

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI KELAS XI JURUSAN
PERHOTELAN SMK NEGERI 3 PALANGKARAYA**

SKRIPSI

**OLEH
MUHAMAD ARVAN JAILANI
223010218003**



**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2026

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : MUHAMAD ARVAN JAILANI
NIM : 223010218003
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Google Classroom terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI Jurusan Perhotelan SMK Negeri 3 Palangkaraya" yang saya tulis ini adalah benar tulisan saya dan bukan hasil tulisan orang lain ataupun plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil tulisan orang lain atau plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, 14 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



MUHAMAD ARVAN JAILANI

223010218003

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : MUHAMAD ARVAN JAILANI
NIM : 223010218003
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas XI Jurusan Perhotelan SMK Negeri 3 Palangkaraya

Skripsi ini telah disetujui untuk diseminarkan/diujikan* di hadapan Tim Penguji
Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

Menyetujui ;

Pembimbing I



Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si

NIP. 19610711 198503 1 002

Pembimbing II

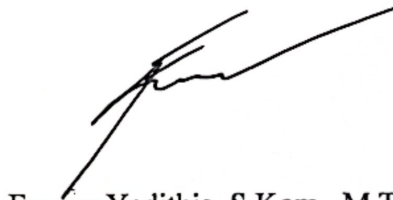


Lisa Agustina, M.Pd

NIP. 19880815 202321 2 045

Mengetahui ;

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



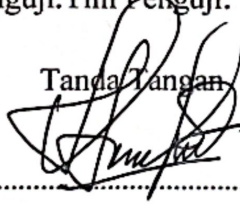
Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I

NIP. 19920811 202203 1 010

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : MUHAMAD ARVAN JAILANI
NIM : 223010218003
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi
Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas XI Jurusan Perhotelan
SMK Negeri 3 Palangkaraya

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya pada hari Kamis, tanggal 09, bulan Juli tahun 2026 dan skripsi telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji. Tim Penguji:

Nama	Tanda Tangan	Tanggal	Jabatan
Drs. Orbit Thomas, M.Pd NIP. 19620109 198603 1 002		14 Juli 2026	Ketua
Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si NIP. 19610711 198503 1 002		14 Juli 2026	Anggota
Lisa Agustina, M.Pd NIP. 19880815 202321 2 045		14 Juli 2026	Anggota

LEMBAR PENGESAHAN

Nama MUHAMAD ARVAN JAILANI
NIM 223010218003
Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Judul Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas XI Jurusan Perhotelan SMK Negeri 3 Palangkaraya

Menyetujui:

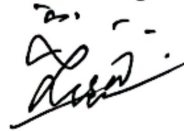
Pembimbing I



Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si
NIP. 19610711 198503 1 002

Tanggal: 10 Juli 2021

Pembimbing II



Lisa Agustina, M.Pd
NIP. 19880815 202321 2 045

Tanggal: 10 Juli 2021

Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya



Dr. Esty Pangestie, M.Psi
NIP. 19781026 200812 2 001

Tanggal: 10 Juli 2021

Koordinator Program Studi
Teknologi Pendidikan
Universitas Palangka Raya



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010

Tanggal: 10 Juli 2021

Mengesahkan:

Dekan FKIP Universitas Palangka Raya
Universitas Palangka Raya



Dr. Rinto Aloxandro, SE., MM
NIP. 19760827 200801 1 013

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah menganugerahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis dengan diberikan kekuatan, kesabaran serta kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas Xi Jurusan Perhotelan Smk Negeri 3 Palangkaraya”**

Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memenuhi ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

Selama penyusunan skripsi, penulis banyak memperoleh bantuan, bimbingan, doa dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung dari awal persiapan penelitian sampai dengan penyusunan skripsi hingga selesai. Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada :

1. Terima kasih saya ucapkan terutama kepada orang tua saya yakni Bapak Agus Hariyanto dan Ibu Kaminah yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doa yang tiada henti, di saat penulis mulai lelah dalam proses pembuatan skripsi.
2. Prof. Dr. Ir. Salampak, M.S selaku Rektor Universitas Palangka Raya
3. Dr. Rinto Alexandro, SE., MM Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya
4. Fenroy Yedithia, S.Kom, M.T.I selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi.

5. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan pengalaman selama penulis menempuh pendidikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Dra. Nani Setiawati, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran, bimbingan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
7. Lisa Agustina, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II penuh kesabaran, tekun, dan gigih dalam membimbing serta memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Kepala sekolah, staf dan guru-guru di sekolah SMK 3 Palangka Raya yang telah menerima penulis dan mengizinkan melakukan penelitian di sekolah.
9. Teman-teman angkatan 2022 Mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah berbagi ilmu, pengalaman, motivasi, keluh kesah selama perkuliahan.
10. Terakhir untuk diri saya sendiri yang sudah berjuang selama melaksanakan perkuliahan, melewati banyak permasalahan perkuliahan sampai akhirnya bisa sampai di titik ini untuk menyelesaikan pendidikan S1.

Akhir kata, penulis mengakui bahwa proposal ini tidak lepas keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis mohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam proposal ini. Semoga proposal ini dapat memberikan nilai dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Teknologi Pendidikan serta bermanfaat bagi para pembaca yang memerlukan.

Palangka Raya, Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBARAN.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian Pengaruh	6
2.2 Pengertian Penggunaan.....	8
2.3 Pengertian Media Interaktif	9
2.4 Pengertian Aplikasi <i>Google Classroom</i>	11
2.4.1 Fitur <i>Google Classroom</i> dalam Pembelajaran	12
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Google Classroom</i>	13
2.4.3 Pembuatan dan Penggunaan Kuis	13
2.4.4 Feedback dan Penilaian	15
2.5 Hasil Belajar	17
2.5.1 Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar	18
2.6 Mata Pelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia	19
2.7 Penelitian yang Relevan	21
2.8 Kerangka Berpikir	23
2.9 Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	27
3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	28
3.2.1 Lokasi Penelitian	28
3.2.2 Waktu Penelitian	29
3.3 Populasi dan Sampel.....	29
3.3.1 Populasi	29
3.3.2 Sampel	29

3.4	Definisi Operasional Variabel	30
3.4.1	Skala Pengukuran Variabel Hasil Belajar (Y).....	32
3.5.	Instrumen Penelitian	33
3.5.1	Uji Validitas Instrumen	34
3.5.2	Uji Reliabilitas Instrumen.....	36
3.6	Teknik pengumpulan data	37
3.7	Teknik Analisis Data	39
3.7.1	Uji Normalitas	39
3.7.2	Uji homogenitas.....	40
3.7.3	Uji Hipotesis	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		43
4.1.	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	43
4.2.	Deskripsi Data	44
4.3.	Hasil Analisis Instrumen	46
4.3.1	Uji Validasi.....	46
4.3.2	Uji Reliabilitas.....	48
4.4.	Hasil Analisis Data	49
4.4.1	Uji Normalitas	49
4.4.2	Uji Homogenitas.....	50
4.4.3	Uji Wilcoxon	50
4.3	Uji Regresi Sederhana	52
4.5	Pembahasan	54
BAB V PENUTUP		56
A.	Kesimpulan.....	56
B.	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN		61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian yang Relevan.....	21
Tabel 2. Jumlah Peserta didik.....	29
Tabel 3. Skala pengukuran operasional	31
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen	34
Tabel 8. Hasil Uji Validitas.....	47
Tabel 9. Hasil Uji Realibitas	48
Tabel 10. Hasil Uji Normalitas	49
Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas.....	50
Tabel 12. Uji Wilcoxon/ Uji Hipotesis.....	51
Tabel 13. Hasil Uji Regresi Sederhana.....	52
Flowchart 1. Alur Penelitian.....	25

DAFTAR GAMBARAN

Gambar 1. Struktur Sekolah.....	76
Gambar 2. Senam Rutin Di Jumat Pagi.....	76
Gambar 3. Kegiatan Upacara Bendera Senin.....	76
Gambar 6. Kunjungan Ke Meseum.....	77
Gambar 7. Mengerjakan Pre-Test.....	77
Gambar 8. Mengerjakan Pre-Test.....	78
Gambar 9. Mengerjakan Post -Test.....	78
Gambar 10. Bimbingan Dengan Guru.....	78
Gambar 11. Surat Izin Penelitian.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Kompetensi Dasar	62
Lampiran Kegiatan Pembelajaran	63

°

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, N., Putra, & Rustamana. (2022). Pengaruh penggunaan media Google Classroom pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 60–70.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Ananda, R., & Fadhil, M. (2018). *Statistika pendidikan: Teori dan praktik dalam pendidikan*. CV Widya Puspita.
- Aprillia, M., & Rasmitadila. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Classroom terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran jarak jauh (PJJ). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 45–53.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2017). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods* (5th ed.). Pearson Education.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Darfin, D., Sari, R., & Putra, A. (2025). Pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 15(1), 45–52.
- Djaali, & Muljono, P. (2000). *Pengukuran dalam bidang pendidikan*. Grasindo.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hakim, A. B. (2020). *Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran digital*. Deepublish.
- Hasan, S. H. (2012). *Pendidikan sejarah Indonesia: Isu dalam ide dan pembelajaran*. Rizqi Press.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.

- Heggart, K., & Yoo, J. (2018). Getting the most from Google Classroom: A pedagogical framework for tertiary educators. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(3), 1–15.
- Iftakhar, S. (2016). Google Classroom: What works and how? *Journal of Education and Social Sciences*, 3(1), 12–18.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Kochhar, S. K. (2008). *Teaching of history*. Sterling Publishers.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87–97.
- Mulyasa, E. (2018). *Menjadi guru profesional*. Remaja Rosdakarya.
- Petrisia, G., Widodo, & Wibowo. (2025). Efektivitas media interaktif berbasis Google Earth dalam pembelajaran sejarah di SMK. *Jurnal Pendidikan Kejuruan*, 15(1), 12–21.
- Rahmawati, R., & Santoso, S. (2023). Media pembelajaran digital interaktif di era merdeka belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–55.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sholeh, M., Murtono, & Masfuah, S. (2021). Penggunaan Google Classroom dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 90–98.
- Silmi, S., Rizqa, M., Aditya, & Rafiq, A. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 14(1), 33–41.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang memengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wikipedia. (2024). *Google Classroom*.
[https://id.wikipedia.org/wiki/Google Classroom](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom)