

MEDIA E-LEARNING BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

Hisyam Surya Su'uga

Pendidikan Teknik Elektro, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: hisyamsuuga16050514016@mhs.unesa.ac.id

Euis Ismayati, Achmad Imam Agung, Tri Rijanto

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: euisismayati@unesa.ac.id, imamagung@unesa.ac.id, tririjanto@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi pada abad 21 semakin pesat dan membawa pengaruh positif terhadap perkembangan dunia pendidikan. Salah satu pengaruh positif teknologi sebagai penunjang pendidikan yaitu pemanfaatan media *e-learning* berbasis *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Metode pencarian data penelitian menggunakan *literature review*, yaitu penelusuran artikel penelitian ilmiah dari tahun 2016-2020 dengan menggunakan database *Google Scholar* dan sudah melalui tahap *identification*, *screening*, dan *eligibility* melalui kriteria inklusi dan eksklusi, sehingga didapatkan 6 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Berdasarkan penelitian yang memenuhi kriteria inklusi, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian didapatkan hasil nilai rata-rata kelas dari 63 meningkat menjadi 81,8, sementara dari data lain diperoleh hasil 72,9 meningkat menjadi 85,5, sehingga terjadi peningkatan sebesar 12-19, dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *e-learning* berbasis *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media *E-Learning*, *Google Classroom*

Abstract

Development of technology in the 21st century is increasingly rapid and brings positive influence on the development on the education. One of the positive influence of technology as a supporting of the utilization of *Google Classroom*-based *e-learning* media. Research articles was aims to create *e-learning* media based on *Google Classroom* that can improve the learning results of VHS students. Method of searching data from articles using literature review, which is a search for scientific research articles from 2016-2020 using *Google Scholar* database and it has been trough stages of *identification*, *screening*, and *eligibility* through inclusion and exclusion criteria, was obtained 6 articles that meet inclusion criteria. Based on articles that meet the inclusion criteria, development model was used in this research that is ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) development model. Based on data obtained from research was obtained results average value of the class from 63 was increase to 81.8, meanwhile from another data was obtained results 72.9 was increase to 85.5, so that an increase of 12-19, from these data it can be stated that an increase the results of the students. Based on these data it can be concluded that *e-learning* media based on *Google Classroom* can improve learning results of VHS students.

Keywords: Learning Results, *E-Learning* Media, *Google Classroom*

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi pada abad 21 sangat pesat dan membawa pengaruh positif terhadap perkembangan dunia pendidikan. Pendidikan formal ataupun non-formal dapat menggunakan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran. Choudhury dan Khataniar (2016:1-7) menegaskan bahwa keuntungan yang ditawarkan tidak hanya terletak pada seberapa mudah

dan cepat dalam mengakses sebuah informasi, namun sarana multimedia dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Sarana pembelajaran melalui *smartphone* dapat diakses melalui aplikasi gratis atau berbayar seperti Ruang Guru, Ilmupedia, edmodo, *Shoology*, *Brainly*, *Google Classroom* dan aplikasi sosial media lain-lainnya.

Berdasarkan kejadian yang terjadi di Indonesia saat ini akibat pandemi COVID-19, kegiatan belajar mengajar menjadi terhambat karena kegiatan belajar di sekolah dan universitas ditiadakan. Berdasarkan Surat Edaran No. 3 Tahun 2020 pada point 11 menyatakan bahwa berkonsultasi dengan Dinas Pendidikan jika tingkat ketidakhadiran yang tinggi dianggap mengganggu proses pembelajaran perlu dipertimbangkan apakah kegiatan pembelajaran perlu diliburkan sementara. Namun setelah penerbitan SE No. 3 Tahun 2020 beberapa daerah memutuskan melakukan kegiatan pembelajaran di rumah untuk memutuskan penyebaran COVID-19, seperti Dinas Pendidikan di Surabaya menanggapi SE No. 3 Tahun 2020 dengan mengeluarkan Surat Pemberitahuan No. 420/5951/436.7.1/2020 yang menyatakan peserta didik untuk belajar di rumah masing-masing (libur). Hal ini menyebabkan guru atau dosen kebingungan dalam memilih aplikasi *e-learning* yang efektif untuk menyapaikan materi yang harus sesuai dengan jadwal kegiatan program semester karena kegiatan pembelajaran di dalam kelas ditiadakan. Bokingo dan Sudirman (2017:633-640) menegaskan bahwa tantangan pengajar di abad 21 tidaklah mudah dan tugas seorang pengajar tidak sederhana yang terjadi di masa lampau, melainkan semakin kompleks. Hal ini sejalan dengan pendapat Hobri. dkk (2018:2) menyatakan bahwa seorang pengajar harus mempunyai inisiatif, kemampuan kreatifitas, dan kemampuan bidang teknologi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, khususnya untuk mempersiapkan pembelajaran abad 21. Salah satu tantangan pengajar di abad 21 yaitu mampu mengembangkan teknologi sebagai pendukung proses belajar.

Dengan adanya teknologi yang merupakan penunjang dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi sebagai pendukung proses belajar secara *e-learning* mampu menjawab tantangan guru di abad 21 dalam menyampaikan materi yang harus sesuai jadwal kegiatan program semester. Burac. dkk (2019:1) menyatakan bahwa *e-learning* merupakan media yang menggunakan hubungan antar jaringan elektronik agar memudahkan proses pembelajaran sehingga dapat mendukung efisien dan efektifitas dari suatu pembelajaran. Hal ini mempermudah guru menyampaikan materi yang tidak tergantung pada tempat dan waktu sehingga proses pembelajaran bisa kapan dan dimana saja, selain itu mampu menyimpan bahan ajar yang dapat diakses melalui *smartphone* dengan dukungan jaringan internet.

Kalesaran. dkk (2017:1) menegaskan bahwa *smartphone* merupakan jenis perangkat yang banyak

kita jumpai di khalayak umum, sehingga perangkat ini sangat familiar bagi masyarakat dan digunakan oleh semua kalangan khususnya peserta didik. Dengan adanya *smartphone*, guru mampu mengakses berbagai aplikasi sebagai pendukung belajar, salah satunya yaitu *google classroom*. Sutia (2019:2) menegaskan bahwa guru sekarang bisa menggunakan *website* untuk mengawasi proses pembelajaran peserta didik, salah satu *webiste* yang mendukung proses adalah *Google Classroom*. *Google classroom* adalah salah satu platform belajar daring (online) pada *smartphone* maupun *personal computer* (PC) dengan koneksi internet. *Google classroom* sebagai sarana kegiatan belajar antara guru dengan peserta didik tanpa tatap muka langsung sehingga lebih efektif serta dapat menghemat waktu dan tempat. Selain itu *google classroom* disediakan gratis dan tidak pernah digunakan sebagai konten berbayar. Hasanuddin dkk (2018:17) menegaskan bahwa *google classroom* adalah media pembelajaran berbasis online sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran tanpa menggunakan kertas lagi. Hal ini sejalan dengan pendapat Iftakhar (2016:12) menegaskan bahwa *google classroom* digunakan untuk membantu guru mengelola proses pembelajaran tanpa sebuah lembaran kertas dengan memanfaatkan fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut. Selain itu Gunawan dan Sunarman (2018:341) menegaskan bahwa pengajar dapat menggunakan fitur pada aplikasi tersebut seperti *assignments* (tugas), *grading* (pengukuran), *communication* (komunikasi), *mobile application* (aplikasi telepon genggam), *archive course* (arsip program), *privacy* (privasi), *time-cost* (hemat waktu). Dengan demikian penggunaan *google classroom* pembelajaran akan lebih mudah dengan adanya interaksi antara guru dan murid saat bertatap muka melalui kelas online, sehingga peserta didik dapat belajar, bertanya, berpendapat, bertukar ide-ide, dan mengirim tugas dari jarak jauh melalui *smartphone*. Melalui *smartphone* pengguna dapat mengunduh dan mengirim tugas ataupun file, dan dapat digunakan akses secara offline. Dari aplikasi tersebut, dapat ditinjau dari efektifitas dan motivasi dalam proses pembelajaran jarak jauh untuk mengetahui penggunaan aplikasi pendukung belajar yang sering digunakan oleh guru dan respon baik oleh peserta didik. Berdasarkan pendapat dari para peneliti di atas bahwa *Google Classroom* merupakan platform belajar secara online yang bisa digunakan pada *smartphone* atau PC dengan berbagai fitur yang berguna untuk memudahkan proses pembelajaran.

Andriani (2015:131) menegaskan pada proses pembelajaran diperlukan beberapa aspek yang sudah

dirancang sesuai ketentuan sehingga menciptakan lingkungan belajar yang efektif serta efisien. Hal ini menjadi kunci kesuksesan suatu sistem pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan interaksi antara pengajar dan peserta didik secara efisiensi dan menumbuhkan motivasi belajar pada siswa.

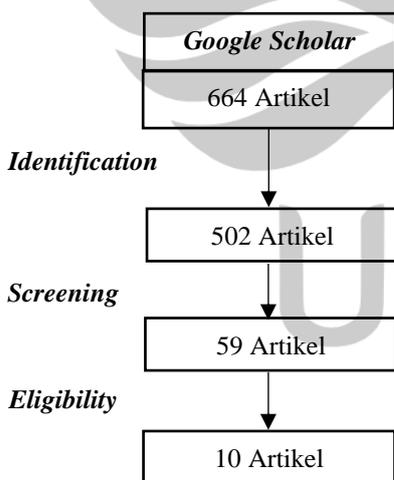
Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK jurusan TITL.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan *literature review*, yaitu penelusuran artikel-artikel penelitian ilmiah dari tahun 2016 – 2020 dengan menggunakan database *google scholar*. Pencarian database pada *google scholar* dengan memasukkan kata kunci “*google classroom*”, “*media e-learning*”, “*hasil belajar*”, “*SMA*”, dan “*SMK*” dari hasil pencarian dengan menggabungkan kata kunci diperoleh 664 artikel penelitian. Hasil dari pencarian database dilakukan *identification*, *screening*, dan *eligibility* melalui kriteria inklusi dan eksklusi.

Rachmadyanti dan wicaksono (2017:515) menjelaskan bahwa kegiatan studi literatur dilakukan teknik analisis dengan cara *compare* (mencari kesamaan), *contrast* (mencari ketidaksamaan), *critize* (memberi pandangan), *synthesize* (membandingkan), dan *summarize* (meringkas) sehingga mampu menyimpulkan setiap pendapat dari berbagai artikel yang diteliti.

Flow chart pencarian literatur dilakukan pada database *google scholar* seperti pada Gambar 1.



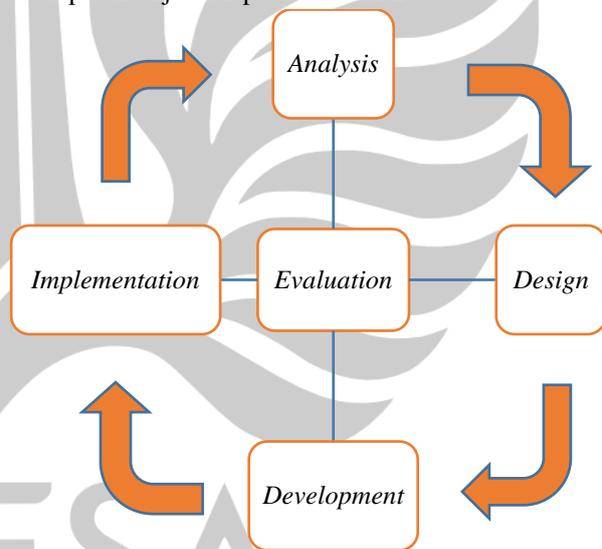
Gambar 1. *Flow chart* pencarian literatur

