal WACANA, Volume 18, Nomor 2. (Juni 2020). https://www.researchgate.net/publication/338221952_PEMANFAATAN_GOO_GLE_CLASSROOM_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_ONLINE_DI_UNIVERSITAS_DIAN_NUSWANTORO
- Lestari, I. D. (2018). *Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisolak*. Jurnal SAP Vol. 3 No. 2. (Juni 2020) <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/3033/2123>
- Maiyana, Efni. (2018). *Pemanfaatan Android dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa*. Jurnal Sains dan Informatika E-ISSN:2502096X. (Februari 2020)
- Meleong, Lexy. J. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung:Remaja Rosda Karya.
- Miftah. M. (2013). *Fungsi, dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan Vol. 1- No. 2 95-105. (Juni 2020) <https://pdfs.semanticscholar.org/54c8/b149c997d3a17c7a72633f77ab5ca673d55b.pdf>
- Muhammad, Yaumi. (2016). *Terminologi Teknologi Pembelajaran: Satuan Tinjauan Historis*. Jurnal Terminologi Teknologi Pembelajaran Vol. V, No. 1. (Maret 2020)
- Munir. Dr. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Nirfayanti, & Nurbaeti. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, Volume 2, Nomor 1. (Juni 2020). <https://journal.uncp.ac.id/index.php/proximal/article/view/1176>
- Nuno, Hamzah, Nina Lamatenggo. (2010). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta:PT.Bumi Aksara
- Pratama, D., & Sopryadi, H. (2016). *Pengaruh Pemanfaatan Kelas Elektronik Terhadap Efektifitas dan Efisiensi Proses Belajar STMIK XYZ*. Jurnal Jatasi, Vol. 3, No. 1. (Juni 2020). <http://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatasi/article/view/66>

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sabran, & Sabara, E. *Keefektifan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar. ISBN : 978-602-5554-71-1. (Juni 2020)
<https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8256>
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta:Kencana Prenadamedia Group.
- Sardiman A.M. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rajawali Pers
- Syafitri, Irmayani. (2019). *Pengertian Aplikasi*. Diakses dari <https://www.nesabamedia.com/pengertian-aplikasi/> pada tanggal 26 Februari 2020 pukul 21.50 WIB
- Soni, dkk. (2018). *Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Bangkinang*. Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI, Vol. 2 No. 1. (Juni 2020).
https://www.researchgate.net/publication/331703602_OPTIMALISASI_PEMANFAATAN_GOOGLE_CLASSROOM_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_DI_SMK_NEGERI_1_BANGKINANG
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metodeologi Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Baru Press.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Volume 2 Nomor 2. (Juni 2020)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Khairunnisa
NPM : 1602070027
Tempat dan Tanggal Lahir : Medan, 11 Oktober 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Setia Raya, Gg. Masjid No. 78, Medan-
Binjai km 13,5, Sunggal
Anak Ke : 1 dari 3 bersaudara

Nama Orang Tua

Nama Ayah : Effendi
Nama Ibu : Usika Varna
Alamat : Jl. Setia Raya, Gg. Masjid No. 78, Medan-
Binjai km 13,5, Sunggal

Pendidikan Formal

1. TK Al-Furqon Desa Mulyorejo Tamat 2004
2. SDN 013 Pekanbaru Tamat 2010
3. SMP Negeri 3 Binjai Tamat 2013
4. SMK Negeri 1 Binjai Tamat 2016
5. Tahun 2016 s/d 2020, tercatat sebagai Mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 24 Agustus 2020



KHAIRUNNISA

LAMPIRAN 1.

Tabel Lampiran 1. Ringkasan Jurnal-jurnal Penelitian Hasil Rujukan

No .	Judul Jurnal/Artikel	Peneliti/Penulis	Sampel Penelitian	Sumber Jurnal
1	Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Yolanda Febrita dan Maria Ulfah	Artikel ini merupakan artikel Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 2019 yang berkaitan dengan pembahasan peneliti	http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571
2	Fungsi, dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa	M. Miftah	Artikel ini merupakan artikel peneliti bidang pendidikan pada BPMP Kemdikbud pada Desember 2013 yang berkaitan dengan pembahasan peneliti	https://pdfs.semanticscholar.org/54c8/b149c997d3a17c7a72633f77ab5ca673d55b.pdf
3	Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa	Talizaro Tafonao	Sampel penelitian jurnal ini adalah Mahasiswa di STT Kadesi Yogyakarta	http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/0
4	Penerapkan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Dengan Menggunakan Media Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas IX SMK Swasta PAB 8 Sampali Tahun Ajaran 2016/2017	Khairul Alam, Faisal R. Dongoran	Siswa kelas IX SMK Swasta PAB 8 Sampali Tahun Ajaran 2016/2017	http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:wi-r2sqlQ8MJ:scholar.google.com/+faisal+r+dongoran,+media+visual&hl=id&as_sdt=0,5
5	Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran	Iis Dewi Lestari	Metode penelitian ini adalah dengan cara deskriptif kualitatif dan yang menjadi	https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/3033/2123

	Berbasis <i>Information and Communication Technology (ICT)</i> Di SDN RRI Cisalak		sampel adalah guru-guru kelas 4,5,6 di SDN RRI Cisalak	
6	Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar	Adlin, SE., MM.	Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan observasi dan studi pustaka dari beberapa Sekolah Dasar	https://www.ojs.unm.ac.id/imajinasi/article/view/12961
7	Optimalisasi Pemanfaatan <i>Google Classroom</i> Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Bangkinang	Soni dkk	Dalam penelitian ini diadakan <i>workshop</i> dan sosialisasi kepada guru-guru yang ada di SMK Negeri 1 Bangkinang	https://www.researchgate.net/publication/331703602_OPTIMALISASI_PEMANFAATAN_GOOGLE_CLASSROOM_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_DI_SMK_NEGERI_1_BANGKINANG
8	Keefektifan <i>Google Classroom</i> sebagai Media Pembelajaran	Sabran dan Edy Sabara	Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang menghasilkan kriteria keefektifan dari data kuantitatif instrumen angket penelitian.	https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8256
9	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Google Classroom</i> dalam Pembelajaran Analisa Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa	Nirfayanti, Nurbaeti	Sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Semester V Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muslim Maros	https://journal.uncp.ac.id/index.php/proximal/article/view/1176

