



Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halm 2642 - 2649

EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Research & Learning in Education

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>



Kreativitas Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi *Google Classroom* untuk Siswa Sekolah Dasar

Arum Fatayan^{1✉}, Zulherman², Mardita Putri Fauziah³

Universitas Muhammadiyah PROF.DR.HAMKA, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : arum_fatayan@uhamka.ac.id¹, zulherman@uhamka.ac.id²

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebijakan sekolah dengan menggunakan aplikasi *google classroom*. Khususnya di Sekolah Dasar lalu kendala apa dalam implementasinya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. sumber primer dan sumber sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Hasil dari penelitian mengungkapkan bahwa aplikasi *Google Classroom* didalam pembelajaran khususnya saat masa Pandemi Covid-19 cukup membantu. kendala yang dialami disetiap kelas yaitu adanya kurang komunikasi terhadap siswa dan telatnya dalam pengumpulan tugas sehingga memperambat penilaian, upaya yang dilakukan setiap guru dengan mengatasi kendala yaitu dengan komunikasi ke siswa, orangtua dan lain-lain yang berperan didalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran Online, Google Clasroom, Sekolah Dasar.

Abstract

The purpose of this study was to determine school policies by using the *Google Classroom* application. Especially in elementary school, what are the obstacles in its implementation? The method used in this research is to use a qualitative approach with a descriptive method. primary sources and secondary sources. Data collection techniques used are interviews, observation and documentation. Data analysis techniques consist of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. While checking the validity of the data using source triangulation. The results of the study revealed that the *Google Classroom* application in learning, especially during the Covid-19 pandemic, was quite helpful. The obstacles experienced in each class are the lack of communication with students and the delay in collecting assignments so that it slows down the assessment, the efforts made by each teacher to overcome obstacles, namely by communicating to students, parents and others who play a role in learning.

Keywords: Online Learning, *Google Classroom*, Elementary School.

Copyright (c) 2022 Arum Fatayan, Zulherman, Mardita Putri Fauziah

✉ Corresponding author

Email : arum_fatayan@uhamka.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2466>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan aspek penting untuk belajar, karena pembelajaran membawa kita ke masa depan yang belum bisa kita pegang dan ada kebutuhan untuk mempromosikan pemikiran yang berbeda dalam ruang belajar yang beragam dan dinamis. Kita membutuhkan ruang pendidikan yang mengenal manusia keragaman dan hak istimewa itu dan memanfaatkan keragaman tersebut untuk mengembangkan modal kreatif kita (Robert, 2006). Kreativitas dicirikan oleh aktivitas atau kecenderungan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sebagai pencipta, guru mengakui bahwa kreativitas bersifat universal dan oleh karena itu semua kegiatan didukung, dibimbing, dan dimotivasi oleh kesadaran ini. Kreativitas tidak selalu dimiliki oleh guru dengan kapasitas akademik dan intelektual yang tinggi. Memang, kreativitas tidak hanya membutuhkan keterampilan dan kemampuan, kemauan atau motivasi. (Addys, 2016).

Pembelajaran online adalah pembelajaran yang dilakukan di luar kelas atau didalam rumah dan biasa disebut dengan belajar daring atau belajar di rumah yang dilakukan secara online dengan bantuan jaringan internet oleh siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran melalui media platform seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Google Form*, *Group Whatsapp* (Yunitasari dkk, 2020). Akan tetapi pelaksanaan belajar daring mempunyai banyak hambatan, salah satunya yaitu dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika, bertatap secara langsung saja banyak siswa yang masih banyak yang tidak mengerti apalagi sekolah sekarang menerapkan pembelajaran daring. Oleh karena itu sekolah menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi google meet seminggu sekali, dan menggunakan group whatsapp. Tetapi semenjak guru menggunakan group whatsapp hanya memberikan materi tanpa menjelaskan dengan bermacam-macam media membuat siswa malas-malasan. Walaupun pembelajaran sekarang di tengah era pandemi Covid-19 semua pembelajaran di alihkan menjadi pembelajaran daring, akan tetapi tetaplah peran guru sebagai pendidik tidak akan tergantung guru tetapi menjadi faktor penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Guru dituntut mempunyai kreativitas yang tinggi supaya menciptakan generasi yang unggul. Pendidik pada konteks pendidikan pengaruh yang sangat besar dan strategis.

aplikasi *Google Classroom* adalah platform berbasis web gratis yang dikembangkan oleh *Google* dan penggunaannya tidak berbayar. *Google Classroom* terbit pada tanggal 12 Agustus di tahun 2004, platform ini dapat diakses oleh para pendidik dan siswa untuk berbagi soal-soal serta materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru, siswa pun dapat mengumpulkan hasil dari jawaban tersebut kedalam platform *Google Classroom* sehingga siswa dan guru dapat bekerja sama tanpa harus menggunakan kertas dalam aplikasi ini (Atikah dkk, 2021). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang bagaimana cara guru mengimplementasikan aplikasi *google classroom* dikarenakan ini dapat membantu pekerjaan guru dalam memberikan nilai tugas atau pengumpulan tugas dirumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran dan berbeda-beda bagaimana cara mengimplementasikan dan menggunakan didalam kegiatan belajar mengajar.

Belajar adalah suatu kegiatan atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkuat kepribadian. Dalam konteks pengetahuan atau proses memperoleh pengetahuan, dalam pengertian ilmiah biasa. Kontak manusia dengan alam disebut pengalaman. Pengalaman yang berulang menimbulkan pengetahuan atau kumpulan pengetahuan. Definisi ini merupakan definisi umum dalam pembelajaran saintifik konvensional, dan mengasumsikan bahwa pengetahuan sudah tersebar di alam, tinggal bagaimana siswa atau pembelajar mengeksplorasi, menemukan dan mencari kemudian reseptif untuk memperoleh pengetahuan. (Suyono & Hariyanto, 2011).