Berdasarkan hasil pencarian literatur dapat dijelaskan sebagai berikut. (1) pada tahap

identification, artikel di bawah tahun 2016 sebanyak 162 artikel (eksklusi), dan artikel dari tahun 2016 – 2020 sebanyak 502 artikel (inklusi); (2) Pada tahap *screening*, artikel tidak sesuai dengan judul studi literatur sebanyak 443 artikel (eksklusi), artikel yang sesuai dengan judul studi literatur sebanyak 59 artikel (inklusi); (3) Pada tahap *eligibility*, artikel meneliti media *e-learning*, *edmodo*, dan *moodle* sebanyak 53 artikel (eksklusi), dan artikel yang meneliti *google classroom*, *media e-learning*, dan hasil belajar sebanyak 10 artikel (inklusi). Maka didapatkan 10 artikel yang telah memenuhi kriteria inklusi. Berdasarkan hasil pencarian maka metode yang banyak digunakan untuk mengembangkan media *e-learning* berbasis *google classroom* yaitu model pengembangan ADDIE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Marasmita (2019:4) menyatakan bahwa model penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah media yaitu model pengembangan ADDIE dimana terdapat 5 langkah dalam model pengembangan tersebut yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Berikut ini gambar tahapan prosedur dari ADDIE dapat ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Prosedur ADDIE

Adapun rinciannya dapat dijelaskan sebagai berikut. (1) *Analysis*, merupakan tahapan pertama penelitian pengembangan dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik, mata pelajaran, dan merumuskan tujuan; (2) *Design*, merupakan tahapan yang mengasilkan konsep rancangan suatu media; (3) *Development*, merupakan tahap pengembangan produk yang dapat ditampilkan di *website google classroom* dan sudah melewati tahap validasi. Saifullah (2016:72)

menjelaskan bahwa penilaian oleh para validator berdasarkan tabel skala penilaian validasi yang dapat ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Penilaian Validasi

Penilaian	Bobot Nilai	Kriteria
25% - 43%	1	Sangat tidak valid
44% - 62%	2	Tidak valid
63% - 81%	3	Valid
82% - 100%	4	Sangat valid

(Sumber: Sugiyono, 2015: 305)

(4) *Implementation*, merupakan tahap uji coba terhadap subjek uji coba lapangan; (5) *Evaluation*, merupakan tahapan pengukuran ketercapaian tujuan pengembangan produk berupa peningkatan hasil belajar peserta didik.

Marasmita (2019:5) menyatakan bahwa pengembangan media yang dipakai yaitu menggunakan metode ADDIE. Sehingga dapat dijelaskan hasilnya sebagai berikut.

Analysis

Deviyanti, dkk (2020:309) menyatakan bahwa tahapan yang dilakukan yaitu analisis kurikulum yang dipakai, menentukan tujuan suatu pembelajaran, analisis peserta didik, dan memeriksa sumber daya yang dipakai. Hasil analisis tersebut akan digunakan sebagai pedoman dalam menyusun sebuah media. Hal ini sejalan dengan peneliti lain yaitu Marasmita (2019:5) yang menyatakan bahwa analisis merupakan tahapan pertama penelitian pengembangan dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik, mata pelajaran, dan merumuskan tujuan. Berdasarkan tahapan tersebut, produk yang dikembangkan yaitu media *e-learning* berbasis *google classroom*.

Design

Muttaqin, dkk (2019:62) menyatakan bahwa *google classroom* terdapat fitur yaitu pembuatan kelas, distribusi sebuah tugas, memberi nilai pada murid yang dipilih, mengisi kolom komentar masukan pada tugas siswa, dan melihat semua aktivitas siswa. Hal ini sejalan dengan peneliti lain yaitu Gunawan dan Sunarman (2018:341) yang menyatakan bahwa pengajar dapat menggunakan fitur pada aplikasi tersebut seperti *assignments* (tugas), *grading* (pengukuran), *communication* (komunikasi), *mobile application* (aplikasi telepon genggam), *archive course* (arsip program), *privacy* (privasi), *time-cost* (hemat waktu).