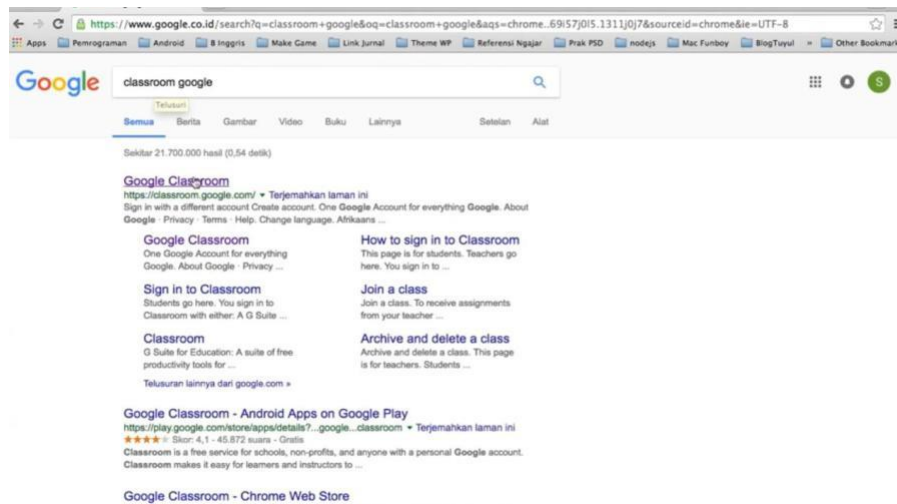
10	Pengaruh Pemanfaatan Kelas Elektronik Terhadap Efektifitas dan Efisiensi Proses Belajar STMIK XYZ	Dicky Pratama dan Hendri Sopriyadi	Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen pengguna ruang kelas elektronik <i>Google Classroom</i> di STMIK XYZ	http://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatiji/article/view/66
11	Pemanfaatan <i>Google Classroom</i> Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro	Swita Amallia Hapsari dan Heri Pamungkas	Sampel penelitian adalah mahasiswa kelas Pengelolaan Konten Digital di Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Dian Nuswantoro	https://www.researchgate.net/publication/338221952_PEMANFAATAN_GOOGLE_CLASSROOM_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_ONLINE_DI_UNIVERSITAS_DIAN_NUSWANTORO

LAMPIRAN 2.

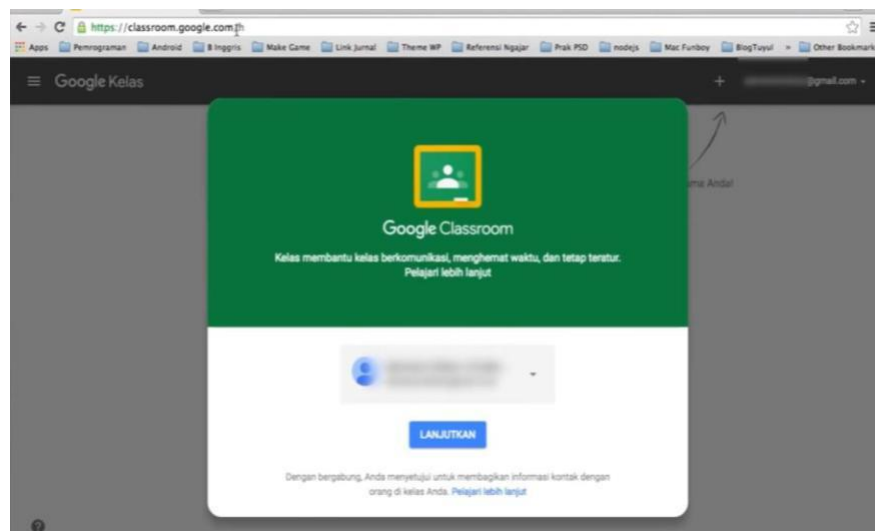
Langkah-langkah Membuat *Google Classroom* menggunakan Komputer sebagai berikut:

