

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI GOOGLE
CLASSROOM PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL**
**IMPROVED LEARNERS' LEARNING OUTCOMES THROUGH GOOGLE
CLASSROOM ON THREE-VARIABLE LINEAR EQUATION SYSTEM MATERIAL**

Septina Wahyuningtyas Muhammad Nur^{1*}, Yuni Katminingsih¹, Suryo Widodo¹

¹Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: septina.ningtyas@gmail.com, yunikatminingsih@unpkediri.ac.id,
suryowidodo@unpkediri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan hasil pengamatan pada saat melaksanakan magang 3 di SMK PGRI 3 Kota Kediri. Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui *google classroom* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian 10 peserta didik kelas X Akuntansi SMK PGRI 3 Kota Kediri. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, menggunakan instrument lembar latihan soal sistem persamaan linear tiga variabel. Hasil belajar pada siklus I yaitu 71, hasil belajar pada siklus II yaitu 82,5. Dapat diambil kesimpulan bahwa, penerapan *google classroom* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Hasil belajar, *Google classroom*, Sistem persamaan linear tiga variabel

ABSTRACT

This research is the result of observations when carrying out internship 3 at SMK PGRI 3 Kediri City. From observations found problems, that students are less active in working on the material system of linear equations three variables (SPLTV). So from the results of these observations, the problem can be taken, namely whether the learning outcomes of students through google classroom on the material of a three-variable linear equation system can increase?. The purpose of this study is to improve student learning outcomes through google classroom on the material of a three-variable linear equation system. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with 15 students of class X Accounting at SMK PGRI 3 Kediri as research subjects. The research was conducted in three cycles, using a three-variable system of linear equations as an instrument of practice questions. The learning outcomes in the first cycle are 71, the learning outcomes in the second cycle are 82,5. It can be concluded that the application of google classroom on the material of the three-variable linear equation system can improve student learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, *google classroom*, sistem persamaan linear tiga variabel

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, dan komunikasi pada zaman sekarang membuat orang berlomba – lomba untuk membuat perubahan dalam berbagai bidang. Tak terkecuali dalam bidang pendidikan, dalam dunia pendidikan telah banyak pembaharuan dalam hal proses belajar. Misalnya penggunaan internet dalam dunia pendidikan, penggunaan internet dalam dunia pendidikan dapat memudahkan proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Di

negara – negara maju, internet tidak hanya digunakan untuk mencari informasi, namun internet dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang interaktif. Pada era sekarang, para guru dituntut untuk dapat menggunakan peralatan yang sesuai dengan perkembangan zaman salah satunya dalam penggunaan internet. Guru juga dituntut untuk dapat menggunakan peralatan yang efisien dan dapat mencapai tujuan – tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Guru juga dituntut untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan perubahan zaman.

Perubahan teknologi informasi yang mengalami perubahan sangat pesat, membuat kemudahan guru untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran. Misalnya pengembangan teknologi dalam bidang pembelajaran atau dapat sebut dengan pembelajaran elektronik atau *e – learning*. *E – learning* merupakan inovasi pengembangan media pembelajaran yang dapat berkontribusi besar dalam perubahan proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis electronic learning atau *e – learning*, diharapkan dapat membuat proses belajar mengajar lebih efisien dan efektif, karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun, tanpa harus bertatap muka dengan guru.

Salah satu media pembelajaran yang mulai digunakan yaitu *Google Classroom*. Menurut (Sutrisna, 2018) *google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan oleh Google yang memungkinkan terciptanya sebuah kelas di dunia maya. Menurut (Diplan & Ratih Alkindi, 2020) *google classroom* merupakan sistem manajemen pembelajaran dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian, dan penilaian tugas secara paperless. Menurut (Gunawan & Sunarman, 2017) *Google classroom* (atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas *Google*) adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (paperless). Menurut (Sewang, 2017) *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Dapat disimpulkan bahwa, *Google Classroom* merupakan aplikasi yang dibuat oleh google yang khusus digunakan untuk media pembelajaran online atau bisa disebut dengan kelas online. Aplikasi ini memudahkan guru dalam memberikan materi, membagikan

tugas, dan mengelompokkan peserta didik, karena aplikasi ini mudah digunakan dan bisa diakses melalui komputer atau melalui *smart phone* dan bisa diakses dimana saja.

Keefektifan *google classroom* dipengaruhi oleh beberapa aspek, menurut (Wisudawati & Sulistyowati, 2020) aspek keefektifan *google classroom* yaitu, aspek perencanaan pembelajaran, aspek penyampaian materi, aspek penyampaian atau metode penyampaian, aspek interaksi pelaksanaan pembelajaran *google classroom*, aspek kriteria pelaksanaan pembelajaran, dan aspek faktor pendukung pelaksanaan *google classroom*.

Menurut (Ashoumi & Mochammad Syaifuddin Shobirin, 2019) kelebihan penggunaan *google classroom* yaitu, 1) Ruang akses yang dapat dibatasi sesuai dengan jaringan yang dibuat, 2) System pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (karena bersifat open source), 3) Media yang diunggah bisa berupa teks, video maupun link, 4) Media yang ada di dalam *google classroom* dapat sekedar dibaca ataupun di download oleh peserta didik.

Kekurangan penggunaan *google classroom* menurut (Ashoumi & Mochammad Syaifuddin Shobirin, 2019) yaitu, 1) Membutuhkan pemahaman lebih matang, 2) Perlunya tenaga ahli untuk membangun sistemnya, 3) Membutuhkan biaya lebih, 4) Media yang ada di dalam *google classroom* dibatasi kapasitasnya sebesar 2Mb.

Menurut (Ifa, 2013) hasil belajar merupakan tingkat pengetahuan yang dicapai peserta didik terhadap materi yang diterima ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut (Sjukur, 2013) hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang – ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama – lamnya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Menurut (Suminah et al., 2019) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki baik bersifat sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), maupun ketrampilan (psikomotorik) yang semuanya ini diperoleh melalui proses belajar mengajar. Menurut (Fadillah, 2016) hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat

keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Menurut (Ilmiah & Sumbawati, 2019) hasil belajar adalah adanya perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, ketrampilan, dan perilaku siswa setelah kegiatan belajar akibat dari sebuah pengalaman. Dari pemaparan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan penilaian akhir pengetahuan dari suatu proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan MC Taggart dalam (Kusna, 2020), memiliki 4 tahapan dalam satu siklus, yaitu tahap perencanaan tindakan (planning), tahap pelaksanaan tindakan (acting), tahap pengamatan (observing), dan tahap refleksi (reflecting) dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi SMK PGRI 3 Kota Kediri, dengan jumlah peserta didik 10 peserta didik. Jenis data yang diperoleh yaitu data kuantitatif, data kuantitatif berupa hasil belajar yang diperoleh dari latihan soal masalah matematika pada materi sistem persamaan linear tiga variable. Pada penelitian ini kriteria kelulusan belajar peserta didik sebesar ≥ 75 , apabila nilai peserta didik ≥ 75 maka peserta didik dianggap tuntas.

Tabel 1. Kriteria nilai keberhasilan

Rentang Nilai	Keterangan
86 – 100	Sangat Baik
70 – 85	Baik
60 – 69	Cukup
50 – 59	Kurang
0 – 49	Kurang Sekali

HASIL

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tahap Perencanaan Tindakan (Planning)

Pada tahap ini guru mempersiapkan kelas *google classroom*, yang akan digunakan untuk proses pembelajaran. Guru juga mempersiapkan tugas latihan soal matematika untuk dikirim ke fitur assignment di *google classroom*, terdapat 3 soal masalah matematika pada materi sistem persamaan linear tiga variabel.

Tahap Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Peserta didik yang melakukan absen pada siklus ini ada 10 peserta didik. Peserta didik mengerjakan latihan soal masalah matematika lalu jawaban di foto dan upload di fitur *assignment* yang terdapat di kelas *google classroom*, jumlah peserta didik yang mengumpulkan tugas ada 10 peserta didik. Saat pengumpulan tugas ada beberapa siswa yang terlambat mengumpulkan tugas, dikarenakan gangguan pada sinyal internet dan kuota internet habis.

Tahap Pengamatan (Observing)

Pada penelitian ini, kriteria kelulusan peserta didik sebesar ≥ 75 , apabila nilai peserta didik >75 maka dianggap tuntas dan apabila <75 dianggap tidak tuntas. Pada siklus I, terdapat 4 peserta didik yang tuntas dalam mengerjakan tugas, dan ada 6 peserta didik yang belum tuntas dalam mengerjakan tugas.

Tabel 2. Daftar Peserta Nilai Tuntas dan Tidak Tuntas

Peserta Didik	Nilai	Keterangan
Peserta Didik 1	85	Tuntas
Peserta Didik 2	90	Tuntas
Peserta Didik 3	80	Tuntas
Peserta Didik 4	65	Tidak Tuntas
Peserta Didik 5	65	Tidak Tuntas
Peserta Didik 6	85	Tuntas
Peserta Didik 7	45	Tidak Tuntas
Peserta Didik 8	70	Tidak Tuntas
Peserta Didik 9	55	Tidak Tuntas
Peserta Didik 10	75	Tidak Tuntas

Berikut penjabaran hasil belajar peserta didik:

Tabel 3. Daftar nilai siklus I

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terrendah	45
3	Nilai rata – rata	71

Nilai rata – rata hasil latihan soal pada siklus I adalah 71. Presentase hasil latihan soal yang tuntas pada siklus I adalah 40% dan presentase hasil latihan soal yang tidak tuntas pada siklus I adalah 60%

Tahap Refleksi (Reflecting)

Rata – rata nilai peserta didik 71, dengan rincian 4 peserta didik tuntas dan 6 peserta tidak tuntas. Presentase peserta didik yang tuntas yaitu 40% dan presentase

peserta didik yang tidak tuntas yaitu 60%. Dari data yang diperoleh pada siklus I masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM dan rata – rata nilainya juga kurang dari KKM, maka perlu adanya perbaikan di siklus II.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tahap Perencanaan Tindakan (Planning)

Pada tahap ini guru mempersiapkan kelas *google classroom*, yang akan digunakan untuk proses pembelajaran. Guru mempersiapkan tugas latihan soal masalah matematika untuk dikirim ke fitur assignment di *google classroom*, terdapat 3 soal matematika pada materi sistem persamaan linear tiga variabel.

Tahap Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Peserta didik yang melakukan absen pada siklus ini ada 10 peserta didik. Peserta didik mengerjakan latihan soal masalah matematika lalu jawaban di foto dan upload di fitur assignment yang terdapat di kelas *google classroom*, jumlah peserta didik yang mengumpulkan tugas ada 10 peserta didik.

Tahap Pengamatan (Observing)

Pada penelitian ini, kriteria kelulusan peserta didik sebesar ≥ 75 , apabila nilai peserta didik > 75 maka dianggap tuntas dan apabila < 75 dianggap tidak tuntas. Pada siklus II, terdapat 8 peserta didik yang tuntas dalam mengerjakan tugas, dan ada 2 peserta didik yang belum tuntas dalam mengerjakan tugas.

Tabel 4. Daftar Peserta Nilai Tuntas dan Tidak Tuntas

Peserta Didik	Nilai	Keterangan
Peserta Didik 1	80	Tuntas
Peserta Didik 2	85	Tuntas
Peserta Didik 3	95	Tuntas
Peserta Didik 4	100	Tuntas
Peserta Didik 5	100	Tuntas
Peserta Didik 6	100	Tuntas
Peserta Didik 7	100	Tuntas
Peserta Didik 8	30	Tidak Tuntas
Peserta Didik 9	75	Tuntas
Peserta Didik 10	60	Tidak Tuntas

Berikut penjabaran hasil belajar peserta didik:

Tabel 5. Daftar nilai siklus II

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	30
3	Nilai rata – rata	82,5

Nilai rata – rata hasil latihan soal padaa siklus II adalah 82,5. Presentase hasil latihan soal yang tuntas pada siklus II adalah 80% dan presentase hasil latihan soal yang tidak tuntas pada siklus II adalah 20%.

Tahap Refleksi (Reflecting)

Rata – rata nilai peserta didik 82,5 dengan rincian 10 peserta didik tuntas dan 2 peserta tidak tuntas. Presentase peserta didik yang tuntas yaitu 80% dan presentase peserta didik yang tidak tuntas yaitu 20%. Dari data di atas dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan hasil belajar peserta didik. Apabila pada siklus II sudah terdapat kenaikan hasil belajar, maka tidak usah dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

PEMBAHASAN

Siklus I

Penelitian di laksanakan di kelas *google classroom*, dengan 10 peserta didik. Pada siklus ini guru mempersiapkan 3 latihan soal matematika pada materi sistem persamaan linear tiga variabel. Peserta didik yang mengumpulkan tugas pada siklus ini yaitu 10 peserta didik. Pada penelitian ini kriteria kelulusan peserta didik sebesar ≥ 75 . Rata – rata nilai yang diperoleh oleh peserta didik pada siklus ini yaitu 71. Terdapat 4 peserta didik yang tuntas dalam mengerjakan tugas, presentase peserta didik yang tuntas pada siklus I yaitu 40%. Peserta didik yang tidak tuntas pada siklus ini ada 6 peserta didik, presentase peserta didik yang tidak tuntas pada siklus I yaitu 60%.

Siklus II

Penelitian di laksanakan di kelas *google classroom*, dengan 10 peserta didik. Pada siklus ini guru mempersiapkan 3 latihan soal masalah matematika pada materi sistem persamaan linear tiga variabel. Peserta didik yang mengumpulkan tugas pada siklus ini yaitu 10 peserta didik. Pada penelitian ini kriteria kelulusan peserta didik sebesar ≥ 75 . Rata – rata nilai yang diperoleh oleh peserta didik pada siklus ini yaitu 82,5. Terdapat 8 peserta didik yang tuntas dalam mengerjakan tugas, presentase peserta didik yang tuntas pada siklus II yaitu 80%. Peserta didik yang tidak tuntas pada siklus ini ada 2 peserta didik, presentase peserta didik yang tidak tuntas pada siklus II yaitu 20%. Pada siklus II terdapat peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian (Simangunsong et al., 2021) penelitian ini berjudul "Efektivitas Pembelajaran Web Menggunakan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Kelas X SMA", penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu, penelitian dilakukan dengan 30 peserta didik, sebanyak 26 peserta didik memenuhi ketuntasan perorangan yaitu ≥ 70 dan ketuntasan kelas mencapai nilai ≥ 85 dari jumlah peserta didik yang diteliti. Sedangkan hasil belajar peserta didik menunjukkan nilai rata – rata 71,8667. Lalu, kesesuaian pembelajaran dalam penelitian dilihat dari kemampuan guru mengajar berada pada nilai 4,1 dengan kategori baik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu, peneliti hanya meneliti hasil belajar, dan menggunakan materi sistem persamaan linear tiga variabel.

Penelitian (Bungel, 2014) dalam penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Palu Pada Materi Prisma" dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Hasil dari penelitian ini yaitu pada siklus I, peneliti melakukan perbaikan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa siswa telah mampu menggunakan rumus dan menyelesaikan soal dengan tepat sehingga seluruh siswa dapat mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penelitian ini akan mencari peningkatan hasil belajar siswa melalui *google classroom* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel.