Development

Hamka dan Vilmala (2019:149) menyatakan bahwa hasil dari penilaian validator terdiri dari beberapa aspek, sehingga dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) kelayakan isi mendapatkan persentase 87% (sangat valid); (2) penggunaan bahasa mendapatkan persentase 82% (sangat valid); (3) akurasi materi mendapatkan persentase 82% (sangat valid); (4) meningkatkan kemandirian belajar mendapatkan persentase sebesar 80% (valid).

Dari peneliti lain yaitu Muttaqin, dkk (2019:63-64) menyatakan bahwa hasil dari penilaian validator dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) persentase dari ahli media mendapatkan sebesar 93% (sangat valid); (2) persentase dari ahli isi materi mendapatkan sebesar 93% (sangat valid); (3) persentase dari teman sejawat mendapatkan sebesar 93% (sangat valid); (4) persentase dari peserta didik mendapatkan sebesar 90% (sangat valid). Sehingga berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan pengembangan media *Google Classroom* mendapatkan hasil sangat valid.

Implementation and Evaluation

Darmawan (2019:6) menyatakan bahwa uji coba dilakukan terhadap 29 siswa, dimana terdapat dua siklus yaitu siklus pertama menggunakan media *google classroom* sebagai referensi untuk proses belajar, dan siklus kedua menggunakan *google classroom* sebagai proyek dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Sehingga didapatkan hasil, yaitu setelah menggunakan media *e-learning Google Classroom* mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 85,5 ($KKM \geq 75$) dibandingkan dengan sebelum menggunakan media *e-learning Google Classroom* hanya mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 72,9 sehingga mengalami peningkatan sebesar 12,6. Hal itu membuktikan penggunaan *Google Classroom* sangat efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hal itu didukung oleh peneliti lain Deviyanti, dkk (2020:314) yang menyatakan bahwa yang tidak menggunakan media *e-learning Google Classroom* mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 63 dibandingkan yang menggunakan media *e-learning Google Classroom* mendapatkan nilai rata-rata kelas 81,8 sehingga mengalami peningkatan sebesar 18,8. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan kelas yang menggunakan *Google Classroom* mengalami peningkatan nilai rata-rata kisaran 12,6-18,8. Sehingga dapat dipastikan bahwa aplikasi tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pendapat para peneliti yang membahas tentang *Google Classroom* dapat diambil kesimpulan *Google Classroom* merupakan platform belajar secara online yang bisa digunakan pada *smartphone* atau PC dengan berbagai fitur yang berguna untuk memudahkan proses pembelajaran.

Sementara berdasarkan hasil penelitian dari para peneliti dapat disimpulkan bahwa selama menggunakan *Google Classroom* nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 12,6-18,8. Sehingga dapat dipastikan bahwa media *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil dari artikel yang sudah dibuat. Saran yang dapat diberikan yaitu: (1) Guru harus mempelajari fitur-fitur yang disediakan *google classroom* sehingga dapat dimanfaatkan dengan maksimal berupa *virtual class*. (2) Guru harus mampu merangsang peserta didik dengan berbagai metode pembelajaran seperti *problem solving*, *blended learning*, *e-learning*, dan *self directed learning* serta adanya interaksi pengajar dan peserta didik, sehingga siswa tidak bosan dengan pembelajaran berbantuan *google classroom*.

