

DIKLAT PENGEMBANGAN DESAIN KELAS DIGITAL BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Abd. Ghofur^{1*}, Evi Aulia Rachma², Ety Youhanita³, Durrotun Nafisah⁴, Kuswanto⁵

^{1,2,3,5}Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Adi Buana Kampus Lamongan, Indonesia

⁴PPKn, Universitas PGRI Adi Buana Kampus Lamongan, Indonesia

ghofurkita@yahoo.com¹, eviauliarachma134@gmail.com², etyyouhanita@yahoo.com³

na.vius07@gmail.com⁴, mr.koes@yahoo.co.id⁵

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan Pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk menjadikan guru-guru SD di Kecamatan Glagah dan Turi memiliki ketrampilan dalam pengembangan kelas digital dengan memanfaatkan *google classroom* sebagai media pembelajaran digital. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini antara lain: (1) Persiapan, (2) Pendidikan dan pelatihan pengembangan desain kelas digital dengan *google classroom*, dan (3) tindak lanjut. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan ini diantaranya (1) Meningkatnya informasi dan wawasan mengenai penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran digital sebesar 80%, (2) Guru SD memiliki keterampilan dalam penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran digital. (3) Guru SD dapat memanfaatkan fasilitas evaluasi berbasis digital.

Kata Kunci: *desain kelas digital; google classroom.*

Abstract: *The purpose of this community service is to make elementary school teachers in Glagah and Turi Districts have skills in developing digital classes by utilizing Google Classroom as a digital learning media. The methods of implementing community service activities include: (1) Preparation, (2) Education and training in digital classroom design development with Google Classroom, and (3) follow-up. The results obtained in this activity include the following: 1) Increased information and insights about using Google Classroom as a digital learning media by 80%, 2) Elementary teachers have skills in using Google Classroom as a digital learning media. 3) Elementary teachers can utilize digital-based evaluation facilities.*

Keywords: *digital classroom design; google classroom*



Article History:

Received: 15-04-2020

Revised : 22-06-2020

Accepted: 03-07-2020

Online : 06-09-2020



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan internet yang begitu cepat tidak hanya mempengaruhi produk elektronik saja, melainkan juga dalam dunia pendidikan terutama dalam metode pembelajaran (Mandalina et al., 2019), (Abdillah, 2018). Saat ini dunia pendidikan sudah mulai mengarah kepada pembelajaran secara daring (*online*). Penggunaan teknologi dinilai memberikan dampak positif dalam pembelajaran (Megahantara, 2017), (Nurdin, 2016). Di internet banyak tersedia media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara daring, namun seringkali guru kurang mengenal media-media ini sehingga belum mampu memanfaatkan dengan maksimal (Mandailina, 2019). Salah satu media pembelajaran daring yang bisa digunakan guru adalah *Google Classroom* (Pratama, Boeriswati, & Murtado, 2019), (Sepyanda, 2018), (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016), (Sabran & Sabara, 2004). *Google classroom* merupakan salah satu media pendidikan yang telah disediakan gratis oleh google (Irsalina Savitri, 2019).

Google Classroom memiliki kemudahan yakni menghemat waktu, mudah digunakan, fleksibel, gratis dan berbasis *cloud* (Iftakhar, 2016). Kelebihan dari google classroom adalah dapat melakukan pembelajaran secara daring bersama anggota kelas yang ada, guru dapat memberikan materi pembelajaran berupa *power point*, *word*, *excel* maupun berbentuk video (Fitriiningtiyas, Umamah, & Sumardi, 2019), (Soni et al., 2018). Guru juga dapat memberikan quiz maupun latihan soal di google classroom. Kemudian siswa dapat menyerahkan tugas dengan *deadline* waktu yang telah disepakati. Siswa dapat bertanya kepada guru, baik secara personal atau secara berdiskusi di dalam forum kelas. Selanjutnya guru dapat menilai tugas dan siswa dapat melihat nilai yang diberikan oleh guru secara langsung.

Berdasarkan hasil analisis situasi menunjukkan bahwa beberapa guru belum mengenal media pembelajaran *Google Classroom*. Sehingga guru belum mampu memanfaatkan *Google Classroom* dengan maksimal, hal ini disebabkan oleh berbagai macam faktor baik faktor teknis, taktis, ekonomi, dan sosial. Guru cenderung menggunakan metode konvensional selama pembelajaran. Guru dan siswa belum terbiasa dengan metode pembelajaran daring menjadi salah satu penyebab metode pembelajaran konvensional masih sering digunakan. Padahal penggunaan metode pembelajaran yang sama dalam setiap pembelajaran akan menjadikan aktivitas belajar rutin yang membosankan. Penggunaan metode pembelajaran konvensional juga sangat merugikan bagi siswa. Hal ini disebabkan jalannya pembelajaran didominasi oleh guru dan siswa cenderung pasif mendengarkan, mencatat dan menyimak.

Pembelajaran konvensional akan lebih menarik apabila divariasikan dengan metode pembelajaran yang lain (Dewi, Isnani, & Ahmadi, 2019), (E. R. Dewi, 2018). Saat ini kemampuan siswa sangat beragam, sehingga pembelajaran yang berpusat pada guru perlu dirubah menjadi pendekatan

yang lebih berpusat pada siswa (Viridi, Halid, Kristianti, & Setiawan, 2017). Kemudahan akses internet yang diperoleh siswa SD merupakan bagian dari budaya masyarakat yang bergeser ke era digital (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016). Dalam hal ini guru dapat menggunakan metode pembelajaran *blended learning*, metode *blended learning* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan antara metode konvensional /tatap muka dengan pembelajaran online (Mayasari et al., 2019), (Idris, 2018). Menurut Thorne (Sjukur, 2013) *blended learning* adalah kesempatan untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran daring dengan interaksi dan partisipasi pembelajaran konvensional. Kegiatan *blended learning* ditandai dengan menggabungkan pembelajaran konvensional dan daring. Penggabungan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring adalah dengan menggunakan *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan aplikasi tidak berbayar sehingga dapat digunakan oleh siapapun atau secara khusus sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan biaya dalam pengembangan penggunaan ICT dalam proses pembelajarannya. *Google Classroom* dapat digunakan guru dengan efektif dan efisien dalam pengelolaan kelas (Azhar & Iqbal, 2018).

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat antara lain adalah guru SD memiliki keterampilan penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran digital dan tercapainya lebih dari 80% para guru SD yang memiliki kemampuan yang baik tentang penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran digital.

B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan di Aula Dinas Pendidikan Lamongan. Kegiatan ini diikuti oleh 80 peserta yang merupakan guru SD di Kecamatan Glagah dan Turi. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka kerangka pencapaian solusi yang ditawarkan adalah memberikan Pendidikan dan Pelatihan Pengembangan Desain Kelas Digital bagi guru SD di Kecamatan Glagah dan Turi, kerjasama dengan Korbid Pendidikan Kecamatan Glagah dan Turi. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 2-3 Maret 2020. Pada Gambar 1 dapat dijabarkan bahwa metode pelaksanaan pengabdian ini antara lain: (1) Persiapan. (2) Pendidikan dan pelatihan pengembangan desain kelas digital *google classroom*. (3) Tindak Lanjut.



Gambar 1. Diagram Alir Pelatihan Pengembangan Kelas Digital

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan Diklat

Pendidikan dan pelatihan pengembangan desain kelas digital bagi guru kelas 4 SD se-Kecamatan Glagah dan Turi dilakukan selama dua hari dengan kegiatan sebagai berikut:

Pertama, berdasarkan hasil analisis situasi, secara umum permasalahan yang terjadi pada guru-guru SD se-Kecamatan Glagah dan Turi antara lain: 1) Sebagai besar guru belum mengenal sama sekali tentang *google classroom*, sehingga para guru belum memanfaatkan penggunaan teknologi tersebut dalam pembelajaran. 2) Kemampuan guru tentang penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran digital masih kurang. Hal ini terjadi karena guru SD kurangnya pelatihan dalam penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran digital.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Pendidikan dan Pelatihan Pengembangan Desain Kelas Digital bagi guru kelas 4 SD se-Kecamatan Glagah dan Turi” dimulai dengan kegiatan Koordinasi jadwal dan tempat pelatihan bertujuan agar para guru SD bisa hadir dan tidak berbenturan dengan kegiatan lain. Hasil koordinasi yang telah dilakukan, tim melaksanakan kegiatan dalam bentuk pendidikan dan pelatihan sesuai dengan jadwal yang ditentukan, antara lain diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pendidikan dan Pelatihan

No	Materi	Narasumber
1	Pembukaan	Panitia
2	Paradigma Pembelajaran Digital	Dr. Abd. Ghofur, S.Pd.,M.Pd
3	Model Desain kelas Digital	Dr. Abd. Ghofur, S.Pd.,M.Pd
4	<i>Google Classroom</i> dan Implementasinya dalam Pembelajaran	Dr. Abd. Ghofur, S.Pd.,M.Pd
5	Ishoma	Panitia
6	Praktik kelompok	Tim Pendamping
7	Pengembangan Sistem Evaluasi Pembelajaran berbasis digital	Dr. Abd. Ghofur, S.Pd.,M.Pd
8	Praktik kelompok	Tim Pendamping
9	Simulasi Pembelajaran dengan aplikasi <i>Google Classroom</i>	Tim pendamping
10	Ishoma	Panitia
11	Presentasi Kelompok (<i>Microteching</i> dengan kelas Digital)	Peserta
12	Penutupan (evaluasi kegiatan)	Panitia

2. Pelaksanaan dan Tindak Lanjut Diklat

Pemateri menjelaskan terlebih dahulu mengenai paradigma pembelajaran digital. Materi ini membuka wawasan guru bahwa situasi pembelajaran yang dituntut siswa sudah jauh bergeser dibandingkan zaman dulu yang cukup diberi mata pelajaran dengan mencatat dan kemudian mendapatkan penjelasan materi dari guru melalui metode ceramah. Perkembangan teknologi yang semakin canggih telah berdampak pula pada bidang pendidikan, sehingga diperlukan kemampuan adaptasi yang tinggi agar tidak ketinggalan zaman. Siswa-siswa di sekolah dari tingkat dasar sekalipun diharapkan mampu bersaing dan memiliki nilai-nilainya sendiri. Diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi inovatif, kreatif, serta kompetitif untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. Hal ini dapat dilakukan salah satunya dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan. Harapannya, mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik.

Materi pengantar selanjutnya yaitu mengenai model desain kelas digital, pada materi ini dijelaskan bahwa terdapat berbagai model desain kelas digital yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran daring (*online*). Di Indonesia, pemanfaatan pembelajaran berbasis daring sudah cukup dikenal, terlihat dengan penggunaan platform pembelajaran berbasis daring yang cukup diminati oleh guru seperti *Google Classroom*, Rumah Belajar, Edmodo, *Quipper School*, Webex, VC Zoom, WhatsApp, Line, Telegram,

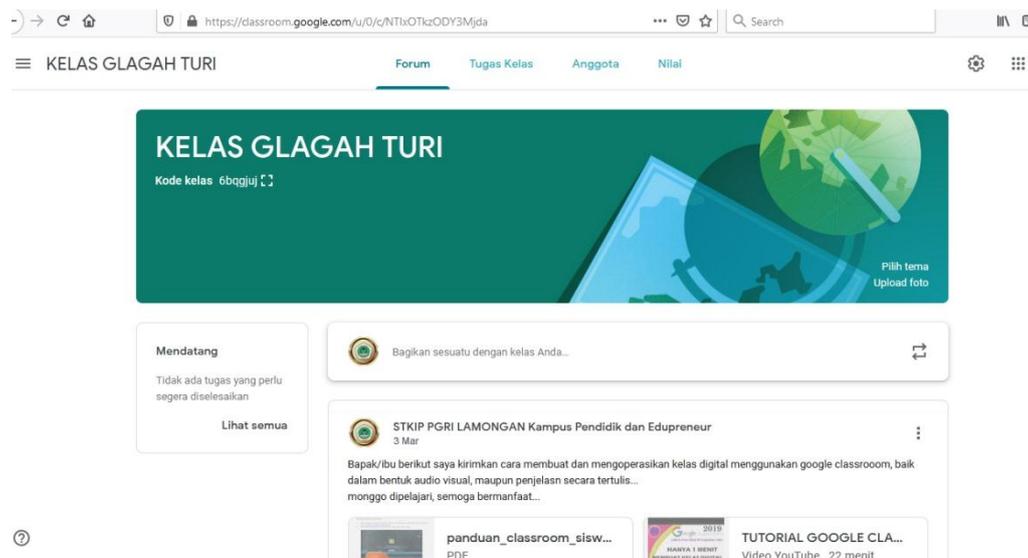
Instagram, *Schoology*, LMS *Seamolec*, dan Ruang Guru. Masing-masing aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. *Google Classroom* merupakan salah satu aplikasi *virtual class* yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran digital. Penggunaan *google classroom* tidak membutuhkan proses instalasi khusus, sehingga lebih sederhana, mudah dipahami dan digunakan.