Penelitian (Fitri, 2020) dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Teknik Di SMA Negeri 2 Kuningan" dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Hasil dari penelitian ini yaitu Pada siklus I, siklus II, dan siklus III dengan menerapkan *problem based learning* dengan berbantu diskusi daring dengan melalui *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar informatika materi teknik komputer. Perbedaan penelitian ini dengan

penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu penelitian ini akan menggunakan mata pelajaran matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan 2 siklus, dengan 4 tahapan yaitu, tahap perencanaan tindakan (planning), tahap pelaksanaan tindakan (acting), tahap pengamatan (observing), dan tahap refleksi (reflecting) terhadap peserta didik kelas X Akuntansi SMK PGRI 3 Kota Kediri. Dapat di ambil kesimpulan bahwa penerapan *google classroom* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik telah mencapai kriteria kelulusan yaitu sebesar ≥ 75 , hal ini dapat ditunjukkan oleh meningkatnya rata – rata, presentase peserta didik yang tuntas, dan presentase peserta didik yang tidak tuntas. Pada siklus I nilai rata – rata yang di dapat yaitu 71, dengan presentase peserta didik yang tuntas yaitu 40%, dan presentase peserta didik yang tidak tuntas yaitu 60%. Pada siklus II nilai rata – rata yang didapat peserta didik yaitu 82,5, dengan presentase peserta didik yang tuntas yaitu 80%, dan presentase peserta didik yang tidak tuntas yaitu 20%.

REFERENSI

- Ashoumi, H., & Mochammad Syaifuddin Shobirin. (2019). Peningkatan Aktifitas Belajar Mahasiswa dengan Media Pembelajaran Kelas Virtual Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sains (SNasTekS)*, September, 11–160.
<http://journal.unusida.ac.id/index.php/SNTS/article/view/385/294>
- Bungel, M. F. (2014). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 PALU PADA MATERI PRISMA. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 2(1), 52. <https://doi.org/10.17509/jmee.v3i1.3193>
- Diplan, D., & Ratih Alkindi, Z. (2020). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning (Google Classroom). *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 27–32. <https://doi.org/10.33084/neraca.v5i2.1422>
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *M A T H L I N E: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>

- Fitri, A. N. (2020). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Google Classroom terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Materi Teknik Komputer di SMA Negeri 2 Kuningan. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 3(1). <https://doi.org/10.20961/joive.v3i1.45987>
- Gunawan, F. I., & Sunarman, S. G. (2017). 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.
- Ifa, M. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Smk Negeri 3 Boyolangu Pada Standar Kompetensi Menerapkan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3). *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Ilimiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Journal Information Engineering and Educational Technology* (Vol. 3, Issue 1, pp. 46–50).
- Kusna, N. U. (2020). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBASIS DARING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH IPA MATERI USAHA DAN PESAWAT SEDERHANA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI KELAS VIII SMPN 9 SALATIGA TAHUN PELAJARAN 2020/2021*. Institut Agama Islam Negri Salatiga.
- Sewang, A. (2017). Keberterimaan Google Classroom sebagai Alternatif Peningkatan Mutu di IAI DDI Polewali Mandar. *Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner*, Vol. 1 No., 12.
- Simangunsong, V. H., Simangunsong, M. I., & Heri, B. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Web Menggunakan Google Classroom Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv) Kelas X Sma*. 14(1), 187–195.
- 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>
- Suminah, S., Gunawan, I., & Murdiah, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa melalui Pendekatan Behavior Modification. *Ilmu*

Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan, 3(2), 221–230.

<https://doi.org/10.17977/um027v3i22018p221>

Sutrisna, D. (2018). Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classroom. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(2), 69–78. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1544>

Wisudawati, T., & Sulistyowati, E. (2020). *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS) Pengukuran Usability Media Pembelajaran Online Google Classroom (Studi Kasus : Prodi Teknik. 1, 28–32.*