Ucapan Terima Kasih

Penulisan artikel ilmiah ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, tetapi atas berkat bantuan berupa bimbingan beserta saran dan kerjasama oleh berbagai pihak demi kelancaran penulisan, maka segala hambatan dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada: (1) keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan saya dalam menempuh pendidikan ini; (2) bapak Ir. Achmad Imam Agung, M.Pd., selaku dosen penguji; (3) bapak Dr. Tri Rijanto, M.Pd., M.T., selaku dosen penguji; (4) ibu Dr. Euis Ismayati, M.Pd., selaku dosen pembimbing artikel ilmiah, yang secara langsung telah memberikan bantuan dalam penyelesaian artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Solusi Budaya: Media Komunikasi Ilmu-ilmu Sosial dan Budaya*, vol. 12, no. 1: 128-150.

Bokingo, Sudirman. (2017). *Teacher of The Year: Kinerja Guru dalam Bingkai Perkembangan*

Pendidikan Abad 21. Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan: 633-640.

C. Sutia, dkk. (2019). Student's Response to Project Learning with Online Guidance Through Google Classroom on Biology Projects. *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1157: 1-5.

(<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1157/2/022084/pdf>)

Darmawan. (2019). Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta: 1-15.

Deviyanti, dkk. (2020). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Unggul Sakti Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 1, no. 1: 303-316.

(<https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i1.264>)

Gunawan, Sunarman. (2018). Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor pada Siswa SMK untuk Mendukung Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*: 340-348.

(<http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2334/1296>)

Hamka, Vilmala. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Blended Learning Melalui Aplikasi Google Classroom Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Journal of Education Informatic Technology and Science*, vol. 1, no. 2: 145-154.

(<http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/JeITS/article/view/1439/858>)

H. Choudhury, & G. Khataniar. (2016). Featured Based Comparison and Evaluation of E-learning Platform in Academic Environment. *International Journal of Digital Application & Contemporary Research*, vol. 4: 1-7.

(<https://www.semanticscholar.org/paper/Features-Based-Comparison-and-Evaluation-of-E-in-Choudhury-Khataniar/86d0ad9c4b29b13ca1746a6094663a1761d186ab#paper-header>)

H. Hobri, dkk. (2018). Analysis of Student's Creative Thinking Level in Problem Solving Based on National Council of Teachers of Mathematics. *Journal Physics Conference Series*, vol. 1008, no. 1: 1-8.

Hasanudin, dkk. (2018). Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media

- Pembelajaran di SMK Negeri 1 Bakinang. *Jurnal Pendidikan Untuk Mu Negeri*, vol. 2, no. 1: 17-20.
(<http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/view/361/352>)
- Iftakhar. (2016). Google Classroom: What Works and How?. *Jurnal of Education and Social Sciences*, vol. 3, no. 1: 12-18.
- Kalesaran, Mewengkang, Daeng. (2017). Penggunaan Smartphone dalam Penunjang Aktivitas Perkuliahan oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado". *Jurnal Acta Diuma*, vol. 6, vol. 1: 1-15.
- M. A. P. Burac, dkk. (2019). Assesing The Impact of E-learning System of Higher Education Institution's Instructors and Students. *IOP Conference Series: Material Science and Engineering*, vol. 482: 1-8.
(<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/482/1/012009>)
- Marasmita, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 1 Nogosari. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Muttaqin, dkk (2019). Development of Enviromental Change and Waste Recycling Modules Based on Discovery Learning Through Google Classroom Media. *Jurnal Pijar MIPA*, vol. 14, no. 2: 60-67.
(<http://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/view/1292>)
- Rachmayadi, Wicaksono. (2018). Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa*: 513-521.
- Saifullah, A. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantuan Situs Jejaring Sosial Instagram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Desain Multimedia. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, vol. 1, no. 2: 70-75.
(<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/17868/16279>)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Surat Edaran Nomor 3. 2020. Pencegahan Corono Virus Disease (COVID-19) Pada Satuan Pendidikan. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Surat Pemberitahuan Nomor 420/5951/436.7.1.2020. Pemberitahuan Peserta Didik Untuk Belajar di Rumah Masing-Masing (Libur). Surabaya. Dinas Pendidikan Kota Surabaya.