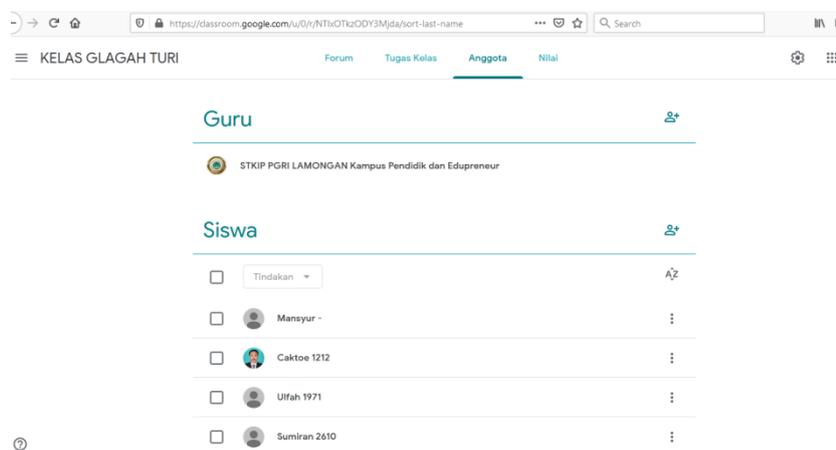
Gambar 2. Penyampaian materi pengantar

Setelah diberikan materi pengantar, barulah peserta diberikan materi tentang *google classroom* dan implementasinya dalam pembelajaran. Kemudian, pemateri menjelaskan bagaimana cara membuat akun *google classroom*. Berikut ini cara masuk ke *google classroom* adalah:

- a. Buka browser kemudian ketik *google classroom*. Pemateri memastikan bahwa para guru sudah memiliki akun *google*. Setelah itu akan muncul halaman log in dan kemudian guru memasukkan akun *googlenya*.
- b. Jika sudah berhasil, pada halaman akun *google* akan terdapat pilihan yaitu log in sebagai guru dan siswa. Pilih sebagai guru (klik buat kelas).
- c. Kemudian, pada halaman beranda akan muncul tanda +, klik untuk membuat kelas. Isi nama kelas, mata pelajaran dan ruangan kelas.
- d. Setelah itu, guru bisa memilih informasi apa saja yang akan disampaikan dikelas. Ada pengumuman, tugas, pertanyaan.
- e. Guru kemudian membagikan kode kelas untuk siswanya dan siswa mengikuti langkah diawal tapi gabung sebagai siswa (klik *join class*).
- f. Siswa yang sudah bergabung dikelas dapat terlihat di daftar siswa di halaman *google classroom*.



Gambar 3. Tampilan *Google Classroom* dalam kegiatan diklat



Gambar 4. Simulasi guru menjadi siswa dalam *Google Classroom*

Peserta pelatihan juga ditunjukkan cara mengunggah materi berupa file *word*, *power point*, *excel* maupun vidio youtube (Gambar 4). Quiz maupun tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa juga bisa diunggah di *google classroom*. Kemudian guru ditunjukkan cara melakukan penilaian langsung terhadap tugas-tugas tersebut.

Setelah diberikan materi peserta pelatihan melakukan praktik penggunaan *Google Classroom* melalui laptop maupun *smartphone* masing-masing. Dalam setiap sesi praktik, peserta akan dibagi menjadi kelompok dengan personil kurang lebih 20 orang. Setiap kelompok akan di dampingi oleh tim pendamping diantaranya: (a) Ety Youhanita, S.Pd., M.Pd (b) Durrotun Nafisah, S.Pd., M.Pd (c) Evi Aulia Rachma, S.Pd., M.Pd (d) Kuswanto, S.Kom., MM. Praktik ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan maupun penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran digital. Pelatihan yang dilakukan

meliputi pembuatan akun *Google Classroom*, cara membuka kelas dan membuat kode kelas, menambahkan materi , membuat quiz atau tugas serta cara penilaian.



Gambar 5. Para guru SD kecamatan Glagah dan Turi yang menjadi peserta

Melalui *Google Classroom* guru dapat melakukan penilaian secara langsung, guru dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas yang dikerjakan siswa. Untuk itu dalam pelatihan ini juga diberikan materi tentang pengembangan sistem evaluasi pembelajaran berbasis digital. Peserta diminta untuk mengerjakan soal yang diberikan pemateri melalui *Google Classroom*, dari kegiatan itu peserta dilatih bagaimana cara memberikan penilaian terhadap tugas-tugas siswa, termasuk bagaimana merekap nilai siswa secara otomatis melalui *Google Classroom*.

Hari kedua pelatihan, setiap kelompok diminta untuk melakukan simulasi pembelajaran dengan aplikasi *Google Classroom* dengan didampingi oleh tim pendamping pelatihan. Setiap kelompok ada yang bertugas menjadi guru dan lainnya menjadi siswa. Guru bertugas membuat kelas, membuat kode kelas untuk dibagikan kepada siswa, menyiapkan materi, menyiapkan kuis maupun tugas untuk diunggah di *Google Classroom*. Setelah semua perangkat siap, guru bisa memulai kelas di *Google Classroom* dengan melakukan apersepsi terlebih dahulu. Apersepsi merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk menarik perhatian siswa supaya fokus pada ilmu atau pengalaman baru yang akan disampaikan guru. Apersepsi digunakan guru untuk memastikan apakah siswa sudah siap dalam menerima pembelajaran. Setelah melakukan apersepsi, guru menambahkan materi berupa *word*, *power point*, pdf, maupun video yang mendukung dengan materi pembelajaran. Kemudian untuk menguji penguasaan materi oleh siswa, guru memberikan kuis atau tugas yang wajib dikerjakan oleh siswa. Yang bertugas menjadi siswa diminta untuk mengerjakan soal yang sudah diberikan guru. Setelah dikerjakan,

guru berlatih memberikan penilaian secara langsung, termasuk memberikan umpan balik kepada siswa yang sudah mengerjakan tugas.

Setelah melakukan simulasi pembelajaran dengan kelompoknya masing-masing, setiap kelompok secara acak diminta untuk melakukan *microteaching* dengan kelas digital dihadapan semua peserta pelatihan. Dalam hal ini setiap kelompok yang melakukan *microteaching* diwakili oleh satu peserta dalam kelompok yang bertugas menjadi guru. Sedangkan peserta lainnya bertugas menjadi siswa dan mengikuti kegiatan pembelajaran selama *microteaching*. Hal ini dilakukan sebagai penguatan materi pelatihan yang sudah dilakukan selama dua hari. Melalui *microteaching* masing-masing peserta diharapkan semakin paham implementasi *google classroom* dalam pembelajaran daring (*online*). Sebagai bahan evaluasi, setelah kegiatan *microteaching* selesai diberikan masukan dan koreksi bersama peserta dan narasumber.

Pengukuran hasil pencapaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat diamati dari ketercapaian tujuan dan target yang telah direncanakan. Pasca kegiatan pengabdian dilaksanakan para guru mengalami peningkatan informasi dan wawasan dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran digital sebesar 80%. Kemudian para guru juga memiliki keterampilan dalam penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran digital, hal ini dapat dilihat ketika melakukan kegiatan *microteaching*. Dengan adanya penambahan informasi, wawasan dan keterampilan tersebut, diharapkan para guru dapat memberikan dampak yang positif terhadap kegiatan pembelajaran digital di lingkungan sekolah masing-masing.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan *Google Classroom* kepada para guru SD se-Kecamatan Glagah dan Turi memberikan manfaat yang luar biasa untuk para guru. Guru sangat antusias dan tertarik dengan penggunaan *Google Classroom*, guru mengetahui aplikasi yang bisa mereka gunakan dalam pembelajaran, guru dapat lebih mudah untuk mengelola kelas, lebih hemat waktu, dan memberikan contoh kepada siswa untuk menjaga lingkungan dengan mengurangi penggunaan kertas. Selain itu, pasca kegiatan pengabdian dilaksanakan guru SD memiliki keterampilan penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran digital dan tercapainya lebih dari 80% para guru SD yang memiliki kemampuan yang baik tentang penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran digital.