1. Guru

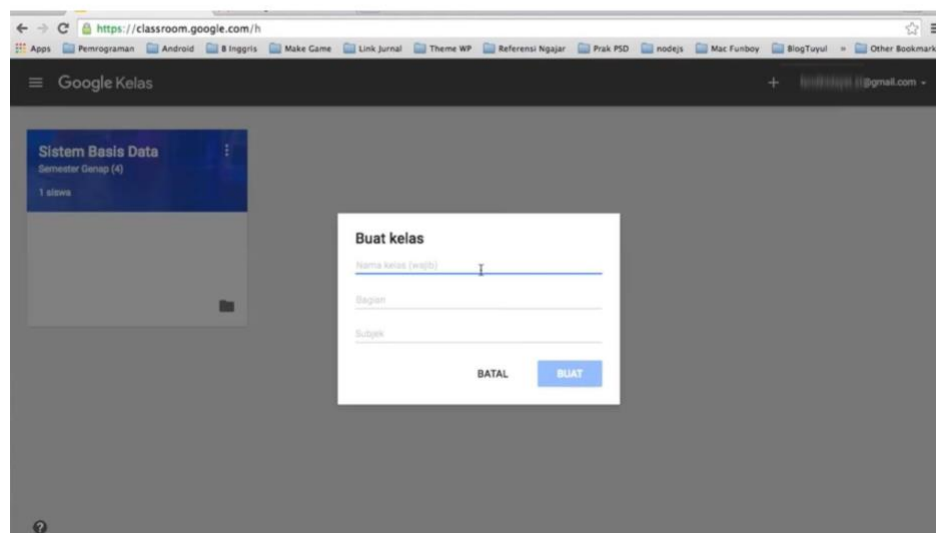
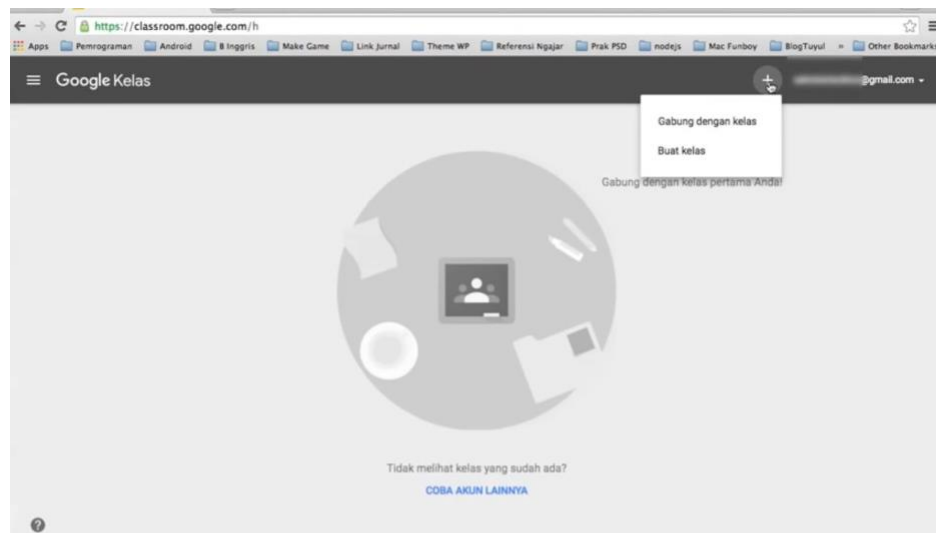
- a. Buka www.classroom.google.com lalu klik *Sign In* untuk memulai membuka ruang kelas pada *Google Classroom*. Atau dapat dilakukan dengan membuka email gmail kemudian pilih tab sebelah kanan atas.



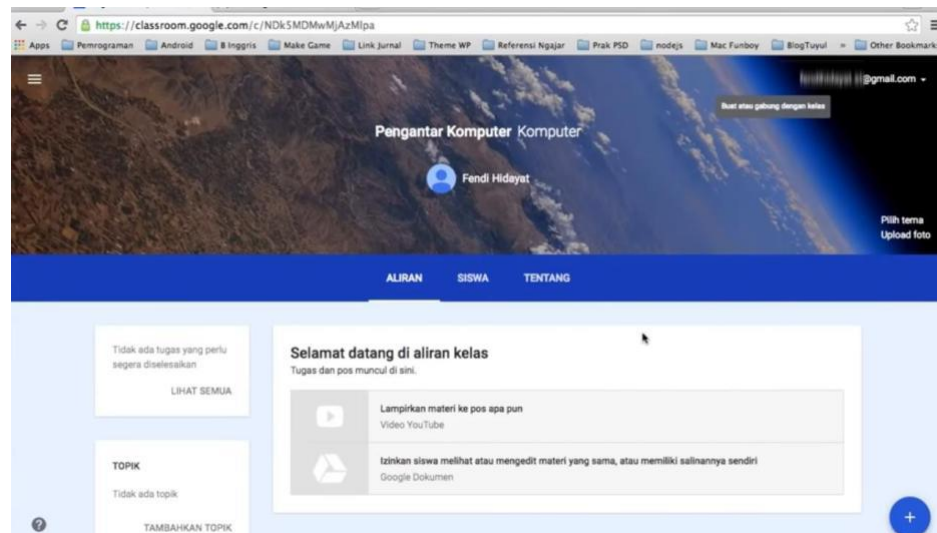
- b. Klik lanjutkan untuk memulai membuat kelas dengan menggunakan *Google Classroom*.



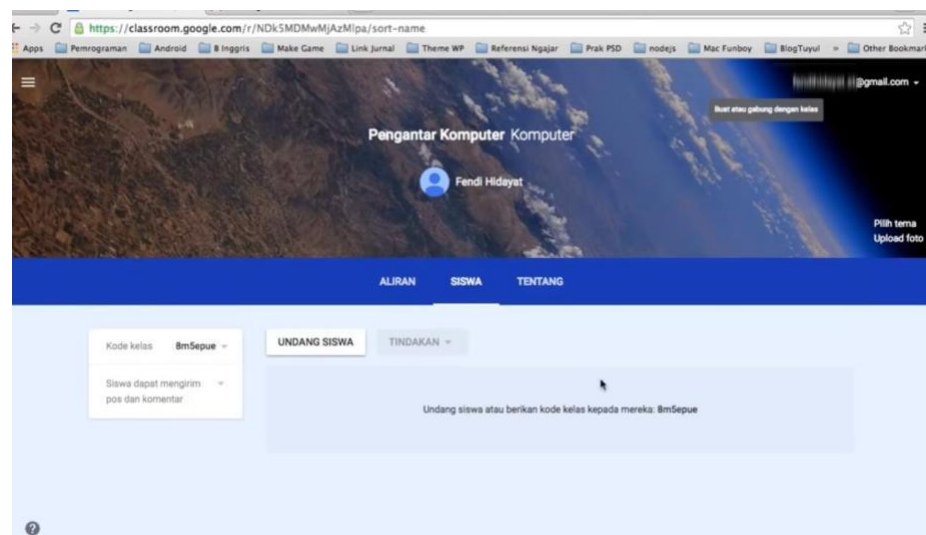
- c. Untuk selanjutnya akan diminta memilih peran apakah sebagai seorang siswa atau guru, klik “saya sebagai guru”. Kemudian, untuk memulai membuat kelas digital pilihan tanda (+) yang ada ditab, selanjutnya tuliskan nama kelas, kemudian **klik (buat)** untuk memulai kelas baru.



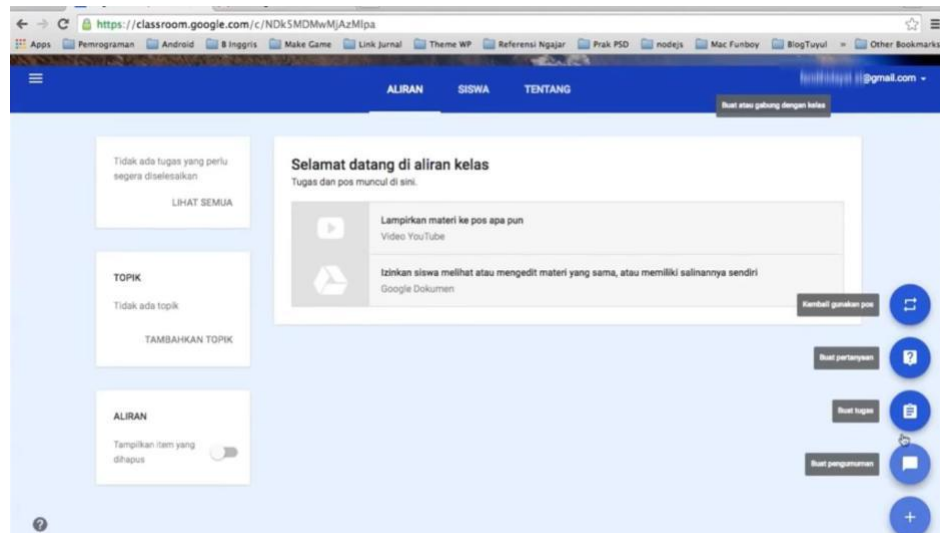
d. Jika berhasil, tampilan selanjutnya yaitu laman *dashboard* pada *Classroom*.



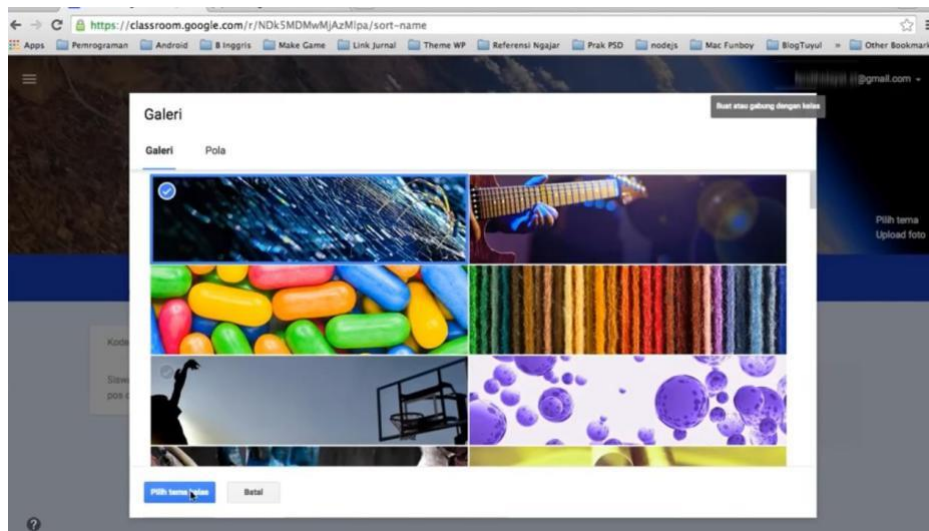
e. Pada tab *Siswa* klik undang siswa untuk bergabung ke kelas dengan cara menampilkan kode kelas.



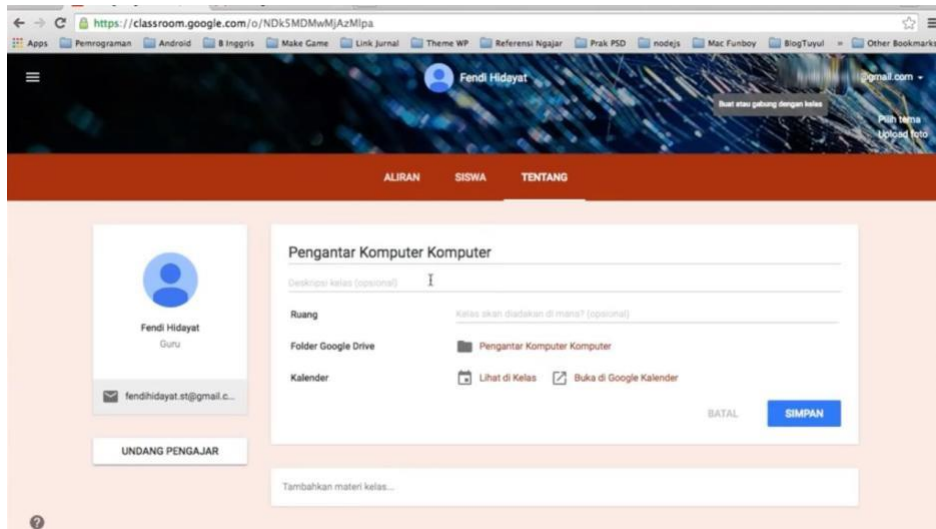
- f. Pada tab aliran klik tanda (+) untuk menambahkan tugas, pengumuman, video, materi tugas, dan sebagainya.



- g. Klik pilih tema pada sudut kanan atas untuk menambah atau merubah gambar tema pada kelas *Google Classroom*.

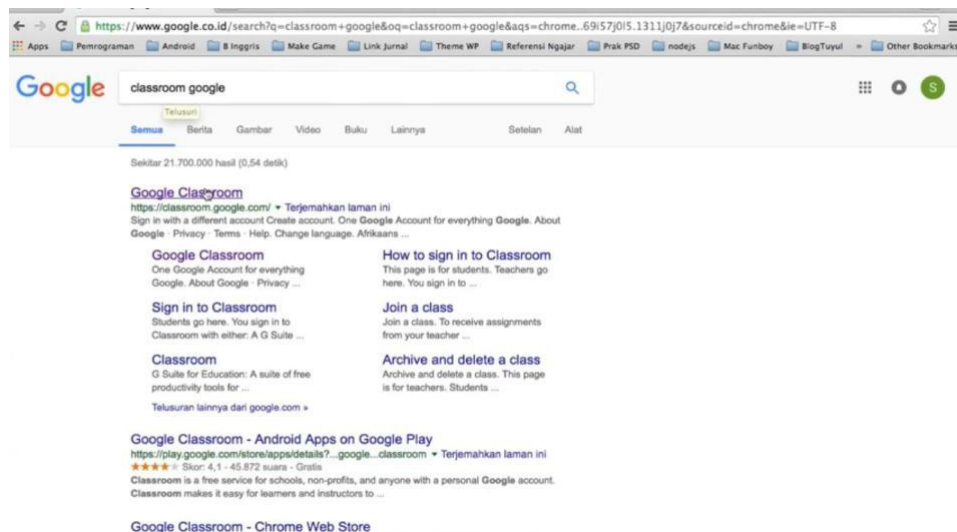


- h. Pada tab tentang, guru dapat menambah deskripsi mengenai ruang kelas, pengaturan kalender dan folder *Google Drive*.

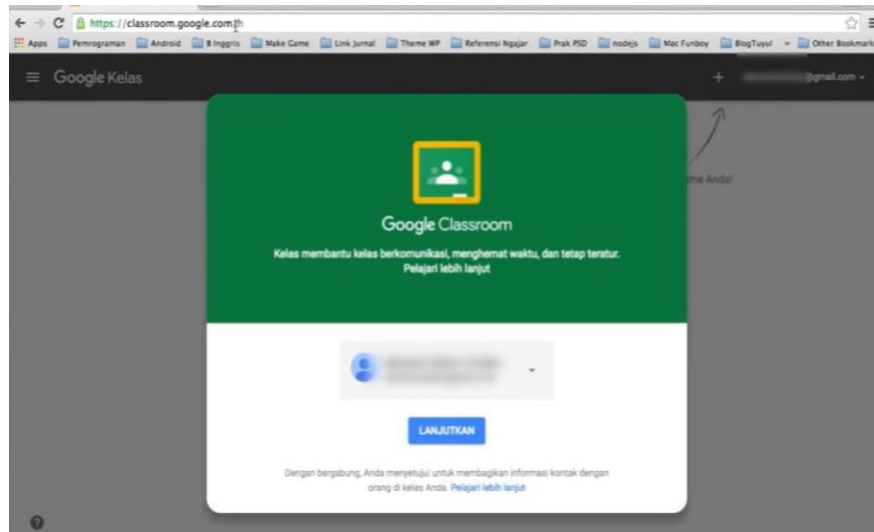


2. Siswa

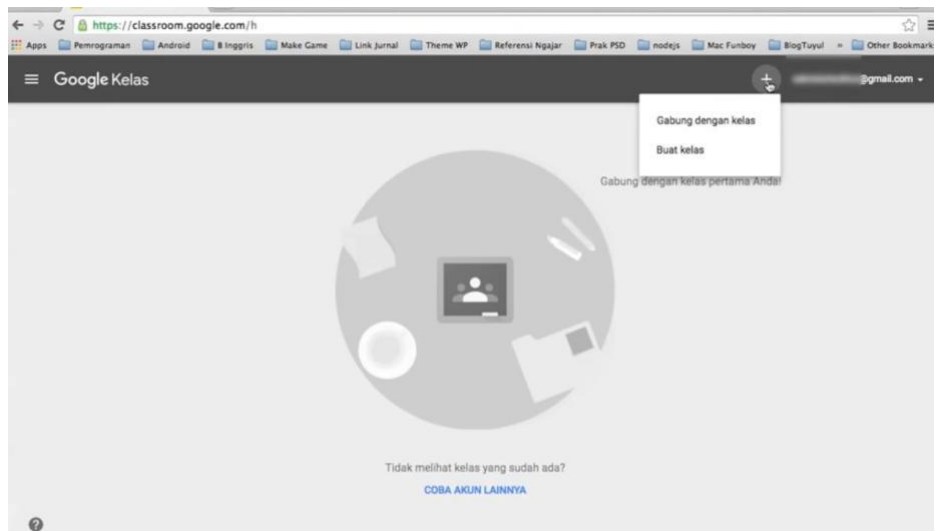
- a. Buka www.classroom.google.com lalu klik *Sign In* untuk memulai membuka ruang kelas pada *Google Classroom*. Atau dapat dilakukan dengan membuka email gmail kemudian pilih tab sebelah kanan atas.



