

## PENGARUH PENGUASAAN *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMP DI KABUPATEN BOGOR

Dina Mutia Rahmah<sup>1)</sup>, Wienike Dinar Pratiwi<sup>2)</sup>, Roni Nugraha Syafroni<sup>3)</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang  
<sup>1</sup>1810631080179@student.unsika.ac.id,  
<sup>2</sup>wienike.dinar@fkip.unsika.ac.id,  
<sup>3</sup>roni.nugraha@fkip.unsika.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penguasaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Bogor. Penelitian termasuk jenis penelitian kuantitatif melalui pendekatan kausalitas. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Pamijahan dan SMP Aulia. Sampel penelitian berjumlah 160 siswayang diperoleh menggunakan rumus *Proporsional Random Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh antara penguasaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Terlihat dari hasil analisis statistik yang menghasilkan harga koefisien korelasi sebagai 0,992 yang berarti setiap pengaruh antar variabel cukup tinggi. Harga koefisien persamaan regresi  $\hat{Y} = 19,85 + (0,37X)$  yang berarti setiap peningkatan satu unit penguasaan *Google Classroom* (X) akan meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia (Y) sebesar 0,37 unit. Kontribusi variabel penguasaan *Google Classroom* meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia ( $r^2$ ) sebesar 0,984% dengan koefisien determinasi sebesar 98,4% dan sisanya 1,6% dapat dipengaruhi oleh faktor lain. Hal ini menegaskan penggunaan *Google Classroom* memberikan pengaruh baik dalam kegiatan

**Kata Kunci:** *Google classroom*, hasil belajar siswa, media pembelajaran

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal krusial bagi kehidupan insan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki peran sebagai upaya memaksimalkan kualitas sumber daya manusia. Hal tersebut seperti yang dicetuskan pemerintah dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, serta keterampilan yang diharapkan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran sesungguhnya memiliki peran dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sebagai akibatnya pembelajaran yang diselenggarakan mengedepankan kebermaknaan serta kemanfaatan bagi pembelajar. Hal tersebut diperlukan untuk membangun suasana pembelajaran yang bisa menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal dengan kreatif, inovatif, serta menyenangkan. Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan di kegiatan modernisasi menggunakan teknologi canggih menggunakan oleh sebab itu mampu membantu peserta didik dalam mencerna bahan ajar secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu,

siswa pula dibutuhkan mempunyai *life skill* dari perangkat lunak teknologi tersebut.

Program pembelajaran ialah proses yang terpenting sebab dari sinilah terjadi interaksi langsung antara pendidik serta siswa sebagai akibatnya dapat dipastikan bahwa akibat pendidikan sangat tergantung asal sikap pendidik dan perilaku peserta didik. Dengan demikian dapat diyakini bahwa perubahan hanya akan terjadi jika terjadi perubahan perilaku pendidik serta siswa. Dengan demikian posisi guru dan peserta didik memiliki posisi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Karim, dkk., 2021; Lailatussaadah, 2015). Kualitas pembelajaran yang dimaksudkan merupakan tinggi rendahnya antusias siswa dalam pembelajaran serta efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang di dalamnya ada akibat belajar siswa.

Di era teknologi yang terus berkembang ini proses pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi secara maksimal, salah satunya *Google Classroom*. Salah satu manfaat *Google Classroom* yaitu sebagai media pembelajaran yang dapat membantu menaikkan hasil belajar peserta didik. *Google Classroom* didesain sesuai ramah bagi peserta didik sebab mereka sudah menggunakan beberapa produk dari akun *Google Apps* (Izenstark, A., & Leahy, 2015). Dengan adanya aplikasi *Google Classroom* ini diharapkan mempermudah pembelajaran agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Pandemi Covid-19 berdampak pada seluruh lapisan sistem pendidikan Indonesia, dimulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, untuk melindungi semua pengajar dan siswa dari penularan atau infeksi virus corona dengan cara melakukan proses pembelajaran melalui *platform* pembelajaran secara *online* (Gusty, dkk., 2020; Nurfitriani, dk., 2022). Pembelajaran secara *online* dilakukan melalui berbagai aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran mulai dari perangkat lunak tatap muka seperti zoom, google meet, dan platform media *online* lainnya seperti *google classroom*. Aplikasi *google classroom* dipilih untuk membantu pengajar serta siswa melakukan proses pembelajaran. Selain itu di saat ini program pendidikan pada level satu, dua, dan tiga PPKM wajib menggelar Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas dimana sekolah di Kabupaten Bogor melakukan pembelajaran dengan cara 50% *Offline* serta 50% *Online*.

Penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah pendidik dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan saksama kepada peserta didik (Hardiyana, 2015; Nurbaidah, 2021; Prihartini & Lubis, 2021; Sunardi, 2021). *Google classroom* di desain untuk empat pengguna yaitu pengajar, peserta didik, wali dan administrator. Kelebihan *google classroom* dibandingkan menggunakan perangkat lunak lain yaitu software *Google Classroom* dapat digunakan buat menghasilkan dan mengelola kelas, tugas, nilai dan memberikan tanggapan secara pribadi. Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, membuat materi serta berinteraksi dalam kelas dan mendapatkan hasil nilai secara pribadi. Sesuai jurnal penelitian Rozak & Albantani (2018) berjudul "Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui *Google Classroom*" menyimpulkan bahwa pada proses pembelajaran bahasa arab melalui *Google Classroom* memberikan kemudahan bagi mahasiswa serta dosen pada proses perkuliahan sebab adanya jalinan komunikasi secara pribadi dan jelas, terutama komunikasi mengenai tugas serta materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Pamijahan dan SMP Aulia, sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang bisa mendukung dan menunjang pembelajaran dengan memakai *Google Classroom*. Hal ini terlihat dari tersedianya fasilitas internet dan laboratorium personal komputer yang bisa digunakan oleh pengajar serta peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran. Namun fasilitas yang disediakan oleh sekolah tersebut masih kurang dimanfaatkan secara optimal untuk aktivitas belajar mengajar. Sebagai akibatnya penggunaan perangkat lunak *google classroom* untuk aktivitas pembelajaran masih belum diterapkan oleh pengajar disekolah, dengan adanya acuan pemerintah bahwa pembelajaran dilakukan secara *online* dan *offline* maka pihak sekolah memutuskan untuk menggunakan *Google Classroom* sebagai alat bantu

pembelajaran selama kegiatan *online*. Oleh karena itu peneliti memilih SMPN 1 Pamijahan dan SMP Aulia menjadi objek penelitian untuk melihat hubungan antara penguasaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Dengan menggunakan *Google Classroom* diharapkan siswa dapat melakukan pembelajaran dimana saja kapan saja sehingga peserta didik tidak hanya mampu mencapai KKM namun mereka pula menerima standar kompetensi yang menunjukkan kinerja yang baik pada mata pembelajaran bahasa Indonesia.

Ada pun beberapa penelitian terdahulu terkait pemanfaatan *Google Classroom*, di antaranya dilakukan oleh Pratama & Sopryadi (2016) berjudul "Pengaruh Pemanfaatan *Google Classroom* Terhadap Efektivitas serta Efisiensi Proses Belajar STMIK XYZ". Hasil penelitiannya menunjukkan variabel X berpengaruh terhadap variabel Y1 serta variabel Y2. pengaruh variabel X terhadap variabel Y2 sebanyak 25,5%. Sementara hasil uji regresi variabel X terhadap Y2 sebanyak 32,9%. Hasil berbagai uji tersebut menerangkan bahwa ruang kelas elektro berpengaruh terhadap efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Kedua, penelitian Pradana & Harimurti (2017) berjudul "Pengaruh Penerapan *Tools Google Classroom* pada model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap hasil Belajar peserta didik". Hasil penelitian memaparkan temuan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang memakai pembelajaran menggunakan *google classroom* dan kelas kontrol yang hanya memakai pembelajaran berbasis proyek. Ketiga, penelitian Sofi (2016) berjudul "Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan media *Google Classroom* diperoleh nilai akhir pembelajaran 70% di atas Kriteria Ketuntasan Minimum serta 30 % di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum.

Beberapa penelitian terdahulu memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Perbedaan meliputi teori dan subjek penelitian. Sedangkan persamaan berkenaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama memanfaatkan *Google Classroom* sebagai perangkat pembelajaran. Ada pun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penguasaan *google classroom* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di Kabupaten Bogor.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif. Peneliti mengukur data secara sistematis pada fenomena yang berhubungan dengan prinsip penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2021). Pendekatan penelitian memanfaatkan pendekatan kausalitas sebagai desain yang dibentuk untuk meneliti kemungkinan sebab-akibat antar variabel (Sugiyono, 2021). Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen. Tujuannya untuk menjelaskan hubungan

sebab akibat antara variabel X dan Y. Ada pun variabel bebas (X) adalah Penguasaan *Google Classroom* sedangkan variabel yang terikatnya (Y) adalah hasil belajar bahasa Indonesia. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMPN 1 Pamijahan dan SMP Aulia. Sampel yang digunakan sebanyak 160 siswa, yang diperoleh menggunakan rumus *Proporsional Random Sampling*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data dan pengujian hipotesis diperoleh data bahwa terdapat pengaruh positif antara penguasaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, berarti penguasaan *Google Classroom* mampu memberikan kontribusi yang cukup terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

Adanya pengaruh positif antara penguasaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia dapat ditunjukkan dengan hasil perhitungan keberartian regresi diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar  $3,514 > F_{tabel}$  3,90 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi penguasaan *Google Classroom* (X) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y) adalah signifikan, sedangkan hasil pengujian linieritas menunjukkan  $F_{hitung}$  sebesar  $0,97 < F_{tabel}$  sebesar 1,59 yang menunjukkan bahwa model regresi linier. Berdasarkan hasil uji keberartian dan uji linieritas maka dapat disimpulkan bahwa analisis regresi sederhana dengan persamaan  $\hat{Y} = 19,85 + 0,37X$  adalah signifikan dan linier.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat terdapat pengaruh positif antara penguasaan *google classroom* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Dilihat dari nilai Nilai R square/ $r^2$ . Hasil ini juga selaras dengan hasil penelitian Pratama & Sopryadi (2016) menunjukkan variabel Pemanfaatan *Google classroom* berpengaruh terhadap variabel efisiensi kegiatan belajar mengajar. Hasil pengujian secara parsial mengindikasikan bahwa penggunaan *google classroom* berpengaruh terhadap kualitas belajar siswa. Semakin baik penggunaan *google classroom* maka akan memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga hal tersebut meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

Media pembelajaran sebagai alat pembelajaran yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajar (Karim & Faridah, 2022; Ramadhania, dkk., 2022; Yakin, 2021). Penggunaan *Google Classroom* sebagai media belajar secara efektif dan efisien sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik (Cucus &

Aprilinda, 2016; Sudibjo, 2019). Hal tersebut juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sumiharsono & Hasanah (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru. Dengan kata lain, menggunakan media pembelajaran maka hasil belajar yang dicapai siswa akan lebih tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.

Menurut penelitian Nadziroh (2017) semakin intensif penggunaan media *Google Classroom* dimanfaatkan, maka mutu belajar siswa akan semakin meningkat pula. Selain itu, pemanfaatan media *Google Classroom* akan meningkatkan hasil belajar secara tidak langsung. Oleh karena itu, tujuan penggunaan *Google Classroom* dalam sistem pembelajaran yakni untuk memperluas akses pendidikan serta dapat meningkatkan mutu belajar. Melalui penggunaan *Google Classroom* secara efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, jumlah waktu belajar mengajar dapat tepat waktu, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dari segi berdiskusi antara kelompok, bertanya tentang materi pembelajaran ataupun pengumpulan tugas tepat waktu sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Tingginya pengaruh antara penguasaan *Google classroom* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia yaitu pertama, guru dan siswa sangat memaksimalkan pemakaian *Google Classroom* sebagai alat untuk menunjang kegiatan proses belajar dan mengajar selama pandemi Covid-19. Kedua, setiap metode pembelajaran mengandung rumusan pengorganisasian bahan pembelajaran agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik belajar. Selain itu faktor yang membuat tingginya pengaruh penguasaan *google classroom* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia antara lain kecerdasan dan bakat dibidang pendidikan, adanya motivasi dari diri sendiri dan teman sebaya, keluarga dan lingkungan.

Hal tersebut juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Senjaya (2022); Slameto (2010); yang menyatakan bahwa terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi penguasaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar. Faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor masyarakat dan faktor sekolah. Faktor sekolah ini juga sangat mempengaruhi belajar siswa faktor sekolah mencakup metode pembelajaran, guru, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, media pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan bangunan sekolah, dan tugas-tugas guru yang diberikan guru kepada siswa. Lalu faktor internal yaitu kemandirian siswa, kemandirian belajar siswa menjadi salah satu hal penting yang perlu ditumbuhkan dalam diri siswa. Kemandirian merupakan sebuah perilaku yang meliputi perilaku

mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan/masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang.

Pada penelitian (Noviyanti, dkk (2020); Wasono (2022); menyimpulkan bahwa semakin tinggi sikap kemandirian belajar seseorang, maka akan memungkinkannya untuk mencapai hasil belajar yang tinggi dengan mengembangkan keterampilan penggunaan media pembelajaran *online*. Sikap kemandirian belajar pada diri siswa melalui pendidikan karakter diyakini akan berdampak pada hasil belajar yang akan diraih siswa, khususnya hasil belajar pada ranah kognitif. Menurut Ramadhan, dkk(2021) pengukuran hasil belajar menggunakan *Google Classroom* tidak hanya dapat diukur dari hasil akhirnya saja namun terdapat proses dalam suatu kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan teori Taksonomi Bloom bahwa yang diukur dalam hasil belajar adalah (1) Ranah Kognitif (Pengetahuan), (2) Ranah Afektif (Sikap), dan (3) Ranah Psikomotor(Keterampilan).

Faktor tingginya pengaruh *google classroom* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia dipengaruhi oleh tingginya pembelajaran *Google Classroom* yaitu siswa dan guru sangat pandai terhadap teknologi sehingga mudah terkoneksi dengan internet, memiliki spesifikasi *hardware*, *software* dan jaringan internet yang tinggi, pembelajaran sangat fleksibel bisa dikerjakan dimana saja. Siswa dikatakan memahami suatu konsep atau memahami konsep yang diberikan dalam proses pembelajaran jika siswa dapat mengungkapkan atau menjelaskan suatu konsep yang diperoleh berdasarkan perkataannya sendiri, tidak hanya sekedar hafalan (Setyaningsih & Hidayat, 2021).

Dengan menggunakan *Google Classroom* materi bahan ajar dapat dimodifikasi dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan dinamis. Siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu jam pelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi siswa lupa tentang tugas yang sudah diberikan oleh guru. Selanjutnya guru juga dapat mengirimkan bahan ajar berupa video pembelajaran yang mudah untuk dipahami siswa dan bisa diputar siswa berulang-ulang kali dimanapun dan kapanpun. Dengan *Google Classroom* siswa belajar mandiri, membaca dan memahami materi pelajaran secara mandiri. Materi yang disampaikan oleh gurupun bisa diakses siswa menggunakan *handphone* (HP), dimana untuk anak usia SMP pada saat ini memang sedang gemar-gemarnya menggunakan *handphone* sehingga dengan menggunakan *handphone* tersebut anak lebih tertarik untuk belajar dan mengulang-ulang pembelajaran secara mandiri di rumah. Sehingga karena sering

terjadi pengulangan itu dimungkinkan hasil belajar siswa bisa meningkat.

Derajat kekuatan hasil persamaan  $\hat{Y}=19,85+0,37X$  dapat diinterpretasikan bahwa siswa yang memiliki penguasaan *google classroom* telah memiliki hasil belajar Bahasa Indonesia sebesar 19,85. Setiap kenaikan satu unit nilai pengetahuan siswa tentang penguasaan *google classroom* menyebabkan penambahan hasil belajar Bahasa Indonesia sebesar 0,37 unit, sehingga penguasaan *google classroom* dapat meningkatkan atau mengembangkan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Bogor. Semakin baik penggunaan *Google Classroom* maka hasil belajar siswa akan ikut meningkat.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh data yang diperoleh di lapangan, hasil pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif penguasaan *google classroom* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa sekolah menengah pertama di Kabupaten Bogor. Kekuatan pengaruh penguasaan *google classroom* terhadap hasil belajar dapat dilihat dari angka koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebesar 0,984 dengan persamaan  $\hat{Y}=19,85+0,37X$  yang berarti bahwa kontribusi penguasaan *google classroom* terhadap hasil belajar adalah sebesar 98,4% sementara 1,6% sisanya merupakan kontribusi dari faktor lain.

#### 5. REFERENSI

- Cucus, A., & Aprilinda, Y. (2016). Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 7(2), 1–5. <https://doi.org/10.36448/jsit.v7i1.765>
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., ... & Warella, S. Y. (2020). *Belajar mandiri: Pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Hardiyana, A. (2015). *Implementasi Google Classroom Sebagai Alternatif Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah. Karya Tulis Ilmiah (LKTI) Tingkat Nasional. SMAN 1 Losari Dinas Pendidikan Kabupaten Cirebon Provinsi Jawa Barat*.
- Izenstark, A., & Leahy, K. L. (2015). Google Classroom for Librarians: Features and Opportunities. *Library Hi Tech News*, 32(9), 1–3.
- Karim, A. A., & Faridah, S. (2022). TRANSFORMASI CERITA RAKYAT RONGGENG RAWAGEDE KE DALAM SINIAR MISTERI DIBALIK RONGGENG KARAWANG. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Karim, A. A., Firdaus, M. Y., Dewi, R. K., Yuliani, Y.,

- & Hartati, D. (2021). Pemanfaatan Metode Impresif Terhadap Proses Pengembangan Karakter Siswa. *SeBaSa*, 4(2), 152–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/sbs.v4i2.3947>
- Lailatussaadah, L. (2015). Upaya Peningkatan Kinerja Guru. *Intelektualita*, 3(1), 243106.
- Nadziroh, F. (2017). Analisa efektifitas sistem pembelajaran berbasis e-learning. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual (Jikdiskomvis)*, 2(1), 1–14.
- Noviyanti, D., Karim, A. A., Nurfadilah, A., Munawaroh, S., Aghnia, S. F., & Yuliani, Y. (2020). MENINGKATAN DAYA PEMAHAMAN MELALUI MEDIA CERITA PENDEK SISWA KELAS VIII SMP ALAM KARAWANG. *PROCEEDINGS UNIVERSITAS PAMULANG*, 1(2).
- Nurbaidah, N. (2021). AN ANALYSIS OF STUDENTS' MOTIVATION USING GOOGLE CLASSROOM IN LEARNING READING COMPREHENSION (A Study at the First Grade Students of Institut Pendidikan Tapanuli Selatan in 2020/2021 Academic Year). *Jurnal Education And Development*, 9(2), 446–450.
- Nurfitriani, A. I., Karim, A. A., Hartati, D., & Pratiwi, W. D. (2022). Dokumentasi Sosial dalam Kumpulan Cerita Pendek# ProsaDiRumahAja. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 1315–1322. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2143>
- Pradana, D. B. P., & Harimurti, R. (2017). Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 2(1), 59–67. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20527%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- Pratama, D., & Sopryadi, H. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Kelas Elektronik Terhadap Efektifitas dan Efisiensi Proses Belajar STMIK XYZ. *Jatise*, 3(1), 61–72.
- Prihartini, S., & Lubis, S. I. (2021). Analisis Problematika Penggunaan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 86–95. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3045>
- Ramadhan, D. P., Susilaningsih, S., & Husna, A. (2021). Hubungan Antara Penggunaan Google Classroom Dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kelas Xi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 178–187. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p178>
- Ramadhania, A. D., Karim, A. A., Wardani, A. I., Ismawati, I., & Zackyan, B. C. (2022). Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3531–3540. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>
- Rozak, A., & Albantani, A. M. (2018). Desain Perkuliahan Bahasa Arab melalui Google Classroom. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 5(1), 83–102.
- Senjaya, E. A. A. (2022). Penggunaan Google Classroom untuk Memfasilitasi Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Education And Development*, 10(1), 186–191. <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/sendinus/article/view/661>
- Setyaningsih, W. D., & Hidayat, S. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 727–741. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofi, E. (2016). Pembelajaran Berbasis e-learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Tanzhim*, 1(1), 49–64.
- Sudibjo, A. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Google Classroom Pada Materi Alat Optik Untuk Meningkatkan Respons Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Education and Development*, 7(3), 278–284.
- Sugiyono, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi, A. I. (2021). Learning English Through Google Meet, Google Classroom, and Whatsapp Groups for Ama Yogyakarta Students. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 573–578.
- Wasono, W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Dan Kemandirian Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 10–19.
- Yakin, M. A. (2021). Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Siswa Kelas X. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 15(2), 108–114.