



APLIKASI GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA MENGIRIMKAN TUGAS SISWA SELAMA PANDEMI COVID-19

Oleh

Teguh Prasetyo¹, Futeri Maharani Suradi², Via Damayanti³, Meriyati⁴

¹⁾²⁾ Djuanda Bogor, ⁴⁾ SDN Leuweungkolot 02

teguh@unida.ac.id

diterima 05 Februari 2022, direvisi 29 Januari 2022, diterbitkan 28 Pebruari 2022

Abstract

This study aims to describe an implementation of learning that has been carried out in elementary schools in Purwasari 2 West Java Province since 2020 has implemented a google classroom application as a learning innovation for student learning activities. This case becomes a phenomenon because google classroom is very supportive. After all, the teacher can provide learning material on the page that has been prepared and functioning to collect student assignments. This is followed by using learning variations such as video call applications, zoom meetings, and quizizz. Although it can be concluded that google class learning is carried out in a good category in Purwasari 2 elementary school to send student task media, making it easier for teacher archiving if needed. However, schools face obstacles, namely the impact of saturation for teachers and students and internet quota assistance. There needs to be a more frequent training program to become a place for teachers to develop the ability to use technology in learning supported by supporting facilities and infrastructure, such as the application of google classroom. On the other hand, there is a need for further socialization for parents to accompany children to learn online through the google classroom application.

Keywords: *Google Classroom, Student Task Media, Pandemic Covid-19*

I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mewabah di Indonesia sejak tahun 2019. Pandemi COVID-19 mempengaruhi segala aspek kehidupan salah satunya pendidikan. Ditengah peningkatan jumlah kasus penularan yang semakin tinggi dari hari ke hari pembelajaran harus terus berlangsung,

solusi paling tepat untuk tetap melaksanakan pembelajaran adalah dengan pembelajaran daring (Jannah et al., 2020). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Moore et al.,

2011). Pembelajaran daring ini dilaksanakan sebagai upaya memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19.

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi yang semakin pesat di era globalisasi seperti saat ini tidak dapat lagi dihindari pengaruh pada berbagai bidang. Perkembangan saat ini hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi (Ardhana, 2020). Salah satu pengaruh yang tidak terhindari adalah pengaruh globalisasi terhadap bidang pendidikan. Tuntutan global yang menuntut bidang pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan hal dan produk-produk baru proses pembelajaran. Perubahan akan tuntutan inilah yang akan menjadikan dunia pendidikan memerlukan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajarannya.

Inovasi pembelajaran daring di masa pandemi ini menjadi momentum bagi semua pihak yang terlibat di bidang pendidikan untuk bisa mengasah kreativitas dan menghasilkan suatu inovasi yang bermanfaat untuk dunia pendidikan kedepannya. Kecenderungan pendidikan di masa mendatang adalah sebagai berikut: (1) berkembangnya pendidikan terbuka dengan modus belajar jarak jauh (*distance learning*), (2) *Sharing Resource* bersama antar lembaga pendidikan/pelatihan dalam sebuah jaringan perpustakaan dan instrumen pendidikan lainnya (guru, laboratorium) berubah fungsi menjadi sumber informasi daripada rak-rak buku, dan (3) penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, seperti *CD-ROM* berkembangnya penggunaan TIK multimedia dalam pendidikan secara bertahap menggantikan televisi dan video (Uno, 2014).

Guru merupakan garda terdepan dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran daring. Guru sebagai agent of change harus terus beradaptasi dengan segala perubahan yang terjadi. Sudah seharusnya guru dapat memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran karena pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi

dengan harapan dapat membantu siswa dalam mencerna materi pembelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan.

Pentingnya perubahan paradigma pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru terutama guru di Sekolah Dasar (SD) karena usia siswa bukan lagi termasuk generasi X tetapi sudah masuk dalam generasi Z yakni generasi yang lahir direntang tahun 1998 sampai 2009 serta generasi A, yakni generasi yang lahir di atas tahun 2009 dimana generasi Z dan A ini banyak memanfaatkan internet dalam kehidupan (Widiatsih et al., 2020). Ada kesamaan ciri antara generasi Z dan generasi A diantaranya yaitu ekspresif, fasih teknologi, dan intens berkomunikasi melalui media sosial sehingga banyak sekali ditemukan di era digital ini siswa sudah terbiasa mengakses internet. Oleh karena itu, penggunaan platform pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan terlebih lagi dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 yang tidak memungkinkan untuk menggunakan sistem belajar pembelajaran tatap muka. Platform pembelajaran telah banyak beredar di marketplace dan dapat digunakan secara gratis, antara lain *Google Classroom*, Edmodo, dan Moodle. Di antara aplikasi pembelajaran sejenis tersebut, *google classroom* lebih dikenal di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara dengan guru di SDN 2 Purwasari pada bulan Januari 2022 didapatkan informasi bahwa sejak tahun 2020 sekolah telah menggunakan *google classroom* sebagai aplikasi yang mendukung siswa dengan guru untuk berinteraksi, belajar, dan berdiskusi agar pembelajaran tetap berlanjut dengan baik di tengah angka penyebaran virus Covid-19 yang semakin tinggi. Siswa diberi kode kelas melalui whatsapp grup untuk kemudian diarahkan untuk bisa mengakses *google classroom* sesuai kelas masing-masing menggunakan kode kelas yang telah diberikan sebelumnya. Dengan penggunaan *google classroom* ini diharapkan menjadi suatu upaya bagi guru untuk terus mengasah kreativitas dan upaya guru dalam menerapkan

inovasi pembelajaran yakni e-learning selama pembelajaran daring. Hal ini didukung dengan hasil penyebaran angket pertama pada siswa terkait aplikasi yang dirasa memudahkan proses pembelajaran daring, sebanyak 66,7% siswa memilih *google classroom* sebagai aplikasi yang memudahkan mereka dalam proses pembelajaran daring.

Penelitian-penelitian yang terdahulu mengenai topik *google classroom* sudah dilakukan oleh beberapa peneliti. Yang pertama, penelitian *google classroom* yang dilakukan oleh memberikan simpulan bahwa penilaian autentik pembelajaran tematik Bahasa Indonesia dan IPA dapat menggunakan *Google Classroom* dan memudahkan guru untuk memberikan penilaian autentik kepada siswa (Widiatsih et al., 2020). Selanjutnya penelitian dari Winda & Aninditya, (2021) pada tahun 2021 menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam pembelajaran yang dialami peserta didik secara daring dengan *google classroom*.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Salamah, (2020) menyebutkan dampak dari penggunaan aplikasi *google classroom* juga merupakan aplikasi terbaik yang bisa digunakan untuk pembelajaran karena pembelajaran yang disajikan seperti pembelajaran yang dilakukan di kelas offline, hanya saja dalam *google classroom* pembelajaran kelas online tidak bertatap muka secara langsung.

Adapun perbedaan dan pembaruan yang ada pada penelitian ini terkait fokus terhadap penggunaan aplikasi *google classroom* sebagai inovasi media pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 di sekolah dasar. Peneliti memfokuskan tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi *google classroom* di SDN 2 Purwasari sebagai inovasi media pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dari aspek kendala, persepsi guru, variasi pembelajaran dan dampak yang diperoleh siswa dan guru.

II. PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus, dengan tujuan terkait topik penelitian

mengenai penggunaan aplikasi *google classroom* di SDN 2 Purwasari sebagai inovasi media pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. Adapun analisis kajiannya dilakukan dengan analisis deskriptif ini dapat digunakan untuk menggambarkan, menguraikan, dan menjelaskan data atau obyek secara natural, objektif, dan faktual (apa adanya). Sumber data diperoleh dari guru dan siswa dengan teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi, kuesioner, dan wawancara. Analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016). Dalam model analisis data ini ada empat aktivitas yang dilakukan, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan (Arikunto, 2021).

Pada penelitian ini, peneliti memberikan kuesioner pada dua orang guru yang mengajar siswa-siswi kelas 6A dan 6B di SDN 2 Purwasari. Kemudian peneliti menyebarkan kuesioner pada seluruh siswa kelas 6A dan 6B dari total 62 siswa, hanya 27 siswa yang mengisi kuesioner yang disebar oleh peneliti, sebanyak 10 siswa dari kelas 6A dan 17 orang dari siswa kelas 6B.

Perangkat aplikasi pembelajaran daring yang digunakan pihak sekolah selama pembelajaran daring

Terkait perangkat yang digunakan selama pembelajaran daring, kedua guru kelas 6 di SDN 2 Purwasari sama-sama menggunakan laptop dan handphone dengan layanan internet menggunakan wifi dan data seluler. Kedua guru sepakat sama-sama memilih pembelajaran tatap muka dibandingkan dengan pembelajaran daring. Adapun alasannya adalah karena dalam pembelajaran daring guru sulit menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa dan dalam pembelajaran tatap muka penyampaian materi pada anak akan lebih terkesan dan guru bisa melihat langsung kemampuannya. Terkait aplikasi yang dirasa lebih mempermudah proses pembelajaran daring, kedua guru sepakat menggunakan aplikasi *google classroom*.

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi alasan dari pemilihan *google classroom* sebagai aplikasi yang mempermudah pembelajaran daring adalah karena *google classroom* dapat menghemat penggunaan memori handphone dan Mempermudah siswa karena classroom ibarat rumah mempunyai berbagai kamar yang memiliki link ke youtube, from, zoom, atau aplikasi lain seperti quizizz.

Pemahaman guru terhadap penggunaan google classroom selama pembelajaran daring

Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa *google classroom* mempermudah guru dalam menyampaikan materi, memberikan pengumuman, tugas dan penilaiannya, serta mempermudah dalam pengelolaan materi ajar.

Lebih lanjut, (GK2) menyampaikan bahwa “*Google classroom merupakan sarana pengganti kelas nyata di dunia maya dengan adanya google classroom kita bisa mengakses berbagai kebutuhan belajar mulai dari materi media serta evaluasi bahkan absen walaupun terkadang terdapat kendala kepada siswa ketika perangkat mereka terhambat dengan kapasitas akses classroom serta pemahaman siswa dan orang tua terhadap sarana yang diberikan kurang memahami.*”. Lebih lanjut, berikut adalah hasil penyebaran angket terkait pemahaman guru dalam penggunaan aplikasi *google classroom* selama pembelajaran daring.

Adanya perubahan dalam sistem pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* akan membawa pengaruh pada penggunanya, yaitu guru. Penerimaan terhadap teknologi terbagi menjadi dua, 1) penerimaan kegunaannya: 2) penerimaan kemudahan dalam menggunakan. Sejalan dengan pendapat menurut Rachayu & Selviani, (2020) desain *google classroom* dibuat untuk memudahkan pengguna dengan fitur penugasan tanpa kertas (paperless) sehingga guru dapat mengelola kelas, tugas, nilai, dan memberikan masukan kepada siswa secara langsung. Selanjutnya guru menyebutkan bahwa penggunaan *google*

classroom belum efektif dalam menggantikan pembelajaran tatap muka langsung di kelas. Selain itu juga belum mempercepat tugas yang diberikan guru karena tidak semua mudah menerapkan. Sebuah inovasi pendidikan yang berasal dari unsur teknologi akan diterima dengan baik jika memenuhi unsur manfaat dan kemudahan (Muslik, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan (GK1) sebenarnya *google classroom* itu tidak menyulitkan malah memudahkan tetapi tetap saja kendala internet selalu menjadi kendala terbesar. Belum lagi ditambah dengan hambatan dari tersedianya kuota internet. Sehingga cara yang dilakukan oleh guru kelas 6 di SDN 2 Purwasari ketika ada siswa yang kesulitan akses internet untuk mengikuti pembelajaran daring maka siswa itu akan diberi buku paket dan tugas yang harus dikumpulkan ketika kembali ke sekolah di jadwal PTM terbatas. Karena bagaimana pun juga pembelajaran harus terus berlangsung di segala kendala yang terjadi.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara (GK2), menyampaikan bahwa “*kelebihan dari pengumpulan tugas di google classroom adalah kita bisa memeriksa dan memberikan penilaian secara langsung dan hasilnya bisa dilihat oleh siswa serta tugas yang terkumpul bisa dibuat e-portfolio dan nilai pun bisa akumulasi.*”.

Guru menjelaskan terbantu dengan adanya aplikasi *google classroom* karena hasilnya sudah terkumpul secara langsung. Beberapa hasil penelitian menyebutkan mendapatkan kemudahan dalam mengumpulkan tugas dan mendapatkan umpan balik atau respons lebih cepat dari pendidik (Hapsari & Pamungkas, 2019). Aktivitas dalam pembelajaran dengan *google classroom* tidak memiliki batasan waktu dan pertemuan jam karena baik siswa dan guru dapat dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun dan kapan saja (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019).

Dampak dari pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* bagi guru adalah guru merasa pembelajaran daring

menggunakan aplikasi google classroom membuat siswa merasa bersemangat dalam belajar, mempermudah guru dalam menyajikan materi ajar dengan dukungan kemudahan akses. Semua materi pembelajaran dapat disampaikan melalui google classroom. google classroom ini merupakan inovasi dalam media pembelajaran yang sangat efektif di era modern saat ini (Salamah, 2020).

Google classroom mempermudah guru dalam memberikan evaluasi penilaian terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring dengan fitur transparansi nilai yang bermanfaat bagi siswa agar bisa mengetahui perkembangan hasil belajarnya. Disisi lain, penggunaan google classroom membuat guru jenuh. Selain itu, dampak pembelajaran daring menggunakan aplikasi google classroom bagi siswa disajikan dalam tabel berikut.

Pemahaman siswa terhadap penggunaan google classroom selama pembelajaran daring

Pemahaman siswa terkait penggunaan aplikasi *google classroom* sudah cukup baik. Beberapa siswa mengatakan bahwa aplikasi google classroom mudah digunakan. Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Hal ini dapat dirasakan oleh siswa kelas 6 di SDN 2 Purwasari, "*tugas bisa dikirim dengan cepat dan mudah dan bisa lihat skor nilainya*" tutur salah satu siswa kelas 6B. Lebih lanjut, Windarti et al., (2018) bahwa salah satu kelebihan dari aplikasi google classroom adalah mudah digunakan, desain Google Classroom sengaja dibuat untuk menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman. Siswa lain, berpendapat bahwa aplikasi google classroom cukup bagus karena tidak memiliki iklan.

Bagi siswa, sebanyak 9 dari 27 siswa merasa kesulitan ketika masuk ke aplikasi

google classroom. Jaringan internet dan kuota terkadang menghambat terlaksananya pembelajaran daring. Kendala lainnya dalam penggunaan aplikasi google classroom selama pembelajaran daring adalah sulitnya mengirim tugas yang sudah dikerjakan di aplikasi google classroom. Adapun cara yang dilakukan oleh siswa ketika tidak bisa mengirimkan tugas melalui aplikasi google classroom adalah dengan mengumpulkan tugas melalui nomor pribadi guru. Lebih lanjut solusi yang dilakukan oleh siswa ketika kesulitan dalam mengirimkan tugas di aplikasi edmodo, disajikan dalam gambar berikut. Masalah yang terjadi di Indonesia, terdapat banyak daerah-daerah yang belum dijangkau oleh fasilitas internet (Suparman, 2012). Fasilitas internet yang tidak terjangkau ini tentu menjadi kendala yang paling krusial bagi semua pihak baik guru maupun siswa ketika melaksanakan pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas 6A, mengatakan bahwa pembelajaran daring menggunakan google classroom terkadang membuat mata perih karena radiasi dari perangkat yang digunakan dalam pembelajaran, siswa lainnya menyampaikan terbatasnya jumlah perangkat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring sehingga beberapa siswa terkadang baru bisa mengerjakan tugas di google classroom pada malam hari ketika tersedia perangkat pembelajaran yang digunakan. Lebih lanjut, siswa lain menyampaikan bahwa pembelajaran daring melalui google classroom mempersulit saya karena tidak ada interaksi langsung dengan guru. terdapat satu indikator yang mendapatkan penilaian negatif, yaitu efisiensi. Sebagian besar menjelaskan bahwa Google Classroom membuat pembelajaran tidak efisien dikarenakan siswa merasa kesulitan dalam memiliki paket data internet (Maskar & Wulantina, 2019).

Tabel 1 Penggunaan aplikasi google classroom berdasarkan pemahaman siswa

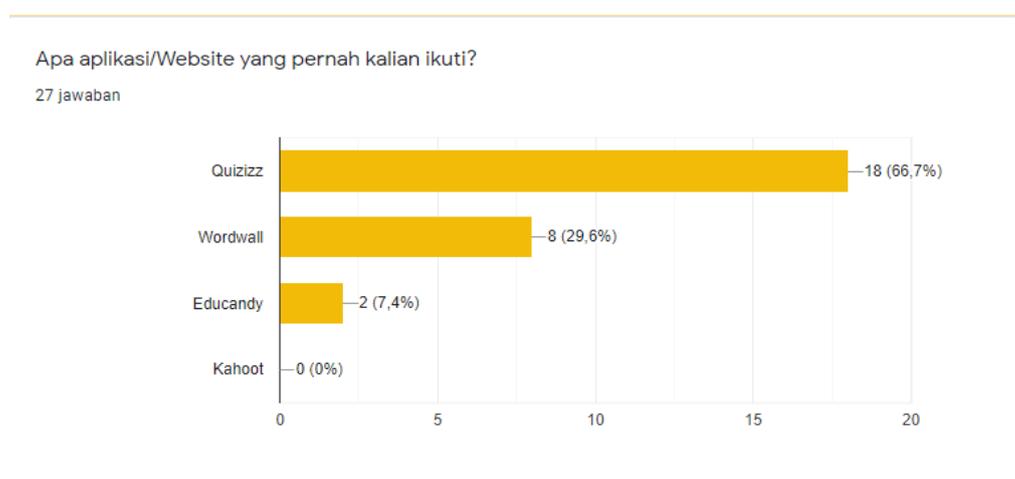
No	Pernyataan	Jumlah Dalam Persentase	
		Ya	Tidak
1	Pembelajaran melalui aplikasi google classroom membuat saya semangat dalam mengikuti pembelajaran daring	88,9%	11,1%
2	Mengikuti pembelajaran daring melalui aplikasi google classroom membuat saya lebih memahami materi	88,9%	11,1%
3	Mengikuti pembelajaran daring melalui aplikasi google classroom membuat saya lebih rajin dalam mengumpulkan tugas-tugas	92,6%	7,4%
4	Mengikuti pembelajaran daring melalui aplikasi google classroom membuat saya lebih terampil dalam penggunaan teknologi	88,9%	11,1%
5	Pembelajaran daring melalui aplikasi google classroom membuat saya merasa jenuh	59,3%	40,7%
6	Pembelajaran daring menggunakan google classroom mempersulit saya	77,8%	22,2%

Memvariasikan pembelajaran menggunakan google classroom selama pembelajaran daring

Pembelajaran daring yang dilaksanakan di rumah masing-masing siswa kerap kali menimbulkan rasa jenuh yang tentu akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara banyak sekali siswa yang merasa jenuh ketika belajar di rumah karena ketika belajar di rumah, siswa tidak bertemu dengan guru dan temannya secara langsung. Rasa jenuh yang dialami

oleh siswa harus menjadi bahan evaluasi bagi guru agar bisa membuat variasi pembelajaran yang mampu mengembalikan perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengisian angket, didapatkan informasi bahwa siswa kelas 6 di SDN 2 Purwasari sudah pernah mengikuti game edukatif ketika pembelajaran daring. Berdasarkan hasil pengisian angket, berikut adalah aplikasi/website yang pernah siswa lakukan selama pembelajaran daring



Gambar 1 Aplikasi/wesbite game edukatif yang pernah siswa ikuti

Quizizz menjadi aplikasi game edukatif yang paling banyak diikuti oleh siswa. Hal ini dipertegas oleh pernyataan guru 2 bahwa penggunaan game edukatif ini dirasa efektif sebagai variasi dalam pembelajaran dan perubah suasana pembelajaran walau terkadang masih mengalami hambatan sinyal yang kurang stabil. Adapun bentuk game edukatif yang diikuti siswa selama pembelajaran daring adalah kuis, teka-teki silang, susun kata, dan permainan ular tangga. Cara guru menggunakan variasi pembelajaran selama daring melalui aplikasi google classroom adalah dengan menyematkan link game edukatif baik itu quizizz, wordwall, educandy, dan lain sebagainya di kolom tugas. Sehingga semua siswa harus bisa mengikuti game edukatif yang sudah guru buat karena terhitung menjadi satu tugas. Lebih lanjut, terkait cara guru agar mampu mengembangkan kemampuan diri dalam membuat variasi pembelajaran selama pembelajaran daring adalah banyak belajar, bertanya, mencari, dan berdiskusi karena Google Classroom sebagai sebuah alat, keefektifan penggunaannya tergantung pada kreativitas penggunaan dari guru sendiri (Aunurrahman et al., 2021).

Penggunaan pembelajaran google classroom dengan divariasikan dengan aplikasi quizizz memperoleh 92,6%. Hal ini menunjukkan siswa merasa tertarik dengan variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran daring. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Bury, 2017) penggunaan Quizizz sebagai bentuk latihan soal memberikan kondisi belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa. Soal yang tersaji bersifat interaktif memegang peranan dalam menstimulus siswa memahami materi pembelajaran yang dilakukan. Soal interaktif berguna bagi siswa dalam meningkatkan pengetahuan tentang materi belajar yang sudah disampaikan (Centauri, 2019). Pembelajaran menggunakan google classroom dapat dikombinasikan dengan aplikasi *video call* sehingga dapat berinteraksi guru dengan siswa sehingga materi pembelajaran dilakukan secara aktif dan

pembelajaran lebih pada konstruksi karena dilakukan secara mandiri (Wulandari, 2021).

Perlu adanya program pelatihan yang lebih sering untuk menjadi wadah bagi guru agar mampu mengembangkan kemampuan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang didukung dengan sarana dan prasarana yang menunjang, seperti penerapan google classroom. Disisi lain, perlu adanya sosialisasi lebih lanjut bagi orang tua siswa agar mampu mendampingi anak belajar ketika pembelajaran daring melalui aplikasi google classroom. Selanjutnya rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat dianalisis pengaruh variasi pembelajaran melalui *google classroom* terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar selama pembelajaran daring.

III. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* cukup efektif digunakan di SDN 2 Purwasari sebagai inovasi media pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Pemahaman penggunaan aplikasi *google classroom* sudah dimiliki baik oleh guru dan siswa karena faktor kemudahan dalam mengomunikasikan dan mengumpulkan/menerima tugas-tugas siswa namun ada sisi kekurangan yang dimiliki pada pembelajaran google classroom. Selanjutnya pembelajaran daring yang dilaksanakan hampir dua tahun tentu memberi dampak jenuh baik bagi guru maupun siswa. Solusi yang dianggap paling tepat untuk mengatasi kejenuhan siswa adalah dengan adanya variasi pembelajaran sehingga dibutuhkan guru yang terus mau belajar, berdiskusi, dan mencari agar mengembangkan potensi dirinya menjadi seorang guru yang inovatif dan kreatif seperti penggunaan aplikasi quizizz. Guru harus menggunakan berbagai inovasi karena guru merupakan garda terdepan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

Ardhana, I. A. (2020). Penggunaan Aplikasi

- Google Classroom untuk Meningkatkan Persepsi Pembelajaran Digital Mahasiswa. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, 10(2), 88–93.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Aunurrahman, A., Rahman, M., & Purwaningsih, D. I. (2021). Analisis Penggunaan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(6), 445–449.
- Bury, B. (2017). Testing goes mobile--Web 2.0 formative assessment tools. *Conference Proceedings. ICT for Language Learning*, 10, 87–91.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di Sdn-7 Bukit Tunggal. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii*, 1(1), 124–133.
- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran online di universitas dian nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 225–233.
- Jannah, R. N., Wulandari, N. L., & Budi, S. (2020). Pengalaman Belajar Daring Siswa Berkebutuhan Khusus pada Pandemi COVID-19 di SD Inklusif. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8(2), 359–376.
- Maskar, S., & Wulantina, E. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *INOMATIKA*, 1(2), 110–121.
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *The Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135.
- Muslik, A. (2019). Google Classroom sebagai alternatif digitalisasi pembelajaran matematika di era revolusi industri 4.0. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 7(2), 246–255.
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh media pembelajaran google classroom dalam pembelajaran analisis real terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50–59.
- Rachayu, I., & Selviani, D. (2020). Optimalisasi sistem kelas virtual berbasis google classroom dan hipnoterapi. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(03), 104–109.
- Salamah, W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533–538.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, A. (2012). *Desain instruksional modern: panduan para pengajar dan inovator pendidikan*.
- Uno, H. B. (2014). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*.
- Widiatsih, A., Wulandari, R., & Muarif, S. (2020). Pemanfaatan Google Classroom Dalam Penilaian Autentik Studi Kasus SD Negeri Sidomulyo 05 Silo Kabupaten Jember. *Rekayasa*, 13(2), 187–196.
- Winda, W. N. F., & Aninditya, A. S. N. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA PESERTA DIDIK KELAS 6 SD NEGERI JARAKAN DI MASA PANDEMI COVID-19. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 120–134.
- Windarti, A., Ardiansyah, A. N., & others. (2018). *Pengaruh penggunaan aplikasi google classroom terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.

Wulandari, I. A. G. (2021). Pemanfaatan Media Google Classroom Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Di

IHDN Denpasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 7(1), 45–52.