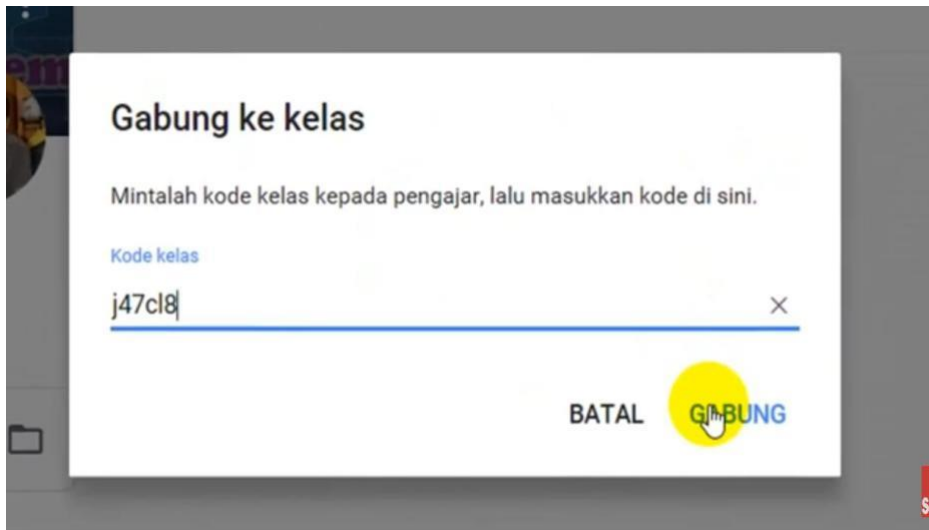
- b. Klik lanjutkan untuk memulai menggunakan *Classroom*



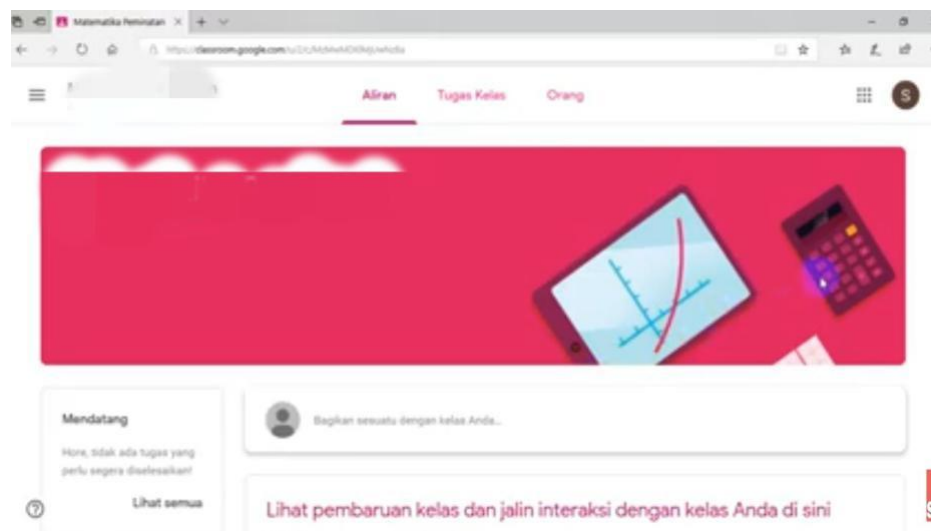
- c. Untuk selanjutnya akan diminta memilih peran apakah sebagai seorang siswa atau guru, klik “saya sebagai siswa”. Kemudian, lakukan pendaftaran atau gabung kelas dengan cara klik tanda (+) dan klik gabung dengan kelas.



- d. Masukkan kode kelas sesuai dengan kelas atau mata pelajaran yang diikuti



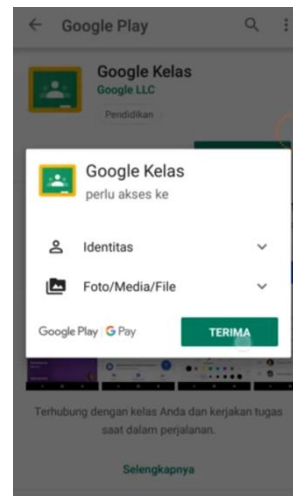
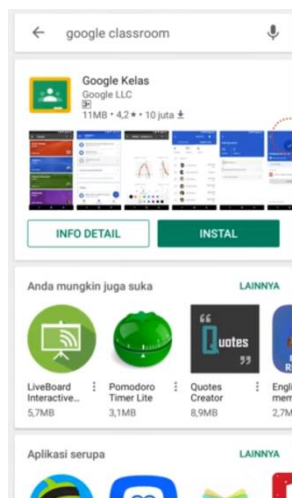
- e. Jika berhasil, tampilan selanjutnya yaitu laman *dashboard* pada *Classroom*



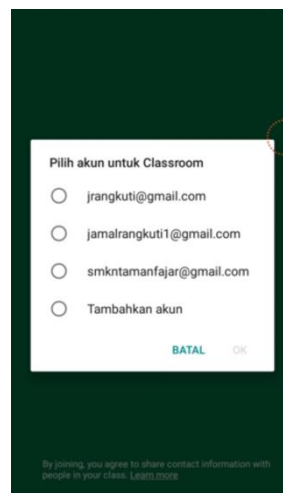
Langkah-langkah Membuat *Google Classroom* menggunakan *Smartphone Android* sebagai berikut:

1. Guru

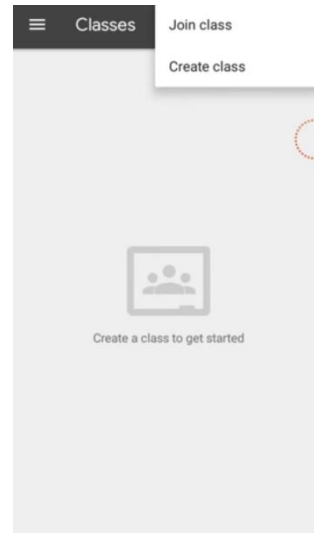
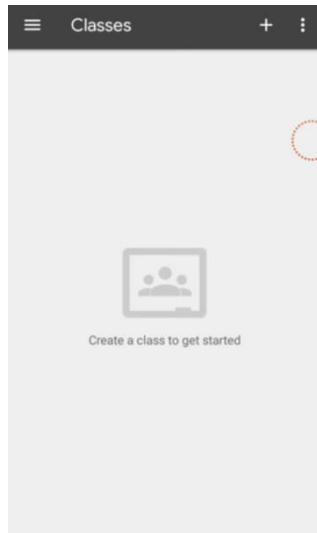
- a) Instal terlebih dahulu Aplikasi *Google Classroom* di *Play Store* pada *Smartphone Android*



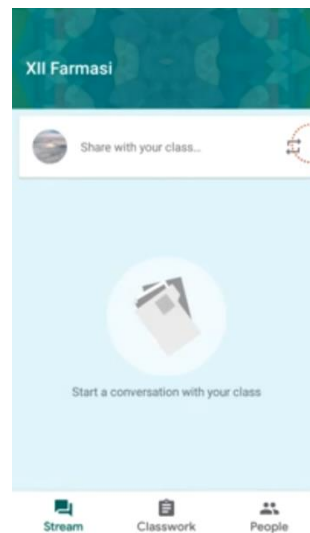
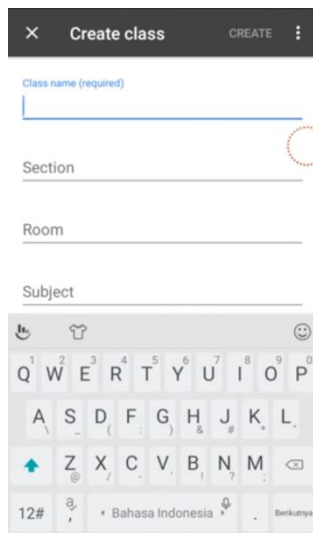
- b) Lalu buka Aplikasi pada layar *Smartphone Android*, klik *Started*.
Sebelumnya guru terlebih dahulu sudah memiliki akun *e-mail* pada *Smartphone* dan masuk ke *Google Classroom* dengan *e-mail* tersebut.



- c) Jika berhasil akan muncul layar kelas pada *Dashboard*, untuk membuat kelas klik tanda (+) pada sudut kanan atas layar. Lalu klik *Create Class*.

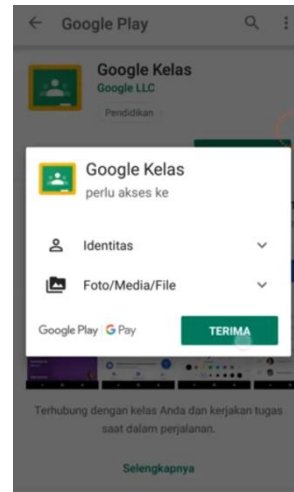
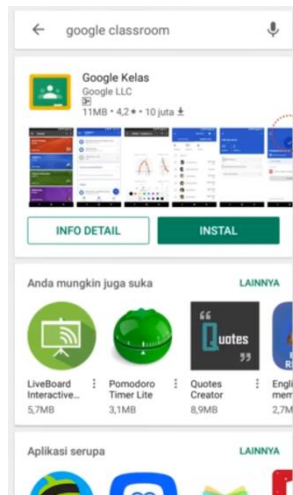


- d) Selanjutnya tulis deskripsi kelas yang akan di kelola, misalnya Mata Pelajaran, ruang kelas, dan di tujukan untuk siswa kelas berapa. Jika berhasil tampilan kelas yang akan di kelola akan muncul.

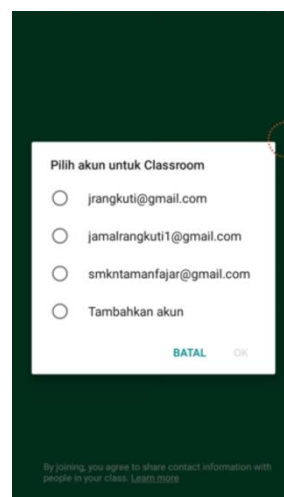


2. Siswa

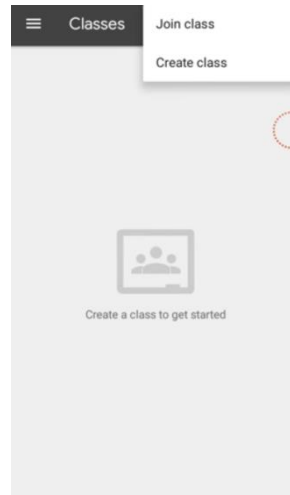
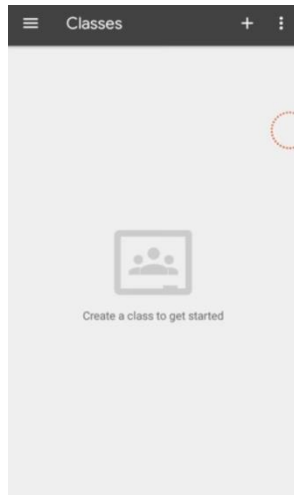
- a. Instal terlebih dahulu Aplikasi *Google Classroom* di *Play Store* pada *Smartphone Android*



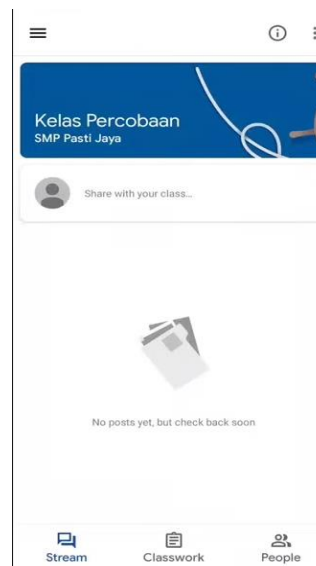
- b. Lalu buka Aplikasi pada layar *Smartphone Android*, klik *Started*. Sebelumnya siswa terlebih dahulu sudah memiliki akun *e-mail* pada *Smartphone* dan masuk ke *Google Classroom* dengan *e-mail* tersebut.



- c. Jika berhasil akan muncul layar kelas pada *Dashboard*, untuk membuat kelas klik tanda (+) pada sudut kanan atas layar. Lalu klik *Join Class*.



- d. Selanjutnya masukkan kode kelas yang diberikan oleh guru Mata Pelajaran untuk mengikuti kelas tersebut. Jika berhasil akan muncul tampilan kelas yang akan diikuti.





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Perihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khairunnisa
NPM : 1602070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Siswa di SMK Satria Nusantara Binjai Tahun Ajaran 2020/2021

Menjadi :

Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Mei 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Hormat Pemohon,

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

(Khairunnisa)

Diketahui :

Dosen Pembimbing

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1

Kepada Yth: Ibu/Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Khairunnisa
NPM : 1602070027
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK = 3,69

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pemanfaatan Aplikasi <i>Google Classroom</i> sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Siswa di SMK Satria Nusantara Binjai Tahun Ajaran 2020/2021	
	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi berbasis <i>Wordpress</i> di Era Millenial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Satria Nusantara Binjai Tahun Ajaran 2020/2021	
	Pengaruh Media Pembelajaran Komik Akuntansi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Satria Nusantara Binjai Tahun Ajaran 2020/2021	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 14 Februari 2020

Hormat Pemohon,

Khairunnisa

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 2

Kepada Yth: Ibu/Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Khairunnisa
NPM : 1602070027
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi
Siswa di SMK Satria Nusantara Binjai Tahun Ajaran 2020/2021

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu:
Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu/Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 Februari 2020

Hormat Pemohon,

Khairunnisa

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : 329 /II.3-AU /UMSU-02/F/2020
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Khairunnisa
N P M : 1602050027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi *Geogle Classroom* sebagai media pembelajaran Akuntansi siswa di SMK Satria Nusantara Binjai tahun Ajaran 20202/2021

Pembimbing : Dr. Faisal R. Dongoran.,M.Si

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarsa tanggal : **17 Februari 2021**

Medan, 23 Jumadil Akhir 1441 H
17 Februari 2020 M

Wassalam
Dekan



Dibuat rangkap 4 (Empat) :



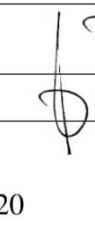


1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Khairunnisa
NPM : 1602070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

Dosen Pembimbing : Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
02-03-2020	<ul style="list-style-type: none"> - Bab 1. LBM, Rumusan Masalah, Tujuan - Bab II. Tambah referensi pendukung - EYD, Margin, dan Spasi diperbaiki 	
09-03-2020	Bab I. Penekanan pada topik kajian perlu di perjelas lagi pada LBM dan tambahkan referensi pendukung yang relevan seperti jurnal hasil penelitian	
16-03-2020	<ul style="list-style-type: none"> - Bab III. Perbaiki metode dan jenis penelitian yang digunakan, kerangka berpikir, - Rubah menjadi penelitian tinjauan pustaka (library research) - Bab II. Langkah-langkah penggunaan Google Classroom di uraikan - istilah asing cetak miring 	
01-04-2020	- lengkapi datar pustaka dan perbaiki cara penulisannya	
16-04-2020	- proposal sudah layak utk di seminarkan	

Medan, April 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing



(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

**BERITA ACARASEMINAR PROPOSAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Rabu Tanggal 29 April 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : Khairunnisa
NPM : 1602070027
Judul Proposal : Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

Disetujui/Tidak disetujui*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Dudukkan dulu Judul
BAB I	Tidak usah ada batasan masalah,, rumusan masalah sesuaikan dengan judul,
BAB II	Teori sesuaikan dengan judul atau semua sesuaikan dengan kerangka konseptual
BAB III	Metode pengumpulan data studi literatur
Lainnya	Perhatikan cara penulisan. Spasi dan marginnya
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [√] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, April 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Sekretaris Program Studi
Pendidikan Akuntansi



(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Dosen Pembimbing



(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Dosen Pembimbing



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id**

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Rabu Tanggal 29 April 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : KHAIRUNNISA
NPM : 1602070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 21 Mei 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Pembimbing

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembahas

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : KHAIRUNNISA
NPM : 1602070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 29 April 2020

Dengan Judul Proposal :

Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan

Pada Tanggal : 19 Mei 2020

Wassalam

Ketua Program Studi

Pendidikan Akuntansi

Dra Ijah Mulyani Sihotang.,M.SI



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@yahoo.co.id

Nomor : 851/IL.3/UMSU-02/F2020
Lamp. : --
Hal : **Mohon Izin Riset**

Medan, 30 Ramadhan 1441 H
23 Mei 2020 M

Kepada Yth.:
Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**
Di
Tempat

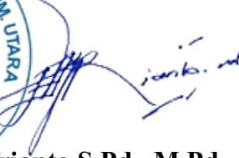
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Khairunnisa**
NPM : 1602070027
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh

Dekan

Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0115057302

Tembusan :
- Pertiinggal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 1922/KET/II.8-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Khairunnisa
NPM : 1602070027
Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ S1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian, pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

"Analisis Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa"

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 6 Muharram 1442 H
25 Agustus 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,

Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd