

# **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI KONTEN LMS GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI PRODUKSI GRAFIKA DI SMK NEGERI 1 KUNINGAN**

**Indra Gunawan<sup>1</sup>, Sofhian Fazrin Nasrulloh<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Indra Gunawan (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)  
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan

<sup>2</sup>Sofhian Fazrin Nasrulloh (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)  
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan

[indrapedrogunawan@gmail.com](mailto:indrapedrogunawan@gmail.com)  
[sfn@upmk.ac.id](mailto:sfn@upmk.ac.id)

## **ABSTRACT**

The problem in this research is that student learning outcomes are still low in the subjects of Creative Products and Entrepreneurship Class XI Graphic Production at SMK Negeri 1 Kuningan. These problems are caused because students have difficulty understanding and mastering some of the material. The purpose of this study was to determine the design and development of learning videos for Creative Products and Entrepreneurship subjects, to determine student learning outcomes before using learning videos, to determine student learning outcomes after using learning videos, and to determine the differences between students who used learning videos and those who used learning videos. do not use learning videos. The method used in this study is a quantitative experimental method. The subjects in this study were students of class XI Graphic Production 1 as an experimental class who were treated using learning videos with a total of 33 students and class XI Graphic Production 2 as an experimental class who were not treated using meth using learning videos with a total of 33 students. The results of this study indicate that there are differences in student learning outcomes in the experimental class that uses learning videos with students in the control class who do not use learning videos.

**Keywords:** *Learning Video, Google Classroom, Learning Outcomes..*

## **ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan. Permasalahan tersebut disebabkan karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai beberapa materi. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui perancangan dan pengembangan video pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran, untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran, dan Untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan yang tidak menggunakan video pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Produksi Grafika 1 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan video pembelajaran dengan jumlah 33 siswa dan kelas XI Produksi Grafika 2 sebagai kelas eksperimen yang tidak diberi perlakuan menggunakan met menggunakan video pembelajaran dengan jumlah 33 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas ekperimen yang menggunakan menggunakan video pembelajaran dengan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan menggunakan video pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Video Pembelajaran, Google Clasroom, Hasil Belajar.*

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penggunaan teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran disekolah menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran dengan integrasi teknologi informasi merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar. Teknologi Informasi dan Komunikasi atau disingkat dengan TIK adalah semua teknologi yang berhubungan dengan penanganan informasi. Dalam bahasa Inggris, TIK disebut dengan Information and Communication Technology (ICT).

Video tutorial dapat dijadikan sebagai konten pada LMS Google Classroom. LMS (Learn Management System) adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan dan mengatur penyampaian konten pembelajaran. Karena berbasis aplikasi digital, selain memudahkan guru dalam merencanakan proses belajar online, LMS juga memudahkan siswa untuk mengakses konten pembelajaran dari mana saja dan kapan saja.

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Kuningan Program Keahlian Produksi Grafika, pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai beberapa materi. Sebagaimana yang tertera pada hasil belajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Produksi Grafika tahun ajaran 2021-2022 Semester Gasal, menunjukkan bahwa rata-rata persentase siswa yang meperoleh nilai diatas KKM hanya 65%. Yang artinya hanya sebagian dari jumlah siswa kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan yang tuntas atau memperoleh nilai lebih dari nilai KKM.

### **B. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (!) Bagaimana perancangan dan pengembangan video pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (2) Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran (3) Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran (4) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan yang tidak menggunakan video pembelajaran

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui perancangan dan pengembangan video pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran. (3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran. (4) Untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan yang tidak menggunakan video pembelajaran.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dapat dicapat yaitu :

1. Memberikan pengetahuan pada dunia pendidikan dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan di bidang penelitian dan ilmu pendidikan.
2. Menambah pengetahuan mengenai Video pembelajaran yang dijadikan konten LMS pada Google Classroom sebagai inovasi media pembelajaran jarak jauh.
3. Dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk dijadikan alternatif pada metode pembelajaran bagi mata pelajaran yang lainnya.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Video Pembelajaran

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video merupakan media yang paling bermakna dibanding media lain seperti grafik, audio dan sebagainya

### B. Google Classroom

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan oleh Google yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, aplikasi ini menjadi sarana dikumpulkannya tugas-tugas. Aplikasi ini sangat memudahkan proses pembelajaran oleh dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar. 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. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa sangat erat kaitanya dengan prestasi dan penilaian akhir siswa, hasil belajar juga bisa dirumuskan sebagai tujuan intruksional umum (TIU), Suciati, dkk. (2003:54) berpendapat bahwa, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajar”. Hal yang penting dalam hasil belajar merupakan ranah belajar itu sendiri, ranah belajar yang sudah cukup terkenal oleh Taksonomi bloom cs mengenai tujuan-tujuan pendidikan yakni ranah (domain) kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### a. Ranah kognitif

Pada ranah kognitif memiliki enam tingkatan dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi, paling rendah termasuk fakta, peristiwa, informasi, istilah. Dan yang paling tinggi evaluasi, Prof. Dr. S. Nasution M.A. (1989:66).

#### b. Ranah afektif

Pada ranah afektif ini cukup sulit untuk mengamati karena tidak dapat di ukur atau dilihat seperti halnya pada bidang kognitif, guru tidak dapat langsung mengetahui apa yang dirasakan anak, yang dapat diketahui hanya ucapan verbal, serta kelakuan non verbal seperti ekspresi pada wajah, gerak-gerik tubuh sebagai indikator apa yang terkandung dalam hati siswa.

#### c. Ranah psikomotor

Pada ranah psikomotor ini memiliki perhatian yang kurang oleh pendidik ketimbang dua ranah diatas, akhir-akhir ini ranah psikomotor lebih kembali memusatkan ke gerakan- gerakan kesehatan atau kesegaran (fisik dan mental).

## III. METODE PENELITIAN

### A. Metode/Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistik. Menurut Sugiyono (2018:13) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Filsafat positivistic digunakan pada populasi atau sampel tertentu.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design*. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas, atau video pembelajaran terhadap variabel

terikat berupa hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent Control Group Design*, yaitu penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok pembanding atau kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan (treatment) dan satu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan (treatment). Dalam pelaksanaan test (pre test dan posttest) hanya dilakukan satu kali.

## B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI pada Program keahlian Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan. Adapun anggota populasinya adalah sebagai berikut :

No	Kelas XI Produksi Grafika	Jumlah Siswa
1	XI PG 1	33 orang
2	XI PG 2	33 orang
3	XI PG 3	36 orang

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Adapun sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah nonprobability sampling dengan jenis sampling purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang didasarkan pada pertimbangan guru PKK.

## C. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Melalui Tes

Menurut Anas Sudijono (2015:65) Tes adalah cara atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee. Dalam pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tes merupakan suatu cara. Prosedur atau alat yang sistematis dan objektif untuk mengevaluasi tingkah

laku (pengetahuan, sikap dan keterampilan) siswa atau sekelompok siswa berdasarkan nilai standar yang telah ditetapkan.

### 2. Melalui wawancara dan Observasi

Menurut Nazir (1988) Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan bertatap muka dengan responden dengan menggunakan interview guide (panduan wawancara). Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan dalam rangka mencari permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Yang menjadi responden adalah guru mata pelajaran dan beberapa siswa kelas XI Produksi Grafika. Observasi yang dilakukan yaitu observasi tidak terstruktur, yaitu dengan cara mengamati pada saat proses pembelajaran, mengamati keadaan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya merupakan keterangan yang disusun oleh lembaga atau seseorang untuk pengujian suatu peristiwa, dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kealiamahan yang sukar diperoleh, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki. (Mahmud, 2011: 183)

## D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara metode dan instrumen penelitian saling berkaitan.

1. Soal

Jenis soal yang akan digunakan berupa soal uraian (Essay). Soal uraian memberikan indikasi yang baik untuk mengetahui ketercapaian kemampuan dalam belajar dan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami suatu materi yang diujikan.

Instrumen soal tersebut terdiri dari soal tes awal (pretest) dan soal tes akhir (posttest) berbentuk uraian sebanyak 5 soal. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan treatment (perlakuan), sedangkan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan treatment (perlakuan)

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi terkait masalah yang diteliti. Wawancara ini ditujukan kepada guru mata pelajaran PKK dan beberapa siswa perwakilan dari kelas XI Produksi Grafika (PG).

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dan mendukung penelitian seperti dokumen sebagai bukti, sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian ini diantaranya :

- Perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP dan media pembelajaran
- Hasil wawancara dengan guru pengampu dan peserta didik.
- Hasil Pre test dan post test.
- Foto dokumentasi penelitian saat pengambilan data

dipahami, uji validitas adalah uji yang bertujuan untuk menilai apakah seperangkat alat ukur sudah tepat mengukur apa yang seharusnya diukur.

2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur konsistensi kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2006).

3. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Bagi suatu soal yang dapat dijawab dengan benar oleh siswa pandai maupun siswa kurang pandai, maka soal itu tidak baik karena tidak mempunyai daya pembeda. Demikian pula jika semua siswa baik pandai maupun kurang pandai tidak dapat menjawab dengan benar. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab benar oleh siswa yang pandai saja.

4. Uji tingkat kesukaran

Butir-butir item tes hasil belajar dapat dinyatakan sebagai butir-butir item yang baik, apabila butir-butir tersebut tidak terlalu sukar atau tidak terlalu mudah dengan kata lain tingkat kesukarannya adalah sedang atau cukup. Jadi bermutu tidaknya butir-butir item tes hasil belajar dapat diketahui dari tingkat kesukaran yang dimiliki masing-masing butir soal.

### E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, penulis menggunakan statistik deskriptif dengan menggunakan uji analisis regresi sederhana yaitu :

1. Uji validitas

Uji Validitas adalah Uji ketepatan atau ketelitian suatu alat ukur dalam mengukur apa yang sedang ingin diukur. Dalam pengertian yang mudah

#### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### A. Hasil Analisis Instrumen

###### 1. Uji Validitas Soal

Data mengenai Uji Validitas Soal diperoleh dari soal essay yang terdiri dari 5 soal pertanyaan dan dibagikan kepada 30 responden. Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan dengan bantuan program aplikasi SPSS Statistic memperoleh nilai r hitung soal pertama 0,761 dan r tabel 0,361, nilai r hitung soal kedua 0,749 dan r tabel 0,361, nilai r hitung soal ketiga 0,746 dan r tabel 0,361, nilai r hitung soal keempat 0,810 dan r tabel 0,361, nilai r hitung soal kelima 0,840 dan r tabel 0,361. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai r hitung > r tabel maka semua dinyatakan valid.

###### 2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan dengan bantuan program aplikasi SPSS Statistic dapat diketahui bahwa secara keseluruhan variable x dan y memiliki nilai Cronbach Alpha sebesar 0,833 dengan kriteria tinggi. Dengan demikian soal essay dinyatakan reliabel.

###### 3. Daya Beda

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan dengan bantuan program aplikasi SPSS Statistic memperoleh hasil soal pertama 0,22 soal kedua 0,22 soal ketiga 0,22 soal keempat 0,22 dan soal kelima 0,22 sehingga semua item soal termasuk ke kategori cukup.

###### 4. Tingkat Kesukaran Soal

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan dengan bantuan program aplikasi SPSS Statistic untuk uji tingkat kesukaran soal memperoleh hasil untuk soal pertama 0,687 soal kedua 0,647 soal ketiga 0,580 soal keempat 0,687 dan soal kelima 0,613 sehingga semua item soal termasuk ke kategori sedang.

##### B. Hasil Perancangan dan Pengembangan Video Pembelajaran

Perancangan dan pengembangan video pembelajaran ini mengacu pada RPP yaitu

menitik beratkan pada materi Kompetensi Dasar 3.5 Menganalisis Proses Kerja Pembuatan Prototype Produk Barang/jasa. Proses publikasi video diawali dengan mengupload pada platform youtube agar memudahkan pada saat mengakses, kemudian link video akan dicantumkan pada classroom dimana siswa pada kelas eksperimen akan dilakukan perlakuan dalam belajar.

Publikasi pada google classroom dilakukan pada tanggal 11 agustus 2022, dimana pada hari tersebut dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen. Siswa kelas XI PG 1 dihimbau untuk masuk kedalam classroom sesuai jadwal pelajaran, dimana pada classroom sudah terdapat link video pembelajaran serta sudah terdapat pengumuman untuk dilaksanakan oleh siswa, serta dianjurkan untuk mengisi absen di akhir pembelajaran.

##### C. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan serta wawancara dan pengamatan langsung, maka dapat diketahui gambaran dari kedua kelas subjek penelitian. Yang mengartikan bahwasannya terdapat perbedaan antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan siswa yang tidak menggunakan video pembelajaran. Terdapat pula perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas dengan menggunakan menggunakan video pembelajaran dengan siswa di kelas tidak menggunakan menggunakan video pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dimana sebelum diberikannya perlakuan nilai rata-rata pre test untuk kelas eksperimen adalah 38,4 dan nilai pre test untuk kelas kontrol adalah 39,2 sedangkan setelah diberikannya perlakuan nilai rata-rata post test untuk kelas eksperimen adalah 78,1 dan nilai rata-rata post test untuk kelas kontrol adalah 71,6. Sehingga dapat diketahui bahwa kemampuan hasil belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang

mana terlihat dari perolehan nilai rata-rata post test kelas eksperimen cukup tinggi dibanding kelas kontrol.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan serta wawancara dan pengamatan langsung, maka dapat diketahui gambaran dari kedua kelas subjek penelitian. Yang mengartikan bahwasannya terdapat perbedaan antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan siswa yang tidak menggunakan video pembelajaran. Terdapat pula perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas dengan menggunakan menggunakan video pembelajaran dengan siswa di kelas tidak menggunakan menggunakan video pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dimana sebelum diberikannya perlakuan nilai rata-rata pre test untuk kelas eksperimen adalah 38,4 dan nilai pre test untuk kelas kontrol adalah 39,2 sedangkan setelah diberikannya perlakuan nilai rata-rata post test untuk kelas eksperimen adalah 78,1 dan nilai rata-rata post test untuk kelas kontrol adalah 71,6. Sehingga dapat diketahui bahwa kemampuan hasil belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang mana terlihat dari perolehan nilai rata-rata post test kelas eksperimen cukup tinggi dibanding kelas kontrol.

### **V. KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. Perancangan dan pengembangan video pembelajaran untuk konten pada MLS mata pelajaran Produk kreatif dan kewirausahaan merupakan hasil rancangan yang dibuat sedemikian rupa, dimana video tersebut hasil dari musyawarah semua guru mata pelajaran Produk kreatif dan kewirausahaan yang tentunya

disesuaikan pula dengan silabus dan RPP.

2. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan video pembelajaran melihat dari rata-rata hasil belajar kurang memuaskan.
3. Hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran memiliki kenaikan yang signifikan hal tersebut dilihat dari rata-rata nilai siswa.
4. Terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diberikan media pembelajaran menggunakan video pembelajaran dengan siswa yang tidak menggunakan media video pembelajaran.

#### **B. Saran**

1. Bagi peneliti selanjutnya  
Diharapkan dapat lebih banyak mengkaji, memahami, serta mempelajari dari lebih banyak sumber sebagai referensi terutama dalam pengembangan video pembelajaran dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi sekolah  
Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan wawasan baru dalam memanfaatkan teknologi yang telah ada sebagai tambahan variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Tentunya dengan pemanfaatan teknologi dengan cara yang bijaksana dapat membantu guru dan siswa dalam rangka memperoleh ketercapaian tujuan pembelajaran.
3. Bagi siswa  
Peneliti memiliki harapan dimana proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun secara optimal sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi serta meningkatkan motivasi dalam belajar agar dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai harapan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Munib. 2004. Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Arif S. Sadiman. 1996. Media Pendidikan. Jakarta: Jakarta Raja
- Mahmud. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Munir. 2009. Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2013. Mozaik Teknologi Pendidikan : E Learning. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sadiman, A.S. 2003. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2010. Kurikulum dan Pembelajaran (Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Jakarta: Kencana.
- Suciati, dkk. 2003. Belajar dan Pembelajaran 2. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Hasan, Buaddin, 'Pemanfaatan Google Classroom Dalam Mata Kuliah Menggunakan Media Video Screencast O-Matic', Widya Wacana: Jurnal Ilmiah, 15.1 (2020)  
<<https://doi.org/10.33061/j.w.wacana.v15i1.3484>>
- Sukoco, Zainal Arifin, Sutiman, and Muhkamad Wakid, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan', Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 22.2 (2014), 215–26
- Sutrisna, Deden, 'Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classroom', FON: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 13.2 (2018), 69–78  
<<https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1544>>