

# PENGARUH *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR JARINGAN KOMPUTER DASAR SMK S TERUNA PADANGSIDIMPUAN

Hanifah Nur Nasution<sup>1</sup>, Ermawita<sup>2</sup>, Arsyad Harahap<sup>3</sup>, Rika ayunia Sari Siregar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam

<sup>1,2,3</sup>Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

<sup>1</sup>Email: [hanifahnurnasution@gmail.com](mailto:hanifahnurnasution@gmail.com)

<sup>2</sup>Email: [Ermajuwita@gmail.com](mailto:Ermajuwita@gmail.com)

<sup>3</sup>Email: [Ramatanjung01@gmail.com](mailto:Ramatanjung01@gmail.com)

## ABSTRAK

Siswa di SMK Swasta Teruna Padangsidimpuan mengalami masalah dalam pelajaran yaitu kurangnya interaksi guru dan siswa, turunnya aktivitas siswa pada saat proses belajar, penggunaan media yang tidak sesuai. Dan pada penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh *google classroom* terhadap Aktivitas belajar siswa di kelas X TKJ SMK Swasta Teruna Padangsidimpuan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan korelasi. Populasi yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel adalah teknik sampling jenuh, sehingga didapat sampel penelitian sebanyak jumlah populasi yaitu 30 orang. Berdasarkan hasil perhitungan. Berdasarkan hasil perhitungan analisis korelasi product moment maka pengaruh antara penerapan media terhadap Aktivitas belajar siswa yang kuat dengan ditandai nilai korelasi adalah 0,596. Agar hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak, maka dilakukan uji “r-test”. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai “r-hitung” sebesar 0,596. Nilai r-tabel pada tingkat signifikansi 5% dari 30 yaitu 0,361. Berdasarkan hasil perhitungan maka r-hitung lebih besar dari r-tabel ( $0,558 > 0,361$ ). Dan dari hasil t-hitung *output* SPSS versi 25 nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,001 dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikan (2-tailed) < dari taraf signifikan atau  $0,001 < 0,05$ . Berarti dapat disimpulkan hipotesis  $H_a$  yang ditegak pada penelitian ini yaitu adanya pengaruh *google classroom* terhadap aktivitas belajar siswa di kelas X TKJ SMK Swasta Teruna Padangsidimpuan.

Kata Kunci : Pengaruh *Google Classroom* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa

## 1. PENDAHULUAN

Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilakukan melalui pelaksanaan proses belajar mengajar yang lebih efektif. Adapun masalah yang terdapat di sekolah SMK Swasta Teruna Padangsidimpuan yaitu menurunnya aktivitas siswa pada saat proses belajar, dimana aktivitas ini dilihat dari kurangnya interaksi guru dan siswa, turunnya keaktifan siswa pada saat proses belajar dalam menanggapi masalah sehingga membuat pemahaman siswa berkurang terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, selain itu penggunaan media yang digunakan pada saat proses belajar kurang efektif.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara, sehingga peneliti membuat solusi agar pembelajaran tersebut dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan cara menggunakan *Google Classroom* khususnya pada mata pelajaran jaringan komputer dasar.

Menurut Wijaya (2015) mengatakan bahwa “Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan individu yang dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan”. Sedangkan menurut Wijaya (2015) dalam (Rousseau dalam Sardiman, 2007) memberikan penjelasan bahwa dalam hal aktivitas belajar, segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa baik berupa menggambar, menulis, berinteraksi antara siswa ke guru atau kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid – 19. Pada surat edaran tersebut segala proses belajar mengajar yang awalnya di sekolah berubah menjadi belajar di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Penggunaan

teknologi sebagai media pembelajaran jarak jauh akan sangat membantu proses pembelajaran.

berinteraksi antara siswa ke siswa adalah merupakan bentuk aktivitas, karena tanpa adanya aktivitas belajar tidak mungkin akan terjadi.

Jenis-jenis aktivitas merupakan kegiatan yang dilakukan siswa pada saat proses belajar baik berupa menggambar, menulis, berinteraksi antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa dan secara berkelompok dan sebagainya hal itu termasuk jenis-jenis aktivitas, dan untuk dapat mengukur aktivitas siswa atau untuk mengetahui ada tidak adanya perubahan yang terlihat dari sikap dan perilaku siswa. Sahtina (2014) indikator dari aktivitas belajar meliputi: aktivitas fisik, aktivitas mental, aktivitas emosional. faktor yang mempengaruhi aktivitas siswa merupakan semua yang mempengaruhi baik dalam diri siswa maupun di luar diri siswa yang membuat adanya perubahan dari diri seorang siswa.

Sekarang jaringan komputer bukanlah sesuatu yang baru. Hampir semua layanan digital menggunakan jaringan komputer terutama internal. Hampir setiap orang saat ini dapat dengan mudah terkoneksi ke internet dan menggunakan layanan-layanan yang ada didalamnya.

Menurut Pratama dalam (Forouzan 2014) mengemukakan bahwa “Jaringan komputer adalah hubungan dari sejumlah perangkat yang dapat saling berkomunikasi satu sama lain”. Perangkat yang dimaksud pada definisi ini mencakup semua jenis perangkat komputer.

Sedangkan menurut Rahadjeng, Ritapuspitasari 2018 dalam (Madkoms, 2010) berpendapat bahwa “Jaringan komputer merupakan kumpulan dari beberapa komputer dan peralatan penunjang lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan dan saling terkoneksi.

Menurut Wongkar, dkk (2015) jenis-jenis dari jaringan:

#### 1. LAN

LAN adalah singkatan dari local area network. Jenis jaringan ini sangat sering kita temui di warnet-warnet, kampus, sekolah ataupun perkantoran yang membutuhkan hubungan atau koneksi antara dua komputer atau lebih dalam suatu ruangan.

#### 2. MAN

MAN adalah suatu jaringan komputer dalam suatu kota dengan transfer data berkecepatan tinggi yang menghubungkan suatu lokasi.

#### 3. WAN

WAN adalah jenis jaringan komputer yang mencakup area yang cukup besar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jaringan komputer adalah perangkat yang saling terhubung satu sama lain untuk dapat berkomunikasi, sehingga

mempermudah untuk mendapatkan informasi tanpa menempuh jarak jauh dan mengeluarkan biaya.

*Google classroom* merupakan sebuah media yang digunakan dalam pembelajaran dengan membuat tugas tanpa menggunakan kertas dan bisa dilakukan tanpa tatap muka dan dimana saja dengan jarak yang jauh dan batas yang tidak ditentukan, perangkat lunak ini telah diperkenalkan sebagai dari Google Apps for Education (GAPE) sejak 12 Agustus 2014.

Menurut Kurniawati (2020) yaitu “Penggunaan *google classroom* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. *Google classroom* merupakan sebuah media yang digunakan dalam pembelajaran dengan membuat tugas tanpa menggunakan kertas”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *google classroom* adalah suatu media yang mempermudah guru dan murid di dalam proses pembelajaran karena tidak menggunakan kertas dan bisa dilakukan dimana pun tempatnya apalagi di masa pandemi covid-19 ini sangat dibutuhkan media pembelajaran jarak jauh agar penyebaran virus terblokir.

Kelebihan dari penggunaan *google classroom* adalah gratis, hemat waktu, mudah diakses, berbasis cloud dan fleksibel penggunaannya. Kontribusinya juga terhadap lingkungan karena mengurangi tumpukan kertas, dan menyelamatkan bumi.

Kelemahannya yaitu karena dalam menggunakan *google classroom* tidak seperti menggunakan media lainnya salah satu contohnya yaitu zoom yang bisa bertatap muka walau dari jarak jauh. Dan terdapat pada tempat siswa pada saat menggunakan *google classroom*, apabila siswa tersebut tinggal di desa yang mungkin sangat minim jaringan maka sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Dan banyaknya siswa yang tidak mengerti bagaimana cara menggunakan *google classroom*. Karena tidak semua siswa dapat menjadi partisipan aktif karena dalam kelas maya atau digital tidak ada keharusan dan kewajiban untuk merespon secara langsung. Hal ini disadari penuh oleh para pengguna *google classroom* dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa ingin kelas tatap muka agar interaksi tetap berjalan dengan baik.

Kajian yang relevan dalam pembahasan ini, telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Diantaranya adalah:

Tafonao (2018) Menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat belajar Mahasiswa”

Kurniawati (2020) menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Pemahaman Konsep Pada Mata Kuliah Kalkulus”

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Teruna Padangsidempuan. Penelitian ini dilaksanakan kurang 3 bulan, yaitu dari bulan Maret sampai Mei 2021.

Metode penelitian ini adalah cara atau tindakan yang digunakan untuk pelaksanaan penelitian berupa cara ilmiah untuk mendapatkan data dan fakta, apakah hipotesis dapat teruji secara ilmiah dari masalah yang diteliti sehingga memberikan metode kejelasan kepada pembaca tentang data-data yang diambil penulis. Dan sehubungan dengan diatas metode penelitian ini berupa metode deskriptif.

Menurut Azwar (2015:6) menyatakan bahwa "Penelitian deskriptif melakukan analisis hanya sampai pada taraf deskripsi, yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami dan disimpulkan".

Populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diteliti. Maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X TKJ SMK Swasta Teruna Padangsidempuan yang terdiri dari 1 kelas yang berjumlah 30 orang.

Sampel penelitian yang ditetapkan bahwa populasi yang homogen seluruh kelas X SMK Swasta Teruna Padangsidempuan dan pertimbangan waktu dan kesempatan penelitian yang diberikan oleh guru dalam penelitian. Maka tanpa prasangka populasi dirandom dan diambil satu kelas yaitu kelas X TKJ yang berjumlah 30 orang siswa, itulah yang menjadi sampel penelitian ini.

Instrumen yang diambil dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sebelum menyusun instrumen penelitian penulis terlebih dahulu menetapkan definisi operasional masing-masing variabel. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi kesalahan penafsiran atas variabel. Disamping itu pula untuk memudahkan melakukan pengukuran sesuai dengan indikator masing-masing variabel.

Pembelajaran *google classroom* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang mudah dipahami dan lebih efektif karena *google classroom* ini bukan hanya mengirim materi, soal tetapi juga dapat menilai secara transparansi.

Menurut Aini (2012) "Teknik pengumpulan data merupakan cara yang

digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan ". Adapun alat yang dipergunakan dalam mengumpulkan data yaitu:

- Observasi
- Wawancara
- Angket
- Dokumentasi

Angket yang digunakan merupakan angket tertutup terdiri dari 4 alternatif jawaban yaitu 1,2,3,4 penentuan skor setiap jawaban yaitu sebagai berikut:

- Pilihan jawaban "4" Sangat baik/diberi bobot 4.  
 Pilihan jawaban "3" Baik/diberi bobot 3.  
 Pilihan jawaban "2" Kurang baik/diberi bobot 2.  
 Pilihan jawaban "1" Tidak baik/diberi bobot 1.

Dalam menjawab masalah yang telah dirumuskan maka penulis mengolah data yang dikumpulkan ke dalam dua tahap yaitu:

- Analisis Deskriptif bertujuan untuk memberi gambaran secara singkat, teratur dan jelas mengenai mean, modus, median, distribusi frekuensi dan histogram dari variabel-variabel penelitian.
- Analisis statistik inferensial adalah untuk mendapatkan gambaran pengaruh variabel X terhadap variabel Y dan untuk menguji hipotesis yang diajukan apakah diterima atau ditolak.

Untuk mengetahui koefisien korelasi antara kedua variabel penulis menggunakan rumus "Product Moment" yaitu:

Keterangan:

$R_{xy}$  = Koefisien Korelasi

N = Jumlah Sampel

$\sum X$  = Jumlah Skor X

$\sum Y$  = Jumlah Skor Y

$\sum X^2$  = Jumlah Skor X Yang Dikuadratkan

$\sum Y^2$  = Jumlah Skor Y Yang Dikuadratkan

$\sum XY$  = Perkalian Antara Jumlah Skor X Dan Skor Y

Selanjutnya untuk melihat besarnya determinasi (pengaruh) maka digunakan rumus koefisien determinasi yaitu dengan rumus:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Dimana :

KD = Koefisien determinasi

$r^2$  = Nilai koefisien korelasi dikuadratkan

Kemudian untuk mengetahui apakah pengaruhnya signifikan digunakan rumus uji t-test dengan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

t =Uji kebenaran

r =Koefisien korelasi

n =Jumlah data

### 3. HASIL PENELITIAN

Data yang dikumpulkan di lapangan dari 30 responden yaitu tentang pengaruh penggunaan *Google Classroom* dan Aktivitas Belajar Jaringan Komputer Dasar Siswa Kelas X TKJ SMK Swasta Teruna Padangsidempuan.

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap variabel X yakni Penggunaan *Google Classroom* melalui indikator yang ditetapkan dengan mengajukan 15 butir angket diperoleh nilai yang menyebar dari nilai terendah 2,7 sampai nilai tertinggi 3,5 sedangkan nilai maksimum yang mungkin dicapai oleh siswa adalah 4,0

Apabila nilai rata-rata 3,06 dibandingkan dengan nilai tengah teoritisnya yaitu 2,5 maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata tersebut berada di atas nilai tengah teoritisnya. Kemudian nilai rata-rata 3,06 dikonsultasikan pada klasifikasi penilaian yang ditetapkan pada Bab III Tabel 3, maka posisi keberadaan penggunaan *Google Classroom* masuk pada kategori “baik”. Artinya penggunaan *Google Classroom* sudah baik dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Data yang dikumpulkan tentang aktivitas belajar dalam penelitian diperoleh nilai terendah 2,7 dan nilai tertinggi 3,6 sedangkan nilai maksimum yang mungkin diperoleh adalah 4 dimana nilai tengah teoritisnya 2,5. Hasil perhitungan dari ketiga distribusi frekuensi aktivitas belajar siswa.

Apabila nilai rata-rata 3,21 jika nilai rata-rata tersebut dikonsultasikan pada klasifikasi penilaian yang ditetapkan pada Bab III maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa masuk pada kategori “Baik”. Artinya aktivitas belajar siswa Kelas X TKJ SMK Swasta Teruna Padangsidempuan sudah baik.

Sesudah mendeskripsikan data variabel, dalam hal ini penggunaan *google classroom* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, maka akan dilakukan pengujian hipotesis.

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada tidak adanya pengaruh antara kedua variabel yang diteliti dan untuk mengetahui apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak. Berdasarkan kajian teoritis pada bab II, peneliti merumuskan hipotesis “Terdapat Pengaruh yang Signifikan antara penggunaan *Google Classroom* terhadap Aktivitas belajar siswa di Kelas X TKJ SMK Swasta Teruna Padangsidempuan.

Untuk melihat besarnya pengaruh *Google Classroom* terhadap Aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari tabel berikut :Penulis menggunakan rumus product moment untuk mengetahui pengaruh *Google Classroom* dengan Aktivitas belajar siswa di Kelas X TKJ SMK Swasta Teruna Padangsidempuan.

Koefisien korelasi sebesar 0,596 pada taraf signifikan di atas  $0,001 < 0,05$  taraf signifikan yang artinya terdapat hubungan *google classroom* terhadap aktivitas belajar siswa.

Selanjutnya untuk melihat besarnya kontribusi antara pengaruh

*google classroom* terhadap Aktivitas belajar siswa. Koefisien determinasi sebesar 0,596 yang artinya besar pengaruh *google classroom* terhadap Aktivitas belajar siswa maka adalah sebesar 59,6%. Artinya penggunaan *google classroom* mempunyai pengaruh sebesar 59,6% terhadap Aktivitas belajar siswa, sedangkan sisanya atau 40,4% dipengaruhi oleh faktor lain diluar pengaruh *google classroom*.

Untuk menguji kebenaran hipotesis yang sudah dirumuskan dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan uji t. Analisa pengujian hipotesis diolah dengan menggunakan software SPSS.

Berdasarkan hasil *output* SPSS versi 25 pada tabel 13 di atas merupakan hasil analisis uji-t. Selanjutnya nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) < dari taraf signifikansi atau  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan diuji kebenarannya, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh *Google Classroom* terhadap Aktivitas belajar siswa di Kelas X TKJ SMK Swasta Teruna Padangsidempuan.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pengaruh *Google Classroom* diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 3,06 Apabila dikonsultasikan pada tabel klasifikasi penilaian yang ditetapkan Bab III tabel 3, maka posisi atau keberadaan penggunaan *google classroom* berada pada kategori “Baik”.
2. Aktivitas belajar siswa diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 3,21. Apabila dikonsultasikan pada tabel klasifikasi penilaian yang ditetapkan pada Bab III tabel 3, maka posisi atau keberadaan Aktivitas belajar siswa berada pada kategori “Baik”.
3. Dari perhitungan yang dilakukan diperoleh hasil *output* SPSS versi 25 pada tabel 13 di atas merupakan hasil analisis uji-t. Selanjutnya nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) < dari taraf signifikansi atau  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan diuji kebenarannya, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan *Google Classroom* terhadap Aktivitas belajar siswa di Kelas X TKJ SMK Swasta Teruna Padangsidempuan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di atas dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya Aktivitas belajar tergantung pada bagaimana Penggunaan *Google Classroom*.

#### A. Implikasi

Dari kesimpulan di atas untuk meningkatkan Aktivitas belajar siswa sangat dipengaruhi oleh Penggunaan *Google Classroom* dimana tinggi rendahnya Aktivitas belajar memiliki beberapa faktor yang berperan antara lain: kepala sekolah, lingkungan sekolah, pendidikan latihan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dimana untuk meningkatkan Aktivitas belajar siswa dimasa pandemi covid-19 seharusnya guru menggunakan *google classroom* yang dapat meningkatkan Aktivitas belajar siswa. Guru harus bisa menjadi motivator atau pendorong dalam proses belajar mengajar dan guru juga dapat memberikan semangat kepada siswa. Disamping itu juga ingin mencapai tujuan pembelajaran yang baik hendaknya guru dapat menciptakan suasana yang kondusif atau suasana belajar yang dapat meningkatkan Aktivitas belajar siswa.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti ingin memberikan saran yaitu:

1. Kepada Kepala Sekolah agar dapat selalu membimbing guru serta mengembangkan dan meningkatkan kompetensi, khususnya *google classroom* di masa pandemi covid-19.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya *google classroom* di masa pandemi covid-19.
3. Bagi siswa disarankan agar lebih meningkatkan kemampuan dalam belajar.
4. Kepada rekan mahasiswa, ada kemungkinan kelemahan yang terjadi pada pelaksanaan penelitian ini, maka perlu kiranya diadakan penelitian yang lebih lanjut dengan memperbesar objek penelitian.

### 5. REFERENSI

Aini, Taman. 2012. Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Akutansi Siswa Kelas XI IPS

SMA Negeri 1 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2010/2011.

- Arikunto. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta. Kencana.
- Fitriyanto, Sudiana, Wijaya. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Bola Basket.
- Hapsari, Pamungkas. 2019. Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro.
- Kuswanto, Radiansah. 2018. Media Pembelajaran berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendiedikan*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suhada. 2020. Pembelajaran Daring Berbasis *Google Classroom* Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Wabah Covid-19. Dosen Dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Prodi Pendidikan Biologi.
- Tafonao. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.