(Martin & Riyanto, 2010) Belajar merupakan tahapan untuk berubahnya individu Konsisten dengan tujuan atau sasaran belajar yang dimaksudkan, usaha tersebut merupakan usaha yang disengaja atau disadari. (ertikanto, 2016) Belajar adalah proses usaha sadar pribadi individu untuk berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi benar, dari tidak terampil menjadi mahir melakukan sesuatu. Belajar yaitu proses yang mendasari berbagai keahlian dari beberapa pengalaman yang mudah dan sederhana, sehingga pada

keterampilan yang memerlukan kemampuan yang kompleks, serta melibatkan berbagai prosedur dengan berbagai tingkat kesulitan (arsa, 2015).

Tujuan belajar yang sebenarnya ialah diusahakannya untuk mencapai tujuan dengan berbagai tindakan intruksinal yang biasa disebut dengan *instructuional effects*, dan biasanya berwujud keterampilan dan pengetahuan, berbeda dengan, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar intruksional di sebut *nurturant effects*. Wujudnya berupa kemampuan berfikir kritis dan logis, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya. Tujuan ini adalah konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu (Thobroni & Mustofa, 2011). Dalam pelaksanaannya, belajar adalah kegiatan pribadi untuk memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan melalui pengelolaan bahan pembelajaran. Psikolog dan guru sering melihat belajar sebagai perubahan perilaku, pandangan yang memisahkan pengertian proses belajar dari pemahaman yang kuat tentang kegiatan yang pada dasarnya adalah belajar hafalan. Belajar memahami fakta sangat berbeda dengan menghafal fakta.

Media Pembelajaran memiliki dua ciri yaitu sempit dan luas. "Secara sempit" mengacu pada media yang berwujud: grafik, foto, perangkat mekanis dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Menurut yang dimaksud dengan "luas" yaitu kegiatan yang dapat menciptakan kondisi untuk siswa dalam mendapatkan pengalaman baru, keterampilan baru, serta karakter yang baru (Musfiqin, 2012). Media pembelajaran biasa dikatakan dengan sesuatu penghubung terpacainya suatu pesan pembelajaran (*message learning*) yang berasal dari asal utama pesan (*message resource*) kepada yang menerima pesan (*message receive*) sehingga terciptanya kegiatan belajar mengajar yang baik (Imas & berlin, 2017). Media pembelajaran adalah Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Nurdyansyah, 2019). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam belajar. (Sukiman, 2012). Media pembelajaran adalah penghubung dari sumber pesan ke penerima pesan, yang dapat menimbulkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan maka dapat didorong dan dilibatkan dalam pembelajaran (Hamid dkk, 2020).

Menurut uraian di atas Menurut yang dimaksud dengan "luas" yaitu Kegiatan yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sesuatu yang menghubungkan pesan pembelajaran (*message learning*) sampai dari sumber pesan (*message resources*). Penerima pesan (*message accept*) yang memungkinkan terjadinya interaksi belajar. Pengajaran dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran), sehingga dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian yang digunakan deskriptif. penelitian kualitatif yaitu strategi *inquiry* yang menekankan pencari makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena; fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik; mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif (Yusuf, 2014). Sedangkan menurut (Semiawan, 2010) metode penelitian kualitatif adalah sebagai model atau penulusuran dalam mengerti gejala sentral, untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancara peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas. Menurut (Hardani,dkk, 2020) metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, metode deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu, dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji

hipotesis. Alasan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif karena metode deskriptif berusaha menggambarkan dan memberikan fakta dan menginterpretasi sesuatu apa adanya dimana deskriptif ini ditulis dalam bentuk narasi untuk melengkapi gambaran menyeluruh tentang apa yang terjadi dalam aktivitas atau peristiwa yang dilaporkan.

Dalam penelitian ini peneliti berperan adalah instrumen utama. Peneliti bertindak secara langsung. Memulai dari proses perizinan hingga penyusunan laporan. Peneliti terlibat aktif dan intensif dalam proses pengumpulan data, sehingga peneliti mengetahui secara langsung keadaan di lokasi penelitian dan data yang dikumpulkan dapat di pertanggungjawabkan. Hubungan dengan partisipan atau subjek peneliti berperan sebagai wartawan sedangkan subjek berperan sebagai narasumber. Adapun hubungannya dengan tempat penelitian atau sekolah, peneliti hanya sebagai wartawan atau jurnalis yang mengumpulkan data dan mencari informasi terkait masalah yang sedang diteliti. Maka dengan demikian kedudukan peneliti disini hanya sebatas pengumpul data dan pencari informasi, sehingga data dan informasi yang didapat murni berdasarkan instrumen dan wawancara dari subjek dan informasi lain.

Analisis data merupakan bagian proses mencari dan menyusun secara sistematis dan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan, dengan cara memasuki data sesuai dengan kategorinya dan dijabarkan ke dalam unit-unit, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan juga membuat kesimpulan supaya mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif dalam menganalisis data hasil penelitiannya yang diperoleh dari proses mencari dan menyusun secara sistematis, hasil yang didapat dari observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan temuan peneliti yang telah dipaparkan, penggunaan media pembelajaran aplikasi *google classroom* merupakan kebijakan dari sekolah beserta guru-guru dengan alasan sebagai wadah, wadah dimana merupakan sebuah tempat dimana guru memberikan tugas, memberikan materi, kemudian juga bagi siswa untuk memudahkan mengumpulkan tugas, dan hasil ujian-ujian, jadi untuk memudahkan dari guru dan siswa untuk menilai dan mengumpulkan tugas. Akan tetapi, guru dapