

PENGARUH KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN *GOOGLE CLASSROOM* DALAM MATERI BENTUK PANGKAT

¹Naufal Maula Abdullah, ²M. Abdul Basir, ²Imam Kusmaryono
^{1,2,3}Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Sultan Agung Semarang
E-mail: naufalmaula14@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemandirian belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan *google classroom* dalam materi bentuk pangkat pada kelas X TAV di SMK Muhammadiyah Undaan Kudus. Jenis penelitian ini adalah *quasi-experimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Teknik sampling yang digunakan jenis *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan, uji regresi linear kemandirian belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan *Google Classroom* sebesar 95,1% dengan persamaan regresi $Y = -32,009 + 1,470x$. Simpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan kemandirian belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan *google classroom* dalam materi bentuk pangkat pada kelas X TAV di SMK Muhammadiyah Undaan Kudus.

Kata kunci: *Kemandirian Belaja, Matematika, Google Classroom*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang selalu melekat dalam kehidupan manusia. Pendidikan berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah, dan juga di masyarakat. Seiring dengan berkembangnya zaman dari tahun ke tahun, perkembangan sumber daya manusia pun harus berkembang pula. Tantangan di dunia yang semakin berkembang mengarahkan kepada kehidupan yang lebih baik. Melalui proses pendidikanlah, manusia dipersiapkan agar mampu menghadapi tantangan dunia.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi yang semakin canggih tidak menutup kemungkinan bahwasanya pembelajaran hanya bisa dilakukan di dalam kelas saja. Namun, pembelajaran bisa dilakukan secara online dan dapat diakses dimanapun dan kapan pun oleh peserta didik. Pembelajaran online (Guru) dalam pembelajaran adalah bertugas sebagai fasilitator pembelajaran bukan hanya sebagai pemberi materi atau informasi.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran menyebabkan sistem penyampaian materi pelajaran dapat dilakukan tanpa harus tatap muka antara guru dengan siswa, akan tetapi bentuk belajar yang terpisah antara guru dengan siswa juga dapat dilakukan (Ningrum & Rosita, 2019). Dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, dan sebagainya. Guru profesional dituntut untuk mampu bertindak kreatif, memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya.

Salah satu muatan pelajaran yang pada tingkat SMK adalah mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika penting diajarkan di sekolah sebagai upaya untuk membentuk siswa yang teliti, objektif, kritis, terampil, dan ilmiah. Ada beberapa kompetensi atau kemampuan yang harus dipelajari dan dikuasai para siswa dalam pembelajaran matematika, salah satu diantaranya yaitu mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi. Rimilda (2017) menyatakan bahwa teknologi dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide matematika dan mendukung mereka dalam membuat koneksi baik di dalam maupun di luar matematika.

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh pengajar untuk memberikan bimbingan, bantuan, dan pengarahan kepada siswa untuk memiliki keahlian dalam belajar. Selain itu dalam pembelajaran, harus terjadi interaksi yang baik antara peserta didik dan guru. Namun, terhitung Maret 2020 organisasi kesehatan dunia (WHO) menetapkan *Corona Virus Disease (covid-19)* sebagai pandemi yang telah melanda lebih dari 200 negara di dunia. Sebagai langkah antisipasi penyebaran *covid-19* pemerintah Indonesia melakukan beberapa tindakan, mulai dari kegiatan di rumah saja. Melalui kebijakan-kebijakan tersebut pemerintah menghendaki agar masyarakat untuk tetap berada di rumah, bekerja, belajar dan beribadah di rumah. Kondisi ini memberi dampak secara langsung pada dunia pendidikan (Kemendikbud, 2020). Karena imbas dari munculnya virus *covid-19* dalam bidang pendidikan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Diseases-19*. Agar dapat memutus rantai penyebaran virus ini pemerintah menganjurkan untuk menutup kegiatan pembelajaran di sekolah dan menerapkan pembelajaran daring (*online*).

Pada masa pandemi *Covid-19* sistem pembelajaran tatap muka di SMK Muhammadiyah Undaan Kudus dirubah menjadi pembelajaran dari rumah dengan metode daring (*online*) sesuai dengan peraturan Kemendikbud tentang upaya pencegahan wabah *corona virus*. Melihat fakta tersebut maka guru dituntut untuk mempersiapkan metode pembelajaran daring (*online*) yang diharapkan mampu untuk memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan. Ketika dilakukan pembelajaran secara *online* maka guru hanya mampu memberikan materi kepada siswa baik melalui tatap muka *online* ataupun pembelajaran *E-Learning*, ini menandakan bahwa kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran daring berlangsung dikarenakan faktor komunikasi dan tatap muka secara *online* yang berlangsung terbatas.

Permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi pembelajaran yang dapat membantu kemandirian siswa pada pembelajaran matematika. Salah satunya yaitu dengan pembelajaran *E-Learning* berbantuan *Google Classroom*. *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menciptakan kelas online atau kelas secara virtual, dimana guru dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke

siswa yang diterima secara langsung (*real time*) oleh siswa tersebut. *Google Classroom* juga memudahkan guru dalam mengontrol perkembangan siswa dan proses penilaian tugas secara *paperless*. Siswa dapat lebih mudah dalam proses pengerjaan tugas serta mengunduh materi yang di berikan oleh guru. Siswa dapat mengulang kembali materi pembelajarannya sehingga siswa lebih memahami materi yang diajarkan serta siswa dapat menghayati setiap proses dan tahapan pengerjaan yang diberikan oleh guru secara terstruktur dengan baik, sehingga kemandirian siswa dapat berkembang.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TAV di SMK Muhammadiyah Undaan Kudus yang terdiri dari 3 Kelas. Sedangkan sampel penelitian diambil dua kelas dengan teknik *purposive sampling* karena desain penelitian ini mengharuskan keadaan setara ketika proses pembelajaran. Sehingga ditetapkan kelas X TAV (B) dan kelas X TAV (C) dengan jumlah murid yang sama yaitu 28 siswa. Penelitian ini termasuk penelitian *quasi-experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Variabel bebas dalam penelitian adalah penggunaan *Google Classroom* dan variabel terikatnya adalah kemandirian belajar siswa pada pembelajaran matematika materi bentuk pangkat.

Instrumen variabel kemandirian belajar dalam penelitian ini menggunakan angket. Jenis angket yang digunakan angket tertutup. Angket tersebut menggunakan skala *Likert* yang telah dimodifikasi. Pemilihan skala *Likert* dikarenakan skala *Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial (Riduwan, 2015:12). Skala *Likert* dimodifikasi dari 5 rentang menjadi 4 rentang. Hal ini dilakukan untuk menghindari jawaban netral dari responden. Angket yang diberikan pada responden memiliki empat alternatif jawaban (pernyataan), yaitu: skala selalu diberi skor 4, sering diberi skor 3, kadang-kadang diberi skor 2, dan tidak pernah diberi skor 1 untuk jawaban positif. Sebaliknya untuk jawaban (pernyataan) negatif. Responden menjawab dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang tersedia sesuai keadaan yang dialami responden.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dikembangkan atas dasar definisi operasional variabel kemandirian belajar dari pendapat Desmita (2016:185). Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi lima dimensi. Masing- masing dimensi dijabarkan menjadi indikator. Indikator yang disusun berdasarkan dimensi menjadi dua indikator. Indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan.

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran tentang hasil pengumpulan data variabel yang diteliti sehingga lebih mudah dipahami. Data yang telah diperoleh dari 56 responden ditabulasikan dengan bantuan Microsoft Excel 2013 yang kemudian diolah menggunakan bantuan program SPSS versi 23 untuk dianalisis secara deskriptif.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Kemandirian Belajar (Uji Coba)

| Dimensi Kemandirian Belajar (X) | Indikator Soal | Nomor Butir Pernyataan | | Jumlah Butir Pernyataan |
|---------------------------------|-------------------------------------|------------------------|--------------|-------------------------|
| | | Positif | Negatif | |
| Tanggung jawab | Menyelesaikan tugas dari guru | 13, 15, 43 | 19, 33, 46 | 6 |
| | Mengerjakan tugas rumah (PR) | 8, 23, 42 | 12, 31, 32 | 6 |
| | Menyiapkan peralatan belajar | 3, 21, 24 | 7, 29, 37 | 6 |
| Inisiatif | Belajar tanpa diperintah | 1,4,10, 50 | 6, 17, 30,47 | 8 |
| Membuat keputusan | Konsentrasi saat belajar | 16, 22, 38 | 28, 34, 48 | 6 |
| | Percaya diri dalam belajar | 20, 25, 40 | 35, 41, 49 | 6 |
| Mengatasi masalah | Mengatasi kesulitan memahami materi | 11, 14, 18 | 5, 27, 36 | 6 |
| | Menyelesaikan masalah belajar | 2, 39, 44 | 9, 26, 45 | 6 |
| Jumlah | | 25 | 25 | 50 |

