

## **PENERAPAN GOOGLE SLIDE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X TEKNIK OTOMASI INDUSTRI (TOI) DI SMKN 1 JAPARA KABUPATEN KUNINGAN**

**Apif Maulana<sup>1</sup>, Dodi Ahmad Haerudin<sup>2</sup>.**

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah  
Kuningan

Email<sup>1</sup> : apipmaulanazxz1@gmail.com

Email<sup>2</sup> : dodi@upmk.ac.id

### **ABSTRACT**

This Google Slides application research aims to make learning more meaningful *effectivewhat* when using media *interactivein* learning to make students more enthusiastic in learning new learning methods at SMKN 1 Japara, as well as knowing the increase in student learning motivation, 1. How is student motivation in learning before using learning methods *Google Slide* SMK Negeri 1 Japara Kuningan 2. How is the motivation in student learning after using the learning method *Google Slide* at SMK Negeri 1 Japara Kuningan 3. Are there any differences in the application of learning methods *Google slide* on increasing student learning motivation at SMK Negeri 1 Japara Kuningan 1. To describe how far student motivation is in learning before using learning methods *Google Slide* at SMK Negeri 1 Japara Kuningan 2. To find out students' motivation in learning when using *Google Slide* at SMK Negeri 1 Japara Kuningan 3. To find out the differences in the application of learning methods *Google slide* on increasing student learning motivation at SMK Negeri 1 Japara Kuningan this study used a pre-experimental research method that used a "*One Group Pretest-Posttest Design*". The population used was class X TOI A students with a total of 36 students and only 20 students would be taken as a research sample with a percentage rate of 55% of students. Will tested first (*pretest*), before being given google slides learning (*treatment*), will only be tested after being given learning to find out the results of the treatment which can be known more precisely and accurately (*posttest*), Based on the calculated results of the average value *pre-test* and *post-test* above that is equal to 65.50 for the result of the value *pre-test* and the resulting value *post-test* that is equal to 83.75 it can be concluded from the results of the average value of class X TOI A students before and after the application of Indonesian language learning using *Google slide eektivitas* in increasing learning motivation to get high learning outcomes.

**Keywords** :Instructional Media, *Google Slide*, Indonesian Language Learning, Student Learning Motivation at SMKN 1 JAPARA

## ABSTRAK

Penelitian penerapan Google slide ini bertujuan untuk membuat pembelajaran yang lebih *efektif* apa bila menggunakan media *interaktif* dalam pembelajaran membuat pesertadidik menjadi lebih semangat dalam belajar metode pembelajaran yang baru di SMKN 1 Japara, Serta mengetahui peningkatan dalam motivasi belajar siswa, 1.Bagaimana motivasi siswa dalam belajar sebelum menggunakan metode pembelajaran *Google Slide* SMK Negeri 1 Japara kuningan 2.Bagaimana motivasi dalam belajar siswa sesudah menggunakan metode pembelajaran *Google Slide* di SMK Negeri 1 Japara kuningan 3.Adakah perbedaan dalam penerapan metode pembelajaran *Google slide* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Japara Kuningan 1.Untuk mendeskripsikan seberapa jauh motivasi siswa dalam belajar sebelum menggunakan metode pembelajaran *Google Slide* di SMK Negeri 1 Japara Kuningan 2.Untuk mengetahui motivasi siswa dalam belajar ketika menggunakan *Google Slide* di SMK Negeri 1 Japara Kuningan 3.Untuk mengetahui perbedaan dalam penerapan metode pembelajaran *Google slide* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Japara Kuningan penelitian ini menggunakan metode penelitian pre-eksperimental yang menggunakan desain “*One Grup Preetest-Posttest Design*”. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas X TOI A dengan siswa yang berjumlah 36 siswa dan yang akan di ambil sebagai sampel penelitian yaitu hanya 20 dengan tarap persentase 55% siswa. Yang akan diuji terlebih dahulu (*pretest*), sebelum diberikan pembelajaran google slides (*treatment*), baru akan di uji setelah diberikan pembelajaran untuk mengetahui hasil perlakuan yang dapat diketahui dengan lebih tepat dan akurat (*posttest*), Berdasarkan hasil hitung dari nilai rata-rata *pree-test* dan *post-test* di atas yaitu sebesar 65.50 untuk hasil dari nilai *pree-test* dan hasil dari nilai *post-test* yaitu sebesar 83.75 dapat disimpulkan dari hasil nilai rata-rata siswa kelas X TOI A sebelum dan sesudah di terapkanya pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *Google slide* *evektivitas* dalam peningkatan motivasi belajar untuk mendapatkan hasil belajar itu tinggi.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, *Google Slide*, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 JAPARA.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan dan keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia. Tujuan pendidikan nasional menurut UU no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa : pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

Menurut Masni,(2015) Motivasi berasal dari kata motif yang bisa dimaksud selaku daya penggerak yang terdapat di dalam diri seorang buat melaksanakan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya sesuatu tujuan.

apalagi motif dapat dimaksud selaku sesuatu keadaan *intern* (kesiap siagaan). Pergantian energi dalam diri seorang yang diisyarati dengan timbulnya *feeling* serta di dahului dengan stimulus buat menggapai terdapatnya tujuan. dalam kegiatan belajar, motivasi bisa dikatakan selaku totalitas energi penggerak di dalam diri siswa yang memunculkan, menjamin kelangsungan dan me mbagikan arah aktivitas belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.

Media *Google Slide* adalah *tool* presentasi yang dibuat secara *online*. *Google Slide* dapat diakses melalui komputer manapun dengan jaringan *internet* karena *tool* ini berbasis *Cloud*. *Google Slide* dapat diakses menggunakan akun *google* yang dimiliki. Selain itu, *file* yang dibuat dapat diedit dan dikolaborasi secara *real time* menurut Indriasari,(dalam Lia Fakhriah,R. Ading Pramadi, Milla Listiawati (2022). Terdapat beberapa kelebihan *Google Slide* diantaranya kemudahan penggunaan (*Google Slide* tidak sulit untuk dipelajari), berbasis *web* (memudahkan untuk menautkan dokumen di halaman *web*), kolaborasi (dapat dibuat dan diedit secara bersama-sama), dan *inovatif* (memiliki sejumlah *fitur inovatif* seperti *fitur Q & A /* tanya jawab yang dapat membuat

presentasi menjadi lebih hidup). *Google slide* jugamerupakan aplikasi yang bisa di akses oleh handphone sehingga membuat sisiwa menjadi lebih gampang belajar karena pasti anak-anak jaman sekarang semuanya sudah mempunyai

*Smartphone/handphone* ketimbang laptop, menjadi pemebelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *interaktif google slide* lebih mudah, *google slide* merupakan media pembelajaran daring yang cukup banyak digunakan oleh guru dan siswa, *google slide* adalah *situs web* / aplikasi gratis media *interaktif* ini menajdi pengganti *power point* sebagai media pembelajaran *interaktif* bagi siswa yang tidak mempunyai laptop, *google slide* memuat materi pembelajaran dalam bentuk *flashcard* dan pertanyaan *interaktif* yang di kemas dalam *slide learning mode*, materi yang dimuat dalam *google slide* adalah buatan pengajar atau para guru, dengan adanya pembelajaran menggunakan *google slide* di harapkan membuat memotivasi siswa/siswi untuk menjadi lebih giat dalam belajaar terutama dalam pembelajaran Bahasa indoensia ini diharapkan Bisa menguasai Bahasa indoensia yang baik dan benar sebab Bahasa Indonesia adalah Bahasa nasional di negara Indonesia.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Menurut Kustiono dalam (Moto, (2019). Selanjutnya pengertian media pembelajaran adalah perlengkapan yang di pakai buat memudahkan penyampaian materi dalam aktivitas belajar.

Menurut Armansyah et al.dalam Thia Monica dan Puri Pramudiani (2022) berkata kalau media pembelajaran menarangkan menimpa penyajian modul sehingga bisa tingkatkan keahlian berpikir kritis siswa. Pendidikan aktif pada siswa ialah membangun uraian bersumber pada pengalaman.

### 2. Google Slide

Media pendidikan interaktif berbasis *google slide* bisa digunakan secara *offline* tanpa terdapatnya koneksi *internet*. Pengguna dapat bekerjasama bersama tim buat membuat presentasi, dan dapat saling berpendapat serta pula berdiskusi secara *online*. Selain itu, pengguna dapat memandang riwayat perbaikan yang telah dicoba secara jelas dari tiap pengguna. Untuk sokongan *platform, google slides* bisa di akses lewat bermacam *browser* semacam *google chrome* dan *mozilla firefox* yang dikenal sangat banyak digunakan dikala ini. Pengguna dapat mengakses *google slide* lewat taman *google drive* ataupun langsung *google slide*. *Google slide* dapat diganti dalam wujud *Microsoft powerpoint* sehingga mempermudah pengguna Ketika berpindah *platform* satu dengan *platform* yang lain. Zulfadlia, Kana Puspitaa, Sulastria (2022).

### 3. Pengertian Motivasi belajar

Menurut Masni,(2015) Motivasi berasal dari kata motif yang bisa dimaksud selaku daya penggerak yang terdapat di dalam diri seorang buat melaksanakan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya sesuatu tujuan. apalagi motif dapat dimaksud selaku sesuatu keadaan *intern* ( kesiap siagaan). Pergantian energi dalam diri seorang yang diisyarati dengan timbulnya *feeling* serta di dahului dengan

stimulus buat menggapai terdapatnya tujuan. dalam kegiatan belajar, motivasi bisa dikatakan selaku totalitas energi penggerak di dalam diri siswa yang memunculkan, menjamin kelangsungan dan me mbagikan arah aktivitas belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. dalam aktivitas belajar, motivasi sangat dibutuhkan, sebab seorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melaksanakan kegiatan belajar. Aplikasi Educate

#### 4. Fungsi Motivasi belajar

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah.

Tiga fungsi motivasi menurut Sardiman (di dalam Syaparuddin, dan Elihami, (2020) yaitu :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Sesuai uraian di atas, maka fungsi motivasi adalah mendorong

manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi perbuatan.

#### 5. Belajar

Menurut Luh, Dkk, (2021) Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Prestasi berasal dari bahasa Belanda, yang berarti hasil bisnis. Prestasi yang diperoleh dari upaya yang telah dilakukan.

### 3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. (Sugiono, 2017:8 ). Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental yang menggunakan desain “*One Grup Preetest-Posttest Design*”. Menurut (Sugiyono, 2017:74) dalam desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadan senbelum diberi perlakuan. Desain ini digambarkan sebagai berikut:

No	<i>Pretest</i> <i>t</i>	<i>treatment</i> <i>ent</i>	<i>posttest</i>
1	$O_1$	$X$	$O_2$

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TOI SMK Negeri 1 Japara Kuningan tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 150 siswa

### 2. Sampel

sampel penelitian ini adalah satu kelas X TOI A yang berjumlah 36 siswa dan yang akan di masukan pada sampel penelitian hanya 20 dengan tarap persentase 55% siswa yang akan diuji terlebih dahulu (*pretest*), sebelum diberikan pembelajaran google slides (*treatment*), baru akan di uji setelah diberikan pembelajaran untuk mengetahui hasil perlakuan yang dapat diketahui dengan lebih tepat dan akurat (*posttest*), dengan teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling*.

## 4. Hasil Penelitian

### 1. Uji Normalitas N-gain

Uji normalitas Kolmogrov-Smimov merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji Normalitas untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan  $H_0$  Jika nilai Signifikansi  $>0,05$  maka nilai residual berdistribusi normal  $H_1$  Jika nilai Signifikansi  $<0,05$  maka nilai berdistribusi tidak normal

Test statistik	.216
Monte carlo. Sig. (2-tailed)	.261 <sup>c</sup>

Berdasarkan hasil perhitungan dari table hasil uji normalitas menggunakan spss di atas nilai *pre-test* 0,261 dengan taraf seignifikasi  $>0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil nilai belajar, peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *Google slide pre-test* berdistribusikan Normal.

N_Gain_scor	20	.33	.83
Ngain_persen	20	33.33	83.33
Valid N (listwise)	20		

### 2. Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel yang akan diambil dalam penelitian ini berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menyediakan apakah kedua sampel mempunyai varians yang sama atau tidak.  $H_0$  Jika nilai Signifikansi  $> 0,05$  maka distribusi data homogen  $H_1$  Jika nilai Signifikansi  $<0,05$  maka distribusi data tidak homogen.

Based on Mean	1	38	.168
Based on Median	1	38	.145
Based on Median and with adjusted df	1	37.816	.145

Berdasarkan table di atas Dari hasil uji homogenitas dapat dibuktikan dengan menggunakan spss nilai uji signifikansi  $>0,05$  hasil dari uji homogenitas *pretest* adalah 0,168 yang dapat disimpulkan bahwasanya nilai uji homogenitas dari hasil *pretest* berdistribusikan homogen.

### 3. Uji Hipotesis (uji-t)

Teknik yang digunakan peneliti untuk menguji hipotesis adalah dengan menggunakan uji-t (t-test). Rumus uji-t (t-test) digunakan untuk menentukan perbedaan selisih rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil dari thitung kemudian dicocokkan dengan ttabel pada taraf signifikan 5% (ttabel). Kriteria yang digunakan dalam uji-t (t-test) ini adalah sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$   $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
.000	-.06397	.00433	-.07260	-.05533

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari nilai uji-t dari spss 0,000 yaitu lebih kecil dari nilai sig,(2-tailed) < 0,05 maka tidak ada kesamaan antara rata-rata nilai awal siswa sebelum diberi metode pembelajaran *Google slide* dengan sesudah di beri metode pembelajaran *Google slide*.

## 5. Simpulan

Hasil penelitian dari PENERAPAN *GOOGLE SLIDE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X TEKNIK OTOMASI INDUSTRI (TOI) DI SMKN 1 JAPARA KUNINGAN dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Google Slide* yang diterapkan telah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan motivasi dalam belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen.

Dan dari hasil angket responsiswa/peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 74.875 dikarenakan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran *Google Slide* yang digunakan untuk mempelajari materi matapelajaran Bahasa Indonesia. Dikarenakan sebagian besar perhatian siswa akan terfokus pada pembelajaran jika dalam pembelajaran tersebut mempunyai daya Tarik sehingga siswa akan fokus pada pembelajaran dan tidak merasa bosan selama *prosep* pembelajaran berlangsung yang dapat disimpulkan bahwa penerapan media

pembelajaran *Google Slide* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Yaitu mendapatkan nilai rata-rata yang Tinggi.

## 6. Saran

Media pembelajaran ini masih terbatas pada materi cerpen mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dengan keterbatasan ini. Peneliti menyarankan untuk melakukan penerapan lebih lanjut di berbagai mata pelajaran lainya dan dapat di lakukan dengan menggunakan *software* atau *platfrom* lainya dikarenakan hidup di zaman moderen sekarang sangat disayangkan sekali jika tidak melibatkan media pembelajaran *interaktif* pada pembelajaran sehingga dalam proser belajar mengajar peserta didik tidak jenuh dalam proses belajar terhadap materi dapat ditingkatkan lagi.

## 7. Daftar Pustaka

- Abdul Ghoni, Nurhayati, P. (2022). Jurnal Impresi Indonesia ( JII ). *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i12.739>
- abdul wahid. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkanprestasi Belajar. *Istiqra*, 5(meningkatkan presgtasi).
- Agustina, T. (2022). PENGGUNAAN *GOOGLE SLIDE* PADA PEMBELAJARAN IPA. 2, 240–255.
- Andayani, E. (2021). Efektivitas Berbagai Macam Fitur Google Sebagai Media Pembelajaran Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 15(2), 218–225. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPPI/article/view/6163>
- Anshori, F. Al, & Syam, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Slide Terhadap Minat Bertanya Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 7–11. <https://e-journal.my.id/biogenerasi/article/view/53>
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97.

<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5160>

ARIANTI, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>

Cleopatra, M. (2015). Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2), 168–181.

<https://doi.org/10.30998/formatif.v5i2.336>

Fakhriah, L., Pramadi, R. A., & Listiawati, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 15–21.

<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019, 0812(2019)*, 181–188.

Halimah, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan. *Jurnal Al-Murabbi*, 7(1), 20–30.

<https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>

Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa.

*Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203.

<https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>

Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar 190. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Volume 2 Nomor 2 Desember 2015 P-ISSN 2355-1925 PENANAMAN, 2, 190–204.

Idzhar, A. (2016). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Bantaeng. *Jurnal Office*, 2(2), 222–228.