



Evaluasi Media Google Classroom Berbasis Model E_Learning Dengan Tema Khutbah, Tabligh Dan Dakwah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMK Negeri 2 Bengkalis

Suswanto^{1*}, Rian Vebrianto²

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, Riau, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim , Riau, Indonesia

*Corresponding author

E-mail addresses: yantoinur77@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 17, 2024

Revised December 15, 2024

Accepted December 26, 2024

Available online February 03, 2025

Kata Kunci:

Evaluasi; Google Classroom; E Learning; Pendidikan Agama Islam

Keywords:

Evaluation; Google Classroom; ELearning; Islamic Religious Education



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Sagita Akademia Maju..

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Untuk itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *google classroom* menggunakan model *e-learning* dengan tema Khutbah, Tabligh dan Dakwah di SMKN 2 Bengkalis. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan melibatkan 20 orang guru dan siswa kelas XI sebanyak 30 orang. Proses pengambilan data dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan menjelaskan media *Google Classroom*, kemudian meminta responden untuk menjawab pertanyaan dan menilai kualitas media tersebut. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai komponen desain, interaktivitas, dan relevansi materi yang dinilai oleh guru berada dalam kategori "Sangat Setuju", sedangkan nilai rata-rata siswa sebesar 4,6 dari skala 5 dengan kategori "Sangat Setuju". Maka, dapat disimpulkan bahwa media *Google Classroom* berbasis *model E-learning* memiliki kualitas sangat baik menurut penilaian guru dan siswa. Jadi, media ini dapat digunakan sebagai alternatif yang efektif dalam pembelajaran.

ABSTRACT

Learning media is one of the important components in the teaching and learning process. For this reason, researchers want to develop Google Classroom learning media using an e-learning model with the theme Sermons, Tabligh and Da'wah at SMKN 2 Bengkalis. The methodology used in this research was Research and Development (R&D) involving 20 teachers and 30 class XI students. The data collection process was carried out directly by the researcher by explaining the Google Classroom media, then asking respondents to answer questions and assess the quality of the media. The data obtained was analyzed using descriptive analysis. The research results show that the value of the design components, interactivity and relevance of the material as assessed by the teacher is in the "Strongly Agree" category, while the students' average score is 4.6 on a scale of 5 in the "Strongly Agree" category. So, it can be concluded that Google Classroom media based on the e-learning model has very good quality according to teacher and student assessments. So, this media can be used as an effective alternative in learning.

1. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menampung siswa dan siswi untuk dibimbing dan diajarkan agar mereka memiliki pengetahuan, kemampuan, serta kecerdasan dan keterampilan untuk bekal mereka dimasa depan. Dalam proses pendidikan diperlukan pembinaan yang terarah. Dengan demikian siswa diharapkan

dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal sehingga tercapainya tujuan pendidikan yang maksimal. “Salah satu faktor yang ikut memengaruhi proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang ditetapkan oleh guru. Media pembelajaran ini merupakan sesuatu yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar. Apabila proses pembelajaran tidak menarik, kemungkinan besar siswa enggan menerima pelajaran atau siswa akan merasa bosan terhadap mata pelajaran yang disajikan” (Kristanto, 2016; Setyosari, 2010).

Sesuai dengan perkembangan saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan zaman juga memengaruhi dunia pendidikan, terutama pada media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru. “Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki potensi untuk bisa membuat suatu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membuat siswa tertarik, agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sangat mempermudah siswa dalam memahami materi dengan baik, menurut Suryadi,dkk (Hamzah & Khoiruman, 2022; Hasan et al., 2021).

Tetapi dalam realita di lapangan menunjukkan bahwa metode konvensional yang masih dominan digunakan guru dalam mengajar cenderung bersifat teacher-centered. Guru menjadi satu-satunya sumber informasi dengan pola komunikasi yang searah dan statis. Akibatnya, siswa hanya menerima materi secara pasif melalui ceramah, mencatat, dan mendengarkan penjelasan tanpa peluang untuk berpartisipasi secara aktif. Pendekatan ini membatasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Sejalan dengan pendapat Erawanto (2023), pembelajaran konvensional masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Metode ini mengurangi kesempatan siswa untuk mengeksplorasi, menemukan, dan membangun pengetahuan berdasarkan kemampuan berpikir kritis mereka. Keterbatasan ini juga berdampak pada kurang berkembangnya kreativitas dan inovasi dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih berorientasi pada siswa untuk mendukung pengembangan potensi mereka secara optimal.

Kondisi ini bertolak belakang dengan tuntutan kurikulum modern yang mendorong siswa menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya berfokus pada metode ceramah tidak memberikan ruang bagi siswa untuk menggali dan menemukan pengetahuan sendiri. Oleh karena itu, pendidik perlu menghadirkan inovasi yang dapat membangun suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi secara mendalam, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

Pendidikan agama Islam perlu lebih fleksibel dan adaptif di era modern (Muliatul, 2024). Perubahan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan peluang untuk merevolusi pendekatan pengajaran tradisional. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, yang dirancang untuk mengintegrasikan hiburan dengan

proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran digunakan dalam implementasi teknologi pendidikan untuk menyampaikan materi sehingga pesan yang diberikan dapat diterima dengan mudah oleh siswa (Hamidah & Marsiah 2020). Platform digital seperti Google Classroom menjadi salah satu solusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Google Classroom memiliki berbagai fitur yang membuat guru menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif. Melalui media Google Classroom, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, menggali pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, dan memperkuat keterampilan berpikir kritis. Penggunaan teknologi seperti ini merupakan langkah penting dalam mendukung transformasi pendidikan agama Islam di era digital.

Google Classroom adalah suatu teknologi berbasis web yang digunakan dalam bidang pendidikan untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar (Gupta & Pathania, 2021). Saat ini, Google Classroom menjadi salah satu platform pembelajaran yang populer, karena dapat menampung lebih dari 30 juta tugas yang diunggah oleh guru dan siswa (Salam, 2020). Dengan demikian, Google Classroom dapat digunakan sebagai wadah untuk memberikan dan mengunggah tugas bahkan menilai tugas yang telah dikumpulkan (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019). Selain itu, Google Classroom juga mempunyai kemampuan untuk membuat salinan otomatis dari tugas yang sudah dikerjakan, dalam aplikasi ini tidak terdapat iklan dan bersifat gratis (Utami, 2019). Lebih lanjut, Abidin & Saputro (2020) menambahkan bahwa dengan Google Classroom, guru dapat memberikan tugas secara online, meningkatkan kerjasama baik antarguru, guru dan siswa, maupun antarsiswa, serta mengembangkan komunikasi yang baik dengan siswa setiap saat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Google Classroom dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dan siswa berinteraksi dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran Google Classroom dengan pendekatan model e-learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada tema Khutbah, Tabligh dan Dakwah. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis kualitas desain, interaktivitas, relevansi materi, serta dampaknya terhadap pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menentukan apakah media pembelajaran Google Classroom ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi terkait pengembangan dan implementasi media ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. METODE

Desain dan Prosedur Penelitian

Metode penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan fenomena atau masalah yang ada dalam bentuk data yang dapat diukur dan diurai secara deskriptif. Dalam metode ini, data yang dikumpulkan berupa angka dan informasi yang bisa dianalisis dan dihitung menggunakan teknik statistik untuk menggambarkan keadaan atau fenomena yang

sedang diteliti Watson (dalam Trianto, 2010:174) mengatakan jika "pendekatan kuantitatif adalah termasuk metode dalam penelitian ilmiah (scientific inquiry) yang berlandaskan pada filsafat positivisme logikal (logical positivism), yang bekerja dengan peraturan ketat mengenai logika, keaslian, aturan-aturan, dan prediksi. Metode penelitian deskriptif kuantitatif umumnya digunakan ketika peneliti ingin memperoleh data yang objektif, terukur, dan dapat dianalisis untuk memberikan prediksi yang lebih akurat mengenai fenomena yang diteliti. metode kuantitatif termasuk penelitian empiris yang datanya berbentuk angka-angka (Sahrum dan Sahlm, 2012). Hasil data yang didapat berupa angka-angka dianalisa kemudian dideskripsikan.

Subjek Responden Penelitian

Penelitian ini melibatkan Guru sebanyak 20 orang dan siswa kelas XI sebanyak 30 orang Pengumpulan data berupa angket yang telah diberikan kepada responden yaitu untuk diisi dan diberikan penilaian setelah dilakukan Tindakan.

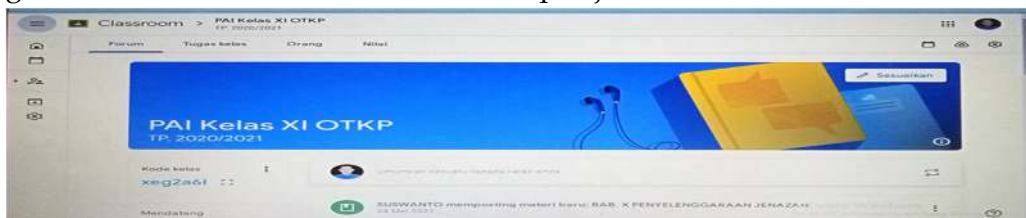
Instrumen Penelitian

Penelitian ini diambil dengan memberikan instrument atau angket kepada Guru dan siswa. Instrumen atau angket guru memiliki 7 (tujuh) dimensi yang mana masing-masing memiliki 3 (tiga) indikator sehingga pernyataan keseluruhan untuk guru adalah sebanyak 21 pernyataan. Sedangkan Instrumen atau angket siswa memiliki 7 (tujuh) dimensi yang mana masing-masing memiliki 3 (tiga) indikator sehingga pernyataan keseluruhan untuk siswa adalah sebanyak 21 pernyataan. Instrument guru dan siswa memiliki rentang penilaian dari angka 1-5, nilai 1 menyatakan pilihan sangat kurang setuju (SKS), nilai 2 menyatakan tidak setuju (TS), nilai 3 menyatakan kurang setuju (KS), nilai 4 menyatakan setuju (S), dan nilai 5 menyatakan sangat setuju (SS).

Gambaran Media Google Classroom

1. Tampilan Menu Awal

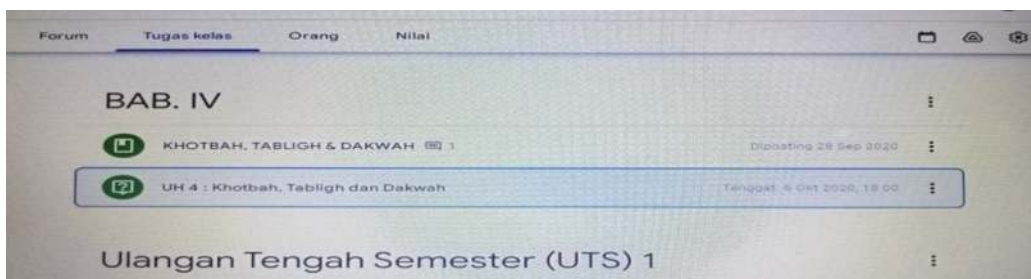
Menu awal adalah forum yang berisikan gambaran umum dari menu-menu google classroom serta memuat nama mata pelajaran, kelas dan kode kelas.



Gambar 1. Tampilan Menu Awal

2. Tampilan Menu Tugas Kelas

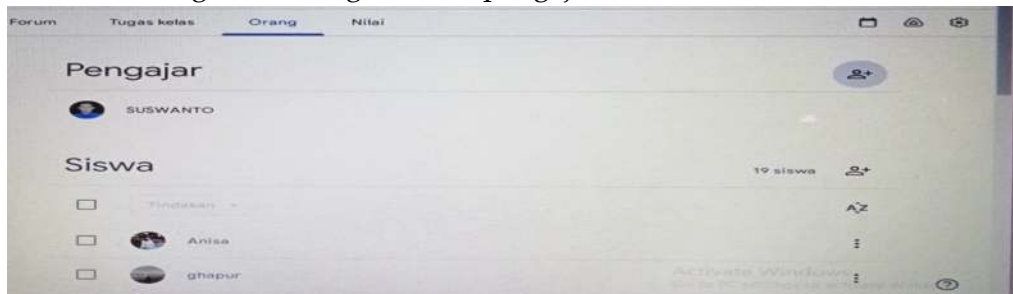
Menu tugas kelas berisikan tugas yang diberikan guru kepada siswa, baik berupa materi maupun asesmen.



Gambar 2. Tampilan Menu Tugas Kelas

3. Tampilan Menu Orang

Menu orang berisikan guru atau pengajar dan siswa dalam kelas.



Gambar 3. Tampilan Menu Orang

4. Tampilan Menu Nilai

Menu nilai berisikan nilai-nilai siswa berdasarkan jumlah asesmen yang dilakukan oleh guru.



Gambar 4. Tampilan Menu Nilai

Kelebihan utama dari Google Classroom, yaitu penghematan waktu dan fitur yang sangat sederhana, sehingga mudah untuk digunakan (Suharsana et al., 2019). Izenstark & Leahy (2015) mengemukakan beberapa kelebihan dari Google Classroom sebagai salah satu bagian dari Learning Management System (LMS), antara lain:

1. Memiliki proses pengaturan yang cepat dan nyaman

Proses pengaturan Google Classroom sangat cepat dan nyaman daripada melakukan pemasangan atau pendaftaran pada LMS lokal atau provider. Guru dengan pengalaman penggunaan e-learning yang beragam tetap dapat mengaksesnya dengan mudah dan melakukan pendistribusian materi pelajaran dan tugas pada siswa.

2. Menghemat waktu

Siswa tidak perlu untuk mengunduh tugas tertentu dari guru. Guru hanya perlu membuat dan mendistribusikan bahan ajar pada siswa secara online. Selain itu, guru dapat menilai dan memberikan umpan balik untuk semua tugas siswa, bahkan dapat menentukan peringkat setiap siswa. Seluruh proses yang dilakukan tanpa kertas, sehingga tidak ada waktu yang terbuang untuk mendistribusikan dokumen fisik. Metode pembelajaran ini juga dapat disesuaikan dengan jadwal harian siswa,

sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas secara online sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan oleh guru.

3. Meningkatkan kerjasama dan komunikasi

Salah satu manfaat penting dari penggunaan Google Classroom, yakni mewujudkan suatu kolaborasi secara daring yang efisien. Guru dapat mengirimkan pemberitahuan kepada siswanya untuk memulai diskusi atau aktivitas pembelajaran secara daring. Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik pada temannya dengan menuliskannya pada alur diskusi di Google Classroom. Kemudian, jika mereka membutuhkan bantuan karena mengalami kesulitan dalam memahami tugas atau ingin mempelajari topik-topik tertentu, mereka akan mendapatkan respon secara langsung dari teman virtual mereka.

4. Penyimpanan data yang terpusat.

Dengan Google Classroom, semua partisipan termasuk guru dan siswa memiliki akses secara terpusat. Siswa dapat melihat seluruh tugas pada suatu folder khusus, dan mengetahui nilai pada aplikasi ini. Selain itu, guru dapat menyimpan materi dan aktivitas pembelajaran pada penyimpanan cloud. Mereka tidak perlu khawatir jika dokumen-dokumen tersebut akan hilang, karena semuanya tersimpan pada LMS gratis ini.

5. Pembagian bahan ajar yang cepat

Guru/ fasilitator pembelajaran daring memiliki akses untuk membagikan informasi dan bahan ajar, sehingga tidak perlu mengirim email satu per satu kepada masing-masing siswa. Guru hanya membagikan tautan mengenai materi yang akan diberikan pada siswanya.

Proses Pengambilan Data

Proses pengambilan dan pengumpulan data dari penelitian ini adalah dengan memberikan instrument atau angket kepada responden yaitu guru dan siswa yang diberikan dan diisi oleh responden yang masing-masing terdiri dari 7 (tujuh) item yang tersebar dalam 21 (dua puluh satu) pernyataan/indikator terkait dengan media Google Classroom. Instrumen atau angket penelitian ini melibatkan 20 orang guru dan 30 orang siswa.

Analisis Data

Hasil Analisis data penelitian ini menyatakan dari hasil penyebaran instrumen atau angket responden guru sebanyak 7 (tujuh) dimensi dengan jumlah pernyataan 21 indikator memberikan penilaian skala numerik (sangat setuju) 100% dengan nilai standar deviasi (dirata-ratakankan) sebesar 0,10. Sedangkan responden siswa sebanyak 7 (tujuh) dengan jumlah pernyataan sebanyak 21 indikator memberikan penilaian sangat setuju dengan nilai standar deviasi (dirata-ratakan) sebesar 0,18. Hasil analisis menunjukkan bahwa media Google Classroom yang diterapkan pada proses pembelajaran relevan dengan materi yang disajikan, mudah dipahami, efisien, menarik, mudah digunakan dan proses pembelajaran menyenangkan untuk diikuti, sehingga tercipta motivasi, konsentrasi belajar yang efektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Google Classroom adalah layanan web gratis dari Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penilaian tugas,

tanpa menggunakan kertas. Tujuan utama dari Google Classroom adalah untuk mengefisienkan proses penyebaran dokumen antara guru dan siswa. Google Classroom pertama kali diperkenalkan sebagai suatu fitur G-Suite bagi pendidikan, yang kemudian dirilis secara resmi pada 12 Agustus 2014. Pada tahun 2014 sampai dengan 2016, pengembangan Google Classroom tidak diperuntukkan bagi semua orang, tetapi hanya bagi sekolah yang bekerjasama dengan Google. Namun, pada Maret 2017, Google Classroom dapat diakses oleh seluruh orang dengan menggunakan Google pribadi (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016). Selain itu, Google Classroom dapat diakses secara gratis melalui komputer maupun gawai. Aplikasi ini dapat diunduh melalui playstore pada Android atau app store pada iOS.

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi berbasis internet yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Google Classroom adalah platform yang berorientasi pada pembelajaran sekolah secara hybrid, serta dirancang untuk menyederhanakan dalam proses pemberian dan pengerjaan tugas tanpa menggunakan kertas. Selain itu, Google Classroom dapat dengan mudah untuk disinkronkan dengan layanan Google lainnya seperti google drive, sehingga dapat menyederhanakan penyimpanan dan pengaturan data (Ni, 2020). Dengan menggunakan aplikasi ini, guru hanya perlu untuk membuat kelas dan membagikan kode kelas tersebut kepada siswa, sehingga siswa dapat bergabung dalam kelas tersebut (Oktaria & Rahmayadevi, 2021).

Berdasarkan hasil analisis data, penilaian evaluasi media google classroom oleh guru tentang 7 aspek/dimensi hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian guru terhadap aspek/dimensi google classroom

o.	N	Dimensi yang diukur	N	\bar{X}	S	Interprestasi
1.	2	Tampilan layar	20	4,5	0,2	Sangat setuju
2.	2	Gambar/video	20	4,7	0,0	Sangat setuju
3.	2	Teks	20	4,7	0,0	Sangat setuju
4.	2	Isi kandungan	20	4,6	0,1	Sangat setuju
5.	2	Penyampaian objektif	20	4,6	0,1	Sangat setuju
6.	2	Kemudahan dalam penggunaan	20	4,7	0,0	Sangat setuju
7.	2	Efisiensi	20	4,6	0,1	Sangat setuju

Data di atas menjelaskan penerimaan para guru terhadap media pembelajaran google classroom sebagai salah satu sumber alternatif tempat menyampaikan materi pembelajaran dari berbagai dimensi penilaian. Hasil evaluasi yang ditunjukkan pada

angket menunjukkan bahwa instrumen berada pada tahap sangat diterima secara didaktis (X rata-rata = 4,66, sd = 0,12). Untuk semua item secara didaktis, peneliti memiliki nilai berada pada rentang rata-rata yaitu 3,32 sampai dengan 3,47 (Mudrajad; 198). Ini artinya aspek penerimaan media ini memiliki cakupan dimensi menyampaikan tujuan pembelajaran, dapat menampilkan materi dengan menarik, memudahkan penekanan konsep, memberikan tampilan yang menarik, bersesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat suasana pembelajaran yang memberikan interaksi timbal balik sehingga dapat mendukung konsep pembelajaran dengan baik. Untuk dapat memberikan gambaran kita merujuk pada dimensi dan indikator (Arief S dan Suwanto; 86).

Tabel 2. Hasil Penilaian siswa terhadap aspek/dimensi google classroom

o.	N	Dimensi yang diukur	N	\bar{X}	S	Interprestasi
1.		Tampilan layar	3 0	4,2 2	0,2 2	Sangat setuju
2.		Gambar/video	3 0	4,4 0	0,1 6	Sangat setuju
3.		Teks	3 0	4,2 6	0,3 0	Sangat setuju
4.		Isi kandungan	3 0	4,2 8	0,2 0	Sangat setuju
5.		Penyampaian objektif	3 0	4,3 7	0,1 9	Sangat setuju
6.		Kemudahan dalam penggunaan	3 0	4,3 2	0,1 6	Sangat setuju
7.		Efisiensi	3 0	4,4 2	0,1 5	Sangat setuju

Data di atas menjelaskan penerimaan para siswa terhadap media pembelajaran google classroom sebagai salah satu sumber alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dari berbagai dimensi penilaian. Siswa memberikan penilaian sangat setuju dengan nilai rata-rata 4,3. Jadi dapat disimpulkan bahwa media google classroom yang diterapkan pada proses pembelajaran relevan dengan materi yang disajikan, mudah dipahami, efisien, menarik, mudah digunakan dan proses pembelajaran menyenangkan untuk diikuti, sehingga tercipta motivasi, konsentrasi belajar yang efektif. Siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan google classroom, menyatakan bahwa media google classroom memudahkan pemahaman materi, dan menambah semangat serta minat belajar. Hasil keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari penilaian tugas dan analisis yang telah diberikan kepada peserta didik dan telah memenuhi KKM yang menunjukkan nilai presentase keseluruhan 86% dengan kategori "Sangat Efektif" (Bennett et al., 1984; Sari, 2021).

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Hasil pengolahan data responden instrument guru dari keseluruhan dimensi sebanyak tujuh dimensi yang terdiri dari 21 indikator/ pernyataan menunjukkan skala numerik sangat setuju (100%) dari keseluruhan 21 indikator yang tersebar didalamnya dan penilaian siswa menunjukkan skala numerik sangat setuju 21 indikator dengan penggunaan media google classroom dalam proses pembelajaran.
2. Media google classroom dinilai efektif, menarik, efisien, mudah digunakan dan menyenangkan.
3. Penerapan media google classroom mempengaruhi motivasi, minat, dan konsentrasi belajar siswa.
4. Proses pembelajaran menjadi lebih stabil dan efisien.

Saran

1. Perluasan penggunaan media google classroom dalam kegiatan belajar mengajar untuk menjadikan Pendidikan bermutu tinggi.
2. Pengembangan media e-learning yang lebih interaktif dan menarik.
3. Pelatihan bagi pendidik untuk mengoptimalkan penggunaan media google classroom.
4. Evaluasi berkala terhadap efektifitas media google classroom pada kegiatan belajar mengajar.
5. Pengintegrasian media google classroom dengan metode pembelajaran lain untuk kualitas belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. & Saputro, T. M. E. (2020). *Google classroom as a mathematics learning space: potentials and challenges*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567, 1-6. (Online), (doi:10.1088/1742-6596/1567/2/022094).
- Erawanto, U., Triantoro, M., Sari, H. P., & Primasari, Y., 2023. *Meningkatkan kemampuan guru dalam membuat modul pembelajaran*, Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat, vol 3, no 2, hal 136-145. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i2.2763>
- Bennett, N., Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). *Educational Research: An Introduction*. *British Journal of Educational Studies*, 32(3), 274.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U., 2023, *Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran*, *Journal of Student Research (JSR)*, vol 1, no 2, hal 01-17
- Gupta, A. & Pathania, P. (2021). *To study the impact of google classroom as a platform of learning and collaboration at the teacher education level*. *Education and Information Technologies*, 26, 843–857. (Online), (<https://doi.org/10.1007/s10639-020-10294-1>).
- Hamidah, & Marsiah, 2020, *Pembelajaran Maharah al-Istima' dengan memanfaatkan media YouTube: Problematika dan solusi*, *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, vol 8, no 2, hal 147-160. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i2.2282>

- Hamzah, M. Z., & Khoiruman, M. A. (2022). *Media Pembelajaran dalam Menghadapi di Era Society 5.0*. KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu, 1(2), 444-453
- Hasan, Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P., I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.; Vol. 1). Tahta Media Group.
- Izenstark, A., & Leahy, K. L. (2015). *Google classroom for librarians: features and opportunities*. *Library Hi Tech News*, 32(9), 1-3. (Online), (<http://dx.doi.org/10.1108/LHTN-05-2015-0039>).
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Kuncoro, Mudrajad. 2019. *Metode Riset untuk bisnis dan Ekonomi, Bagaimana meneliti dan menulis Tesis*. Jakarta; Erlangga.
- Muliatul, Nasiruddin Sidqi, & Mazrur. 2024. The role of high schools in Central Kalimantan in developing Islamic religious education for adolescents: *A field review in the technological era*. *Islamika*, vol 3 , no 6, hal 1350-1361.
- Ni, L. B. (2020). *Blended learning through google classroom*. *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, 14(4), 215-221.
- Nirfayanti, N. & Nurbaeti, N. (2019). *Pengaruh media pembelajaran google classroom dalam pembelajaran analisis real*. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2, 50-59.
- Salam, U. (2020). *The students' use of google classroom in learning english*. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, 9(4), 628-638. (Online), (doi: 10.23887/jpi-undiksha.v9i4.27163).
- Sari, R. K. (2021). *Penelitian Kepustakaan dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia*. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60-69. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (1st ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Subyantoro, A., Suwanto FX. 2019. *Metode dan teknik penelitian sosial*. Yokyakarta; Andi.
- Sudarsana, I. K., Putra, I. B. M. A., Astawa, I. N. T. & Yogantara, I. W. L. (2019). *The use of google classroom in the learning process*. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series*, 1175, 1-5.
- Syahrum, dan Salim. "Metodologi Penelitian Kuantitatif." *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 2012.
- Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Utami, R. (2019). *Analisis respon mahasiswa terhadap penggunaan google classroom pada mata kuliah psikologi pembelajaran matematika*. Prisma, *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 498-502.
- Wicaksono, V. D. & Rachmadyanti, P. (2016). *Pembelajaran blended learning melalui google classroom di sekolah dasar*. *Seminar Nasional Pendidikan Pgsd UMS & Hdpgsdi Wilayah Jawa*, 513-521.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z., 2023, *Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*, *Journal on Education*, vol 5, no 2, hal 3928-3936.