

**PENERAPAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM PADA
PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
SISWA KELAS X BOGA 2 SMK NEGERI 4 BANJARMASIN**

Juniati Djuari

(Guru SMK Negeri 4 Banjarmasin)

ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilaksanakan di SMK Negeri 4 Banjarmasin. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X Boga 2 SMK Negeri 4 Banjarmasin, dan tujuan penelitian ini adalah menerapkan aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran daring, dalam rangka meningkatkan kegiatan belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan empat tahap, meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi dan (4) refleksi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumen. Menggunakan analisis kualitatif untuk analisis data, termasuk pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi. Peningkatan keaktifan belajar siswa dapat diukur dari penilaian siklus I dan penilaian siklus II. Nilai keaktifan belajar siswa pada siklus I 65%, dan nilai keaktifan belajar siswa pada siklus II 79%. Meskipun dimungkinkan untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar siswa dari setiap siklus, pada kategori "tidak aktif" skor keaktifan siswa pada skor pra keaktifan adalah 2,4, kemudian 3,4 pada siklus pertama. Kategori "aktif" dan keaktifan siswa pada siklus; II (4.0) dalam kategori "aktif".

Kata Kunci : *Keaktifan belajar, Google Classroom, Pembelajaran daring*

**APPLICATION OF GOOGLE CLASSROOM ON ONLINE LEARNING
TO INCREASE ACTIVITY OF CLASS X BOGA 2 STUDENTS OF SMK
NEGERI 4 BANJARMASIN**

ABSTRACT

This research is Classroom Action Research (CAR), was accomplished at SMK Negeri 4 Banjarmasin. The object of this research is the students of class X Boga 2 SMK Negeri 4 Banjarmasin, and the purpose of this research is to apply the google classroom application to online learning, in order to improve student learning activities.

This research was carried out in two cycles and four stages, including: (1) planning, (2) implementation, (3) observation and (4) reflection. Data obtained through observation, interviews and documents. Using qualitative analysis for data analysis, including data collection, data reduction, data presentation, conclusion drawing or verification. The increase in student learning activity can be measured from the assessment of the first cycle and the second cycle assessment. The value of student learning activity in the first cycle is 65%, and the value of student learning activity in the second cycle is 79%. Although it is possible to measure the increase in student learning activity from each cycle, in the "inactive" category the student's activeness score in the pre-activity score

was 2.4, then 3.4 in the first cycle. Category "active" and student activity in the cycle; II (4.0) in the "active" category.

Keywords: **Active learning, Google Classroom, Online learning**

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam situasi New Normal Era atau Era normal baru dengan kebiasaan baru seperti saat ini, Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) menjadi sebuah pilihan di tengah pandemi Covid-19. Pola pelaksanaan pendidikan tatap muka tidak bisa dilaksanakan sementara waktu karena aturan pembatasan sosial yang diterapkan pemerintah. Lalu bagaimana wabah Covid-19 telah membawa berkah positif bagi peran orang tua dalam pendidikan karakter anak melalui proses belajar di rumah. Dan di sisi lain para guru dapat melatih keterampilan dalam memanfaatkan teknologi. Bahwa PJJ merupakan sistem pendidikan yang paling sesuai dengan mengacu Protokol Kesehatan Covid-19 yang berlaku yaitu adanya pembatasan fisik (*physical distancing*) untuk mencegah penularan Covid-19. Melalui PJJ, proses belajar mengajar tetap berlangsung tanpa perlu tatap muka secara langsung. Saat ini, Kemendikbud menyediakan Kuota Bantuan Belajar yang dapat dimanfaatkan oleh Guru dan Peserta Didik.

Kurangnya komunikasi antara Peserta Didik dengan Guru dalam pembelajaran daring. Suasana keakraban, saling memberi perhatian dan memberi semangat hanya terlihat dari satu arah yaitu Guru. Kebanyakan Peserta Didik hanya menjawab salam sapa seperlunya lewat Media yang ada. Komunikasi antara Guru dan Peserta Didik harusnya bisa dilakukan secara lebih intens meskipun mereka hanya dapat berkomunikasi melalui media sosial atau dalam jaringan. Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran Jarak Jauh saat ini bisa dilihat dari persentase dalam pengumpulan tugas Daring, maka bisa disimpulkan bahwa tugas yang tersubmit oleh peserta didik tidak bisa mencapai 100%. Kesulitan lain dalam perubahan di era new normal dari Pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran daring. Meskipun Guru sudah memberikan tutorial terkadang peserta lebih memahami praktek secara langsung dengan tatap muka. Tutorial yang dimaksudkan adalah pengarahan secara individu ataupun secara berkelompok melalui whatsapp grup atau komunikasi pribadi secara langsung dengan peserta didik.

Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif. Walaupun pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring, guru harus mampu meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dapat tercipta melalui penerapan metode pembelajaran yang menarik, salah satu metode pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring adalah memanfaatkan *Google Classroom*. *Google Classroom* ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam metode pembelajaran sangat kurang. *Google Classroom* ini biasanya menggunakan laptop atau smartphone dan dapat dilaksanakan dimanapun.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada pembelajaran di kelas X Boga 2 SMK Negeri 4 Banjarmasin menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Dari faktor guru: (1) guru kurang inovatif dalam penggunaan metode pembelajaran, (2) guru belum menggunakan metode pembelajaran dengan optimal. Dari faktor siswa: (1) siswa kurang aktif dalam pembelajaran, (2) siswa mudah bosan saat pembelajaran.

Untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan menggunakan *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah sebuah produk dari *Google* berupa seperangkat alat produktivitas dan kolaborasi dengan sistem *Google Cloud* untuk sekolah dan lembaga pendidikan termasuk staff, guru dan juga siswa untuk memudahkan sistem belajar mengajar yang lebih baik. Dari uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Aplikasi *Google Classroom* pada Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di Kelas X Boga 2 SMK Negeri 4 Banjarmasin”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran daring untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas X Boga 2 SMK Negeri 4 Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan oleh guru memiliki ciri khas tersendiri. PTK bukan untuk menguji sebuah hipotesa, sebagaimana lazimnya penelitian formal yang dilakukan di oleh perorangan atau lembaga. PTK itu merupakan langkah atau serangkaian proses yang dilaksanakan guru dalam dan selama pembelajaran. Proses ini dilakukan secara mandiri dimana guru berperan sebagai peneliti internal. Pelaksanaannya pun tidak pernah berakhir. Berkelanjutan serta membentuk sebuah siklus kegiatan yang berulang.

Guru menyadari ada sesuatu yang tidak beres dan mengganjal dalam pembelajaran daring yang mereka lakukan. Apa yang tidak beres? Apa yang terasa mengganjal? Poin-poin ini dicatat dan diagendakan oleh guru sebagai catatan masalah pembelajaran yang dialaminya.

Tujuan yang hendak dicapai oleh guru dalam melakukan PTK adalah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran daring pada mata pelajaran Informatika menggunakan Aplikasi *Google Classroom*. Hasil belajar daring yang kurang memuaskan merupakan indikasi proses pembelajaran yang mengalami masalah. Faktanya, tidak seorang pun guru yang tidak mengalami kendala dan masalah dalam mengajar.

D. Manfaat Penelitian

Dengan melaksanakan kegiatan PTK akan diperoleh beberapa manfaat bagi guru, antara lain:

1. Laporan tertulis kegiatan PTK bisa dijadikan bukti fisik guru telah membuat karya tulis ilmiah. Karya ilmiah ini dapat digunakan guru untuk

- berbagai keperluan seperti kenaikan pangkat/golongan, mengikuti lomba guru berprestasi, lomba kreativitas guru, dan lain sebagainya.
2. Guru terbiasa melaksanakan penelitian secara mandiri untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang dijalanannya. Pada gilirannya nanti guru akan menjadi pemecah masalah pembelajaran yang handal sehingga layak bergelar guru profesional.
 3. Dapat memperbaiki kualitas proses maupun hasil pembelajaran. Lazimnya, proses yang berkualitas akan mengantarkan guru pada hasil yang berkualitas pula.
 4. Bagi sekolah, pembelajaran ini menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam menciptakan situasi belajar yang kondusif di lingkungan sekolah dan meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

E. KAJIAN TEORI

1. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah proses pembelajaran tidak terjadinya kontak dalam bentuk tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar. Komunikasi berlangsung dua arah yang dijumpai dengan media seperti computer, televisi, radio, telepon, internet, video, dan sebagainya (Munir, 2012 : 15).

2. Google Classroom

Google Classroom adalah *platform* gratis berbasis *web* yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran pendidik dan murid. Melansir *Google for Education*, Classroom memungkinkan para guru untuk mengatur dan menilai progres murid-muridnya sambil tetap terhubung dari mana pun juga. Karena berbasis *web*, *platform* ini secara otomatis sudah terintegrasi dengan layanan *Google Suite for Education* lainnya seperti *Gmail*, *Google Docs*, dan *Google Calendar*.