Sebelum angket digunakan sebagai alat pengumpul data, dilakukan uji coba terlebih dahulu. Uji coba angket dalam penelitian ini diberikan kepada siswa kelas X TAV di SMK Muhammadiyah Undaan Kudus yang berada di luar sampel penelitian tetapi masih dalam satu populasi yaitu kelas X TAV (A). Hal ini sesuai dengan Sugiyono (2017:172) yang berpendapat bahwa instrumen dicobakan pada sampel dari mana populasi itu diambil. Terdapat dua metode yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian.

Metode wawancara untuk memperoleh data awal siswa yang digunakan untuk mendapatkan data populasi guna penentuan sampel penelitian, serta metode tes dalam bentuk *pretest- posttest* digunakan untuk memperoleh data belajar siswa pada pembelajaran matematika materi bentuk pangkat. Metode pembelajaran yang digunakan pada masing- masing kelas berbeda, pada kelas eksperimen menggunakan *Google Classroom* sedangkan kelas kontrol hanya menerapkan metode pemberian tugas secara daring.

Uji analisis yang dilakukan yaitu analisis instrumen dan analisis data. Analisis instrumen meliputi uji validitas dan reliabilitas. Metode analisis data terdiri atas analisis data awal dan akhir. Analisis data awal meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data akhir mencakup *gains skor*, uji-t dan uji regresi linear.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

| | N | Range | Minimum | Maximum | Sum | Mean | Std. Deviation | Variance |
|-------------|----|-------|---------|---------|------|-------|----------------|----------|
| Kemandirian | 56 | 32 | 57 | 89 | 4149 | 74.05 | 8.203 | 67.294 |

Variabel kemandirian belajar dengan sampel 56 siswa diperoleh hasil rentang nilai (range) sebesar 32; nilai terendahnya (minimum) 57; nilai tertinggi 89; penjumlahan keseluruhan (sum) sebesar 4149; dengan rata-rata (mean) 74,05; simpangan (std.deviation) sebesar 8,203; dan varian data sebesar 67,294.

Tabel 3. Nilai Indeks Variabel Kemandirian Belajar

| Dimensi Kemandirian Belajar | Indikator Soal | No Item | Indeks (dalam %) | |
|-----------------------------|-------------------------------|---------|------------------|-----------|
| | | | Item | indikator |
| Tanggung jawab | Menyelesaikan tugas dari guru | 9 | 73,86 | 67,70 |
| | | 10 | 64,87 | |
| | | 12 | 64,38 | |
| | Mengerjakan tugas rumah (PR) | 4 | 76,47 | 74,13 |
| | | 8 | 73,20 | |
| | | 15 | 72,71 | |
| Inisiatif | Menyiapkan peralatan belajar | 6 | 64,71 | 70,92 |
| | | 16 | 68,63 | |
| | | 25 | 79,41 | |
| | Belajar tanpa diperintah | 1 | 73,37 | 72,25 |
| | | 3 | 73,53 | |
| | | 11 | 76,96 | |
| Membuat keputusan | Konsentrasi saat belajar | 14 | 76,96 | 76,85 |
| | | 19 | 76,31 | |
| | | 21 | 77,29 | |
| | Percaya diri dalam belajar | 13 | 75,65 | 77,17 |
| | | 17 | 73,20 | |
| | | 22 | 77,29 | |
| Mengatasi masalah | Mengatasi kesulitan | 24 | 82,52 | 68,71 |
| | | 7 | 69,77 | |
| | | 23 | 67,65 | |
| | Menyelesaikan masalah belajar | 2 | 73,86 | 78,43 |
| | | 5 | 80,23 | |
| | | 18 | 81,21 | |
| Nilai Indeks Variabel | | | | 73,14 |

Berdasarkan hasil perhitungan indeks pada variabel kemandirian belajar yang meliputi 4 dimensi, 8 indikator dan 25 pernyataan, menghasilkan nilai indeks variabel kemandirian belajar sebesar 73,14%. Nilai indeks tersebut berdasarkan kriteria *Three Box Method* berada pada rentang 71,00 – 100,00 yang termasuk dalam kategori “tinggi”, artinya responden memiliki persepsi tinggi pada item pernyataan variabel kemandirian belajar.

Variabel kemandirian belajar terdiri atas 8 indikator, nilai indeks tertinggi pada indikator menyelesaikan masalah belajar dengan nilai indeks sebesar 78,43% dan nilai indeks terendah pada indikator menyelesaikan tugas dari guru dengan nilai indeks sebesar 67,70%. Rincian nilai indeks indikator lainnya sebagai berikut: mengerjakan tugas rumah (PR) sebesar 74,13%, menyiapkan peralatan belajar sebesar 70,92%, belajar tanpa diperintah sebesar 72,25%, konsentrasi saat belajar sebesar 76,85%, percaya diri dalam belajar sebesar 77,17%, mengatasi kesulitan memahami materi sebesar 68,71%.

Tabel 4. Analisis Regresi Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Google Classroom

| | | Coefficients ^a | | | | |
|-------|-----------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | | |
| Model | | B | Std. Error | Beta | t | Sig. |
| 1 | (Constant) | -32,099 | 4,251 | | -7,551 | ,000 |
| | Berbantuan Google Classroom | 1,470 | ,067 | ,975 | 22,080 | ,000 |

a. Dependent Variable: Kemandirian Belajar Siswa

Pada tabel 4 dapat diketahui bahwa uji regresi diperoleh hasil sebesar 22,080 dengan signifikansi 0,000. Dari hasil penghitungan tersebut dapat diketahui bahwa $0,000 < 0,005$ sehingga H_0 ditolak. Jadi terdapat pengaruh kemandirian belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan *Google Classroom* dalam materi bentuk pangkat, dengan persamaan regresi $Y = -32,009 + 1,470x$.

Untuk melihat nilai kontribusi atau pengaruh kemandirian belajar siswa pada pembelajaran matematika (X) dengan *Google Classroom* (Y), dapat dilihat *output* pada *Model Summary* yaitu nilai *R Square*. Hasil uji *R Square* antara kemandirian belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan *Google Classroom* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5.
Hasil Uji *R Square* Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan *Google Classroom*

| Model Summary | | | | |
|-----------------------------------------------------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | ,975 ^a | ,951 | ,949 | 2,204 |
| a. Predictors: (Constant), Kemandirian Belajar Siswa | | | | |
| b. Dependent Variable: Berbantuan <i>Google Classroom</i> | | | | |

Pada tabel 5 dapat diketahui bahwa hasil uji determinasi nilai *R Square* sebesar 0,951 yang mengandung arti bahwa 95,1% variasi besarnya variabel kemandirian belajar siswa bisa dijelaskan oleh variasi variable berbantuan *Google Classroom*. Sedangkan sisanya, sebesar 4,9% merupakan pengaruh lain diluar model penelitian.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* dilakukan dengan cara daring (*Online*). Dalam pembelajaran Matematika sebenarnya menurut salah satu guru pengampu kurang cocok diterapkan, namun karena memang dalam pembelajaran daring seperti ini materi yang disampaikan juga belum bisa semuanya tersampaikan kepada siswa. Keterbatasan waktu ini mengakibatkan guru juga belum bisa menetapkan target sesuai dengan yang diinginkan, karena pemberitahuan otomatis hanya lewat media online ketika respon siswa acuh maka guru tidak bisa berbuat banyak. Materi pelajaran Matematika jika disampaikan menggunakan bantuan aplikasi *google classroom* sebenarnya kurang cocok karena dalam pelajaran Matematika banyak materi yang berhubungan dengan keterampilan siswa. Untuk penyampaian materi jika mengandalkan daring (*Online*) saja dirasa masih kurang efektif. Hal ini senada dengan pendapat (Purwanto, 2020: 6) yang menyatakan bahwa karena ada beberapa kendala yang dirasakan murid, guru, serta orang tua pada proses belajar mengajar di rumah adalah para murid merasa dipaksa belajar jarak jauh tanpa sarana dan prasarana memadai di rumah. Sistem pembelajaran daring memberikan dua sisi yang berlawanan. Di sisi lain membantu lembaga pendidikan untuk tetap dapat melaksanakan proses belajar mengajar sampai pandemi ini berakhir, sisi lainnya justru menimbulkan ketimpangan di dalamnya (Setiawan, 2020:9).

Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dapat melalui pemanfaatan internet dalam *e-learning* maupun penggunaan komputer sebagai media interaktif. Diharapkan dengan penggunaan media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, perhatian serta kemandirian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Hal ini sesuai pendapat Rozak & Albantani (2018) menyatakan bahwa pengembangan dan penerapan *Google Classroom* memiliki nilai manfaat terhadap kenaikan kualitas pendidikan di Indonesia. Kemandirian belajar adalah kemampuan siswa untuk mengendalikan, mengatur serta mengembangkan

potensi yang dimilikinya secara mandiri, penuh tanggung jawab, dan tanpa bantuan orang lain agar dapat belajar secara mandiri. Kemandirian tidak hanya berlaku bagi anak tetapi juga pada semua tingkatan usia. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sadikin (2020) bahwa pembelajaran daring dapat membantu siswa belajar mandiri dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Setiap manusia perlu mengembangkan kemandirian dan melaksanakan tanggung jawab sesuai dengan kapasitas dan tahapan perkembangannya. Secara alamiah anak mempunyai dorongan untuk mandiri dan bertanggung jawab atas diri sendiri. Oleh karena itu kemandirian belajar sangat penting bagi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa kemandirian belajar memiliki pengaruh terhadap pembelajaran matematika dengan bantuan *Google Classroom* materi bentuk pangkat sebesar 95,1%. Oleh karena itu, siswa perlu meningkatkan kemandirian belajar yaitu dengan meningkatkan kreatifitas dalam proses pembelajaran, meningkatkan inisiatif, mampu membuat keputusan sendiri, mampu menguasai masalah tanpa ada pengaruh dari orang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Firman dan Rahman (2020) yang menyatakan bahwa sisi positif dari belajar daring adalah menumbuhkan kemandirian belajar. Guru dapat meningkatkan kemandirian belajar dalam proses pembelajaran yaitu dengan cara: (1) dalam proses pembelajaran guru dapat memakai metode pembelajaran yang bervariasi; (2) memberikan tanya jawab agar siswa aktif dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Persentase sumbangan pengaruh variabel kemandirian belajar siswa pada pembelajaran matematika sebesar 95,1% dengan persamaan regresi $Y = -32,009 + 1,470x$ dan 4,9% dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jika kemandirian belajar baik, maka pembelajaran matematika dengan menggunakan *google classroom* materi bentuk pangkat siswa kelas X TAV di SMK Muhammadiyah Undaan Kudus akan baik pula.

Dalam proses pembelajaran secara daring (*online*) memberikan banyak sekali dampak, mulai dari dampak positif hingga dampak negatif. Pembelajaran secara daring (*online*) guru dituntut untuk mempersiapkan pembelajaran sebaik dan sekreatif mungkin dalam memberikan suatu materi. Terutama pada tingkatan SMK karena proses pembelajaran daring ini tidaklah mudah. Dalam proses pembelajaran daring ini tidak hanya melibatkan guru dan siswa saja, melainkan orang tua juga dituntut untuk terlibat dalam proses pembelajaran daring ini. Orang tua dengan latar pendidikan yang tinggi mungkin akan sangat mudah beradaptasi dalam proses pembelajaran secara daring. Namun, orang tua dengan latar belakang pendidikan yang minim mungkin jauh lebih sulit untuk beradaptasi dengan proses pembelajaran secara daring ini dikarenakan minimnya pengetahuan akan teknologi. Jaringan internet yang lemah juga menjadi salah satu faktor yang dapat menghambat proses pembelajaran daring. Dikarenakan proses pembelajaran daring ini akan berjalan secara lancar jika kualitas jaringan internet tersebut lancar dan stabil. Proses pembelajaran secara daring (*online*) ini juga membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, dikarenakan tidak semua siswa berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring (*online*).

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. (2016). *Perkembangan Peserta Didik Bandung*: Remaja Rosdakarya.
- Firman, & Rahman, S. R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.
- Kemendikbud RI. (2020). “Darurat Covid-19, Mendikbud: Kesehatan Pelaku Pendidikan Jadi Prioritas Utama Pemerintah”. <https://kemdikbud.go.id>.
- Keputusan Bersama 4 Menteri, Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran, (Jakarta: Kemdikbud).
- Ningrum, M. V. R., & Rosita, D. (2019). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman. *Sebatik*, 23(2), 517–521.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru - Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rimilda. (2017). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. *Numeracy*, 4(2), 109-118.
- Rozak, Abd. Azkia Muharrom Albantaini. Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classrom. *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraba*, 5 (1).
- Sadikin, A. dkk. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid 19. *BIODIK*, 6 (2).
- Setiawan, Rizki. Eti Komalasari. (2020). Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi Di Tengah Pandemi Covid-19. *Edusocius Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan Dan Sosiologi*. 4 (1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.