



Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Metode Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19

¹ Mirza Ghulamudin, Maufur², Beni Habibi³

¹ Program Studi Magister Pedagogi
Pascasarjana - Universitas Pancasakti Tegal

Info Artikel

Diterima September 2020
Disetujui Oktober 2020
Dipublikasikan November 2020

Abstrak

Covid-19 saat ini telah menyerang Indonesia, dimana penyebaran penyakit tersebut terjadi sangat cepat. Bukan hanya di Indonesia, bahkan di penjuru dunia saat ini sedang mengalami krisis kesehatan. Awalnya penyebaran *covid-19* sangat berdampak pada kegiatan ekonomi yang mulai lesu. Hal ini juga berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Hingga beberapa negara memutuskan untuk menutup sekolah maupun perguruan tinggi. Sebagai upaya untuk mencegah penyebaran *covid-19*, *World Health Organization* (WHO) merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang akan berpotensi menimbulkan kerumunan massa. Bahkan selama merebaknya, *covid-19* di Indonesia, banyak cara yang dilakukan pemerintah untuk mencegah penyebarannya dengan *social distancing*. Kemendikbud menginstruksikan melalui Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 mengenai pencegahan penyebaran *covid-19* di dunia Pendidikan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan para peserta didik untuk belajar dari rumah masing-masing. Pengajar dan peserta didik mulai diharuskan untuk mengikuti keadaan yang terjadi saat ini dengan menggunakan teknologi sebagai media Pembelajaran Jarak Jauh. Salah satu media yang sedang digemari oleh pengajar sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi tersebut menjadi aplikasi yang dapat memudahkan peserta didik dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Mengingat bahwa peserta didik saat ini merupakan generasi yang sangat akrab dengan penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan cara alternatif yang dilakukan oleh guru pada masa *Pandemi Covid-19*.

Kata kunci: *Pembelajaran Jarak Jauh, Pandemi Covid-19, Aplikasi Google Classroom.*

Abstract

Covid-19 has now attacked Indonesia, where the spread of the disease is very fast. Not only in Indonesia, but all corners of the world are currently experiencing a health crisis. In the beginning, the spread of *Covid-19* had an impact on economic activity which began to sluggish. This also has an impact on the education system in Indonesia. Until several countries decided to close schools and universities. In an effort to prevent the spread of *covid-19*, the World Health Organization (WHO) recommends temporarily stopping activities that would potentially cause crowds. Even during the outbreak, *covid-19* in Indonesia, there were many ways that the government did to prevent its spread through social distancing. Kemendikbud instructed through the Ministry of Education and Culture (Kemendikbud) Directorate of Higher Education Circular No. 1 of 2020 concerning the prevention of the spread of *covid-19* in the world of Education to organize distance learning and advise students to learn from their homes. Teachers and students are starting to be required to follow the current situation by using technology as a distance learning medium. One of the media that is being favored by teachers as a learning medium is the *Google Classroom* application. This application is an application that can make it easier for students and teachers to create effective learning. Given that students today are a generation who are very familiar with the use of technology. The use of technology in learning is an alternative method used by teachers during the *Covid-19* Pandemic.

Keywords: *Distance Learning, Covid-19 Pandemic, Google Classroom Application*

copyright © 2020 Universitas Pancasakti Tegal (ISSN 1858-4497)

□ Alamat korespondensi:
Magister Pedagogi UPS Tegal, Jl. Halmahera Km 1.
Tegal. Kode pos 52121

Email Penulis:
cobainmirzha@gmail.com

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai salah satu proses pembelajaran pendidikan formal yang dituntut untuk melaksanakan proses pembelajaran secara optimal untuk melahirkan peserta didik yang berkualitas. Peserta didik yang berkualitas ini adalah berasal dari anak-anak yang mempunyai hasil belajar yang baik di sekolah dan ini merupakan tujuan pendidikan yang utama yaitu melahirkan peserta didik yang berprestasi. Dalam pembelajaran di sekolah, terdapat banyak unsur yang saling berkaitan dan menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Unsur-unsur tersebut adalah pendidik, peserta didik, kurikulum, pengajaran, tes, dan lingkungan. Siswa sebagai subjek dalam proses tersebut juga sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar (Sudjana, 2001: 2).

Namun yang terjadi saat ini, kegiatan sekolah dilakukan dari jarak jauh antara guru dan peserta didik. Peserta didik menerima pembelajaran dari guru dari rumah masing-masing melalui telepon pintar (*Smartphone*), dan ada juga yang menggunakan laptop/komputer. Untuk menciptakan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang interaktif, diperlukan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Hal ini terjadi karena sedang terjadi Pandemi Covid-19 yang melanda di berbagai negara termasuk di Indonesia.

Untuk tetap berlangsungnya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada masa Pandemi Covid-19, pemerintah dan swasta diharapkan mampu menggunakan serta menguasai media pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat Pembelajaran Jarak Jauh, dengan tujuan untuk mendukung kelancaran program pendidikan khususnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebagai media Pembelajaran Jarak Jauh. Menurut Arizona (2020: 66), Pembelajaran *online* yang diterapkan dengan menggunakan media *Google Classroom* memungkinkan pengajar dan peserta didik dapat melangsungkan pembelajaran tanpa melalui tatap muka di kelas dengan pemberian materi pembelajaran (berupa slide *power point*, *e-book*, video pembelajaran, tugas (mandiri atau kelompok), sekaligus penilaian. Pengajar dan peserta didik dalam aplikasi ini dimungkinkan untuk berinteraksi melalui forum diskusi (stream) terkait dengan permasalahan materi dan jalannya pembelajaran secara interaktif. Bahkan di akhir-akhir ini pada aplikasi *Google Classroom* sudah include di dalamnya *Google Meet* yang memungkinkan untuk melakukan *video teleconference*.

Aplikasi *Google Classroom* merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan penggunaan, pendistribusian dan penilaian tugas secara digital sehingga meminimalisir penggunaan kertas. Aplikasi ini berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh Guru dan peserta didik untuk menciptakan kelas online atau secara virtual, guru dapat memberikan pengumuman maupun membagikan tugas kepada peserta didik yang dapat diterima secara langsung (real time). Pemanfaatan aplikasi tersebut dapat digunakan melalui perangkat komputer, laptop atau *smartphone* sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya. Untuk *Google Classroom*, sistem yang digunakan tidak hanya website namun juga dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan dengan *smartphone* dimana akun dari peserta didik yang digunakan akan tersambung secara terus menerus sehingga jika guru memberikan materi, tugas atau pengumuman, peserta didik dapat menerima notifikasi secara otomatis melalui *smartphone* mereka. *Google Classroom* adalah aplikasi belajar dan mengajar. Semua orang yang berusia di atas 13 (tiga belas) tahun dan memiliki akun Google dapat langsung menggunakannya (<https://inet.detik.com/> diakses pada Rabu, 04 Nopember 2020 pada pukul 21:21 WIB).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan alternatif situasi yang dilakukan oleh guru selama Pandemi Covid-19. Untuk mengembangkan produktivitas sumber daya manusia dalam pendidikan dibutuhkan suatu pelatihan yang dapat memberikan pemahaman dan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis e-learning. Adapun media pembelajaran berbasis e-learning yang dapat dipelajari oleh guru adalah *Google Classroom*. Aplikasi ini menjadi aplikasi yang dapat memudahkan peserta didik dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Mengingat bahwa peserta didik saat ini merupakan generasi yang sangat akrab dengan penggunaan teknologi, sudah seharusnya guru dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dengan penggunaan

e-learning. Majunya teknologi akan memengaruhi pembelajaran yang ada dikelas. Guru harus menguasai dan mengikuti perkembangan pendidikan di era teknologi.

MATERI DAN METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan, dimana penelitian ini dalam pengumpulan informasi serta datanya menggunakan berbagai macam bahan dan materi yang ada di perpustakaan, yaitu berupa buku, jurnal, dokumen, majalah, kisah-kisah sejarah, berita, serta sumber yang memiliki relevansi lainnya (Dewi, 2020:57). Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)/Pembelajaran daring yang diselenggarakan oleh Pemerintah Republik Indonesia sebagai upaya dalam memutus mata rantai penyebaran Covid-19 di lingkungan sekolah. Pembelajaran daring dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran yang diakses menggunakan layanan internet. Obyek dalam penelitian ini adalah pembelajaran daring yang dilakukan di rumah masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pandemi Covid-19 yang sedang terjadi di dunia dan masuk ke Indonesia menciptakan beberapa peraturan pemerintah yang diterbitkan guna untuk pencegahan penyebaran wabah tersebut. Salah satu yang digalakkan adalah adanya *social distancing*. *Social distancing* merupakan upaya jaga jarak, misalnya seperti menghindari kerumunan, dan kontak fisik. Adanya *social distancing* tersebut sudah jelas sangat berpengaruh pada dunia pendidikan. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah telah diliburkan mulai bulan Maret 2020. Bahkan hingga bulan Nopember 2020 saat inipun beberapa sekolah masih melakukan pembelajaran dari rumah masing-masing. Ada juga yang sudah melakukan pembelajaran secara tatap muka dengan melakukan protokol kesehatan seperti cuci tangan sebelum masuk lingkungan sekolah, memakai masker, menjaga jarak (tidak berkerumun), memberi jarak pada tempat duduk peserta didik dengan menerapkan peserta didik berangkat menjadi 2 (dua) sesi atau setengah-setengah dengan menggunakan nomor absen ganjil-genap ataupun nomor absen 1-16 untuk kloter pertama, dan nomor absen 17-32 untuk kloter kedua.

Sesuai dengan Undang-Undang Keekarantinaan Kesehatan Pasal 59 Ayat 3 tahun 2020 menjelaskan bahwa “pembatasan sosial berskala besar ini paling sedikit meliputi peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum.” Tantangan tersendiri untuk dunia pendidikan supaya pembelajaran dapat terus berjalan di tengah pandemi *covid-19* ini. Salah satu jalan keluar untuk menangani masalah tersebut adalah pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh dengan bantuan internet. Dalam pembelajaran daring dibutuhkan sarana dan prasarana, berupa laptop, komputer, *smartphone*, dan bantuan jaringan internet. Selain sarana dan prasarana, seorang guru juga harus mampu menyesuaikan dengan keadaan siswa. Wulandari (2018) mengemukakan bahwa “seorang guru harus mampu mengembangkan profesi pendidik serta menjalankan tugasnya dengan menyesuaikan kebutuhan siswa serta materi pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman.” Pada tahun 2018 sebanyak 62,41% penduduk Indonesia telah memiliki telepon seluler dan 20,05% rumah tangga yang memiliki komputer (BPS, 2019). Data ini sangat relevan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa meskipun ada siswa yang belum memiliki laptop, tapi hampir semuanya telah memiliki *smarthphone*.

Peningkatan dalam penggunaan internet di Indoensia dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Rahadian, D.,2017). Pada tahun 2018 ada 62,41% orang penduduk Indonesia telah memiliki telepon seluler dan 20,05 % rumah tangga telah memiliki komputer dirumahnya (BPS, 2019). Data relevan dengan lingkungan bahwa ada beberapa

peserta didik yang belum memiliki *smartphone* dan *laptop/computer*.

Penggunaan *smartphone* dan *laptop* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Anggrawan, A., 2019). Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019) menyatakan banyak kelebihan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya adalah tidak terikat ruang dan waktu. Penelitian telah banyak dilakukan yang meneliti tentang penggunaan gawai seperti *smartphone* dan *laptop* dalam pembelajaran. Kemampuan *smartphone* dan *laptop* dalam mengakses internet membantu peserta didik untuk mengikuti pembelajaran daring (Kay & Lauricella, 2011).