3. Keaktifan Belajar Siswa

Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan individu yang terjadi melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya sehingga berdampak pada perubahan perilaku menuju terbentuknya kepribadian secara utuh. Perubahan ini meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor. Proses belajar dapat terjadi dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Proses belajar dapat terjadi tanpa sadar berdasarkan apa yang sedang terlihat dan terdengar oleh seseorang pada saat tertentu. Peristiwa yang sedang dialami oleh seseorang dapat dijadikan sebagai sumber belajar (Djamarah, 2010, hal.12).

4. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam suatu penelitian adalah sebagian dari suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis diartikan sebagai anggapan sementara yang menjadi landasan kegiatan yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini yang menjadi hipotesis adalah keaktifan siswa meningkat pada pembelajaran daring dengan menggunakan *Google classroom* khususnya pada mata pelajaran informatika di kelas X Boga 2 SMK Negeri 4 Banjarmasin.

II. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Desain atau rancangan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar siswa meningkat. (Hamzah B Uno, dkk, 2012, : 41).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian bersiklus yang terdiri dari 4 tahapan. Tahapan tersebut adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

B. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang ditentukan sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas X Boga 2 SMK Negeri 4 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2021/2022. Peneliti mengambil subjek ini karena menurut guru Informatika setempat kemampuan rata-rata siswa kelas X Boga 2 pada pelajaran Informatika masih rendah dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga cocok untuk diadakan penelitian.

C. Desain dan Prosedur Tindakan

1. Desain Tindakan

Desain penelitian mempunyai dua macam pengertian, yaitu secara luas dan sempit. Secara luas, desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Desain penelitian secara sempit adalah sebagai gambaran secara jelas tentang hubungan antara bahan, pengumpulan data, dan analisis data.

Sehingga dengan adanya desain yang baik, peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana keterkaitan antara bahan yang ada konteks penelitian dan apa yang hendak dilakukan oleh seorang peneliti dalam melaksanakan penelitian. Desain penelitian yang dibuat secara cermat akan memberikan gambaran yang lebih jelas dalam kaitannya dengan penyusunan hipotesis dan tindakan yang akan diambil dalam proses penelitian selanjutnya (Sukardi, 2013 : 103-104).

2. Prosedur tindakan

Langkah-langkah praktis pelaksanaan PTK dapat dijabarkan secara jelas dan mudah dipahami. Ada empat bagian pokok PTK yaitu: *Planning Action*, *observation* dan *reflection*. Kegiatan tersebut disebut dengan siklus kegiatan pemecahan masalah. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya sampai dengan peneliti mendapatkan hasil peningkatan.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini didesain untuk III siklus, dimana masing-masing siklus dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dilaksanakan dengan kolaborasi antara peneliti dengan Guru Informatika SMK Negeri 4 Banjarmasin. Dalam penelitian ini akan direncanakan sebanyak tiga siklus yaitu siklus 1, II dan siklus III. Siklus I

terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, kemajuan dilaksanakan ujian siklus I, hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I dilihat hasilnya, jika ada kekurangan diadakan perbaikan lalu dilanjutkan proses pembelajaran pada siklus II. Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus II diadakan perbaikan kembali agar diperbaiki jika belum maksimal maka akan dilanjutkan ke proses pembelajaran pada siklus III sehingga harapan untuk meningkat keaktifan belajar siswa meningkat.

D. Kriteria keberhasilan tindakan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dikatakan berhasil apabila telah terdapat sedikitnya 65% siswa aktif dan mengikuti pembelajaran. Keberhasilan atau ketuntasan belajar dilihat berdasarkan hasil tes yang di peroleh siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan di SMK Negeri 4 Banjarmasin dikatakan berhasil atau tuntas apabila setiap siswa mendapat nilai ≥ 75 untuk mata pelajaran Informatika.

E. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Data yang valid dan lengkap sangat menentukan kualitas penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini sudah dilaksanakan dengan mengikuti tahapan penggunaan *Google Classroom*. Tahapan-tahapan pembelajaran menggunakan *Google Classroom* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *Google Classroom* ini telah menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran daring di kelas X Boga 2 SMK Negeri 4 Banjarmasin. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru dengan menggunakan *Google Classroom*. Di dalam proses pembelajaran siswa diberikan penjelasan materi sebagai pengantar, lalu siswa mengamati video pembelajaran. Kemudian siswa membaca dan mengamati kemudian mempraktikkan materi Microsoft excel. Siswa mencari yang kurang jelas bisa bertanya melalui grup WA. Setelah itu siswa kembali mengamati video pembelajaran sambil mempraktikkan. Setelah itu guru memberikan pertanyaan dalam bentuk Soal tentang materi yang sudah di pelajari. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran yang dilaksanakan hari ini. Tugas guru di dalam kelas sebagai fasilitator bagi siswa. Jadi di dalam pembelajaran siswa yang mendominasi berlangsungnya proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja.

Dilihat dari hasil observasi selama penelitian di SMK Negeri 4 Banjarmasin pada kelas X Boga 2, terlihat sangat jelas bagaimana keaktifan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya *Google Classroom*. Seperti terlihat bahwa keaktifan siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I ke siklus II, hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 65% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 79%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan

kemampuan guru dalam mengelola kelas sehingga keaktifan belajar siswa pun meningkat.

Sejalan dengan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan *Google Classroom*, hal ini serupa terjadi pada tes keaktifan belajar siswa. Hal ini terbukti berdasarkan hasil tes keaktifan belajar siswa pada pra siklus skor nilai keaktifan siswa sebesar 2,4 dengan kategori “kurang aktif” dan pada siklus I diperoleh skor keaktifan sebesar 3,4 dengan kategori “cukup aktif” dan skor keaktifan pada siklus II sebesar 4,0 dengan kategori “aktif”. Berdasarkan analisis hasil tes aktivitas belajar siklus I dan siklus II, keaktifan belajar siswa kelas X Boga 2 SMK Negeri 4 Banjarmasin mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X Boga 2 SMK Negeri 4 Banjarmasin.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran daring kelas X Boga 2 SMK Negeri 4 Banjarmasin dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan *Google Classroom* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa hal tersebut dapat dilihat dari setiap siklus.

Pada pra siklus skor nilai keaktifan siswa sebesar 2,4 dengan kategori “kurang aktif”, dan hanya beberapa siswa yang mencapai kategori cukup aktif dan aktif. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat sebesar 1% maka skor nilai keaktifan belajar siswa naik menjadi 3,4 dengan kategori “cukup aktif”, dan meningkat 0,6% pada siklus II dengan skornilai keaktifan belajar siswa menjadi 4,0 dengan kategori “aktif”.

Dampak yang diperoleh siswa dari diterapkan *Google Classroom* yaitu siswa yang semula yang tidak aktif dan malas mengikuti proses pembelajaran kini sudah terlihat aktif saat proses pembelajaran daring berlangsung, siswa yang jarang bertanya kini sudah berani untuk bertanya, siswa yang semula malas dalam menanggapi materi pembelajaran, siswa kini sudah aktif dalam menanggapi materi pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X Boga 2 SMKN 4 Banjarmasin.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti merekomendasikan kepada teman –teman guru sebagai berikut:

1. Menggunakan *Google Classroom* pada siswa kelas X Boga 2 SMK Negeri 4 Banjarmasin dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran daring.
2. Disarankan kepada guru sebelum mengajar terlebih dahulu menyiapkan rencana pembelajaran, media pembelajaran, metode maupun model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, karena dengan

lengkapya alat pembelajaran tersebut, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pun dapat terwujud dengan baik.

3. Peneliti menyarankan kepada guru dan siswa hendaknya menyadari bahwa setiap siswa mempunyai tingkat keaktifan yang berbeda-beda yang diharapkan keaktifan itu dapat diasah terus agar dapat ditingkatkan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Hamzah B Uno, dkk. (2012). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Nana Sudjana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Akasra.
- Paizaluddin dan Ermalinda. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis dan Praktis*. (2016). Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas : Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Suharsimi dan Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Ali Sadikin dan Afreni Hamidah. (2020). *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*.
- Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*.
- Erlis Nurhayati. (2020). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*.
- Hasanah, dkk. (2020). *Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19*.
- Kunthi Hidayati. (2016). *Peningkatan Keaktifan siswa dalam Pembelajaran IPA Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar pada Kelas IV SD 1 Cepokojajar Kabupaten Bantul*.
- Oktafia Ika Handarini dan Siti Sri Wulandari. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*.
- Syifa Tiara Naziah, dkk. (2020). *Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 di Sekolah Dasar*.
- Sri Mulyati, Haniv Evendi. (2020). *Pembelajaran Matematika Melalui Media Goggle Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*