Akan tetapi, fasilitas seperti ketersediaan koneksi yang baik juga harus didukung oleh setiap sekolah. Karena dengan fasilitas yang baik dapat memudahkan dalam penggunaan akun *Google Classroom*. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan di era 4.0. Sehingga, sinergi yang baik dibutuhkan tidak hanya kreatifitas guru akan tetapi fasilitas juga haru sejalan demi tercapainya kualitas pembelajaran yang lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Koordinator Wilayah Bidang Pendidikan Kecamatan Glagah dan Kecamatan Turi yang telah memberikan kesempatan kerjasama untuk menjadi bagian penting dalam kegiatan Diklat ini. Terima kasih pula kepada para guru Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Glagah dan Turi yang berperan aktif dalam kegiatan tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, Syaharuddin, Pramita, D., & Negara, H. R. P. (2018). Peningkatan Global Media and Information Literacy Professional Network (GMILPN) MGMP Matematika di NTB. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 1(1), 1–9.
- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of Google Classroom: Teachers' Perceptions. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 52–66.
- Dewi, A. S., Isnani, I., & Ahmadi, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Sikap Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *JIPMat*, 4(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v4i1.3509>
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Fitriningtias, D. A., Umamah, N., & Sumardi. (2019). Google classroom: As a media of learning history. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012156>
- Idris, H. (2018). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1). <https://doi.org/10.30984/jii.v5i1.562>
- Iftakhar, S. (2016). *Google classroom: what works and how?* 3, 12–18.
- Irsalina Savitri, D. (2019). Penggunaan Pembelajaran 4.0 Berbantuan Aplikasi Google Classroom Dan Google Form Dalam Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar 4.0. *Jurnal Borneo Sintek*, 2(1), 20–25. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Mandailina, V., Saddam, S., Ibrahim, M., & Syaharuddin, S. (2019). UTAUT: Analysis of Usage Level of Android Applications as Learning Media in Indonesian Educational Institutions. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 2(3), 16. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v2i3.2080>
- Mandalina, V., Syaharuddin, Firdaus, M., Abdillah, Pramita, D., & Negara, H. R. P. (2019). Math mobile learning app as an interactive multimedia learning mathematics. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(10), 2548–2550.
- Mayasari, F., Dwita, D., Jupendri, Jayus, Nazhifah, Hanafi, K., & Putra, N. M. (2019). *Pelatihan Komunikasi Efektif Media Pembelajaran Google Classroom*

- Bagi Guru Man 2 Model. 3(1).*
- Megahantara, G. S. (2017). *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21.*
- Nurdin, A. (2016). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Information And Communication Technology. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam, 11(1)*, 49. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v11i1.971>
- Pratama, Y., Boeriswati, E., & Murtado, F. (2019). Penggunaan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Essay Writing di Universitas Darma Persada. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas Subang (SENDINUSA), 1(1)*, 174–179.
- Sabran, & Sabara, E. (2004). *Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran.* 122–125.
- Sepyanda, M. (2018). Using Google Classroom As An Effective Way To Collect Students' assignments. *Jurnal Akrab Juara.*
- Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi, 2(3)*, 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Soni, S., Hafid, A., Hayami, R., Fatma, Y., Wenando, F. A., Amien, J. Al, ... Hasanuddin, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Google Classroom, E-Learning & Blended Learning sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru dan Siswa di SMK Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI, 2(1)*, 17–20. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v2i1.361>
- Viridi, S., Halid, J., Kristianti, T., & Setiawan, R. (2017). Penelitian Guru untuk Mempersiapkan Generasi Z di Indonesia. *Seminar Penelitian Bidang IPA, (7-8 November)*, 7–8. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/9TRA7>
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur, 513–521.*