Pembelajaran daring dinilai oleh sebagian informan efektif jika diterapkan pada masa pandemi *covid-19* karena berkaitan dengan protokol kesehatan. *Covid 19* merupakan penyakit yang sangat mudah terjadinya penyebaran, dimana virus ini secara khusus menyerang sistem pernafasan manusia (Rothan dan Byrareddy, 2020). Pengendalian penyakit menular dapat dilakukan dengan meminimalisir kontak antara orang yang terinfeksi dengan orang yang rentan ditulari (Caley, Philp, & Mccracken, 2008). Menjaga jarak untuk mengurangi kontak fisik yang berpotensi menularkan penyakit dikenal dengan istilah *social distancing* (Bell, et al., 2006). Maka dari itu diharuskan pembelajaran dilakukan secara daring, dan diperlukan model pembelajaran daring yang lebih variatif sebagai alternatif yang dapat digunakan dimasa mendatang agar pembelajaran tetap menarik sehingga tujuan dari pendidikan secara umum dapat tercapai.

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa banyak pelajar yang menggunakan *laptop* dan *smartphone* dalam pembelajaran. Kemampuan *laptop* dan telepon pintar untuk mengakses internet memungkinkan pelajar untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam bentuk konferensi video maupun yang dilaksanakan dalam kelas-kelas *online* menggunakan layanan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang tersedia secara *online* (Kay & Lauricella dalam Firman & Sari, 2020:83)

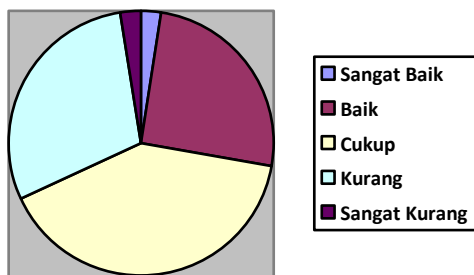
Kelebihan Pembelajaran Jarak Jauh/Pembelajaran Daring adalah pembelajaran dapat fleksibel, peserta didik tidak mengalami kendala waktu dan tempat dimana mereka dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dari rumah masing-masing ataupun dari tempat mana saja. Dengan pembelajaran daring secara jarak jauh, guru dapat memberikan pembelajaran melalui kelas-kelas virtual seperti aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik dapat bebas dalam pengerjaan tugas mana yang harus dikerjakan dahulu. Penelitian Sun et al., (2008) menginformasikan bahwa fleksibilitas waktu, metode pembelajaran, dan tempat dalam pembelajaran daring berpengaruh terhadap kepuasan peserta didik terhadap pembelajaran.

Kelebihan selanjutnya dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom* yaitu terdapat *sheet* untuk membuat daftar hadir *online* melalui *Google Form*. Peserta didik mengisi daftar hadir melalui *smartphone* mereka tanpa harus hadir ke sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian Sabran dan Sabara (2018), pembelajaran dengan menggunakan media *google classroom* secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27%. Hasil penelitian mengenai penggunaan media *Google classroom* juga dilakukan oleh Sari pada tahun 2019, dimana hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa efektifitas pembelajaran dipengaruhi oleh kemudahan, kemanfaatan, dan kualitas layanan *Google Classroom*.

Grafik 1

Gambar Keefektifan Pembelajaran Daring



Keterangan:

- Sangat Baik 2,45%
- Baik 25,30%
- Cukup 40,40%
- Kurang 29,40%
- Sangat Kurang 2,45%

Sumber: Kompasiana.com, 2020.

Namun pembelajaran daring juga terdapat kelemahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik. Salah satunya adalah ketersediaan jaringan internet. Beberapa mengaku kesulitan untuk mengikuti pembelajaran *online* karena tidak semua wilayah mendapatkan jaringan internet dengan akses lancar (Hasanah dkk, 2020).

Hal tersebut membuat mereka kesulitan ketika akan mengumpulkan tugas. Selain tantangan mengenai layanan internet, tantangan lainnya adalah kendala biaya. Untuk mengikuti pembelajaran *online*, para siswa harus mengeluarkan biaya lebih untuk membeli kuota internet. Apalagi ketika pembelajaran dilakukan melalui *video conference* akan menghabiskan kuota internet banyak. Berdasarkan informasi dari Din (dalam CNNIndonesia, 2020) yang dipublikasikan pada tanggal 25 Mei 2020 menyebutkan bahwa konsumsi data untuk *video conference* menggunakan aplikasi *zoom / Google Meet* dengan kualitas video 720P selama satu jam menghabiskan data sebesar 540 MB.

Beberapa peserta didik pun ada yang tidak memiliki *smartphone/laptop* untuk mengikuti pembelajaran daring. Terutama di daerah-daerah pedesaan yang jauh dari perkotaan. Beberapa peserta didik masih bernasib baik dapat mengikuti pembelajaran daring dengan menggunakan *smartphone* milik saudaranya, ada juga yang menggunakan milik orang tuanya. Selain itu, faktor sinyal pun menjadi masalah di daerah pedesaan, khususnya di daerah yang terpencil. Berbeda dengan yang terjadi di sekolah-sekolah yang ada di perkotaan. Di sana mayoritas memiliki *smartphone*, serta sinyal yang kuat untuk mengikuti pembelajaran daring.

Dampak lain yang memungkinkan terjadi adalah penggunaan *smartphone* oleh anak (peserta didik) dapat mengakibatkan timbulnya sikap ketergantungan anak terhadap penggunaan *smartphone*. Beberapa penelitian menunjukkan adanya indikasi kecanduan gadget akibat penggunaan yang berlebihan. Sehingga hal tersebut dapat menimbulkan kekhawatiran akan efek negatif pada penggunaan gadget dan media sosial seperti kemungkinan terpapar informasi yang salah dan tidak perhatian selama belajar akibat bermain media sosial (Siddiqui & Singh, 2016). Selain itu, orang yang kecanduan gadget cenderung memiliki masalah sosial dan akademik (Kwon et al., 2013). Sehingga penelitian menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik lebih memilih untuk segera kembali bersekolah karena dianggap lebih mudah melakukan pembelajaran secara tatap muka.

Meski demikian, pembelajaran yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* ini merupakan salah satu solusi yang efektif untuk menekan penyebaran *Covid-19* di lingkungan Pendidikan. Akan tetapi peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak sangat diperlukan untuk menghindari timbulnya sikap ketergantungan anak pada penggunaan *smartphone*. Orang tua harus selalu mengawasi anak

saat pembelajaran daring untuk menghindari penggunaan *smartphone* pada anak pada hal-hal yang negative seperti bermain *game online* ataupun menjelajahi hal-hal yang berbau porno.

PENUTUP

Berdasarkan dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* merupakan salah satu solusi untuk menerapkan *social distancing* guna mencegah mata rantai penyebaran wabah *covid-19*. Hal ini dikarenakan pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *online* dengan jarak jauh atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik dimanapun dan kapanpun saat dibutuhkan. Sehingga dapat menghindari kerumunan yang dianggap sebagai salah satu cara untuk menerapkan *social distancing*.

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)/Pembelajaran Daring merupakan salah satu akibat dari adanya wabah *covid-19*, yang menyebabkan pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah menjadi diliburkan dan belajar di rumah masing-masing. Meski sesuai dengan tanggapan sebelumnya, bahwa sebagian besar peserta didik ingin segera kembali untuk belajar dengan tatap muka agar materi pelajaran lebih mudah untuk dipahami.

Dalam pembelajaran daring membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laptop, komputer, *smartphone* dan jaringan internet. Hal itulah yang menjadi salah satu tantangan untuk melakukan pembelajaran daring. Namun seorang peserta didik meskipun tidak semua memiliki laptop atau komputer, sebagian besar mereka memiliki *smartphone*.

Pengawasan orang tua dalam pembelajaran daring sangat diperlukan guna untuk membatasi penggunaan *smartphone* pada anak agar tidak menimbulkan sikap ketergantungan anak pada *smartphone*. Selain itu juga agar tidak disalahgunakan penggunaan *smartphone* pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339-346. <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>
- Arizona, Kurniawan. et.all. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Volume 5 No 1 Mei 2020. (Online) Tersedia dalam website: <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/download/111/99>. DOI: 10.29303/jipp.v5i1.111 (Diakses : 14 Nopember 2020).
- Bell, D., et al. (2006). Nonpharmaceutical Interventions for Pandemic Influenza, National and Community Measures. *Emerging Infectious Diseases Journal*. Vol. 12 No. 1.
- BPS (Badan Pusat Statistik). 2019. Presentase rumah tangga yang memiliki telepon selular aktif 2012-2016. <https://bps.go.id>. diakses pada 14 Nopember 2020.
- Caley, P., Philp, D. J., & Mccracken, K. (2008). Quantifying Social Distancing Arising from Pandemic Influenza. *Journal of The Royal Society Interface*, Vol. 5, 631-639.
- Din. CNNIndonesia. (n.d.-a). 4 Aplikasi Video Conference Yang Irit Dan Boros Data Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200330191529-185-488422/4-aplikasivideo-conference-yang-irit-dan-boros-data>. diakses pada Nopember 2020.
- Firman & Sari. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal Of Educational Science (IJES)*, Volume 02 No 02.
- Ghulamudin, M. (2020). The Effect of Government Policy on the Principal Tasks of Teachers as Current Educators. *JELLE: Journal Of English Literature, Linguistics, and Education*, 1(1).
- Kay, R. H., & Lauricella, S. (2011). Exploring the Benefits and Challenges of Using Laptop Computers in Higher Education Classrooms: A Formative Analysis. *Canadian Journal of Learning and Technology /La Revue Canadienne de l'apprentissage et de La Technologie*.

- <https://doi.org/10.21432/t2s598>
[Kompasiana.com. 2020. Pembelajaran daring efektif? Tersedia dalam website: https://www.kompasiana.com/arditasyalwa/5e7ba8d6097f36116506b8a2/pembelajaran-daring-efektif](https://www.kompasiana.com/arditasyalwa/5e7ba8d6097f36116506b8a2/pembelajaran-daring-efektif). Diakses pada 14 Nopember 2020.
- Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Park, J. W., Min, J. A., Hahn, C., ... Kim, D. J. (2013). Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *PLoS ONE*. Vol. 8 No.2.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Pangondian, R., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)* (Vol. 1, No. 1).
- Rothan, H. A., & Byrareddy, S. N. (2020). The Epidemiology and Pathogenesis of Coronavirus Disease (Covid-19) Outbreak. *Journal of Autoimmunity*, Volume 109 No. 1-4.
- Sabran & Sabara, E. (2018). Keefektifan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar. (*Online*) Tersedia:<https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8256> (Diakses : 16 Nopember 2020).
- Sari, IN. (2019). Pengaruh Penggunaan Googleclassroom terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. (*Online*) Tersedia: <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/13733> (Diakses : 16 Nopember 2020).
- Siddiqui, S., & Singh, T. (2016). Social Media its Impact with Positive and Negative Aspects. *International Journal of Computer Applications Technology and Research*. Volume 5– Issue 2, 71 - 75.
- Sudjana. 2001. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah. Production.
- Sun, P. C., Tsai, R. J., Finger, G., Chen, Y. Y., & Yeh, D. (2008). What drives a successful eLearning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/Zj.compedu.2006.11.007>
- Wulandari. (2018). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Kewirausahaan melalui *Lesson Study* Berbasis Pantai dan Laut. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, Vol. 5 No. 2.
<https://www.cnbcindonesia.com/news/20200312075307-4-144247/who-nyatakan-wabah-covid-19-jadi-pandemi-apa-maksudnya> diakses pada Rabu, 04 Nopember 2020 pada pukul 20:51 WIB.
- <https://inet.detik.com/mobile-apps/d-5045757/google-classroom-pengertian-dan-cara-menggunakannya> diakses pada Rabu, 04 Nopember 2020 pada pukul 21:21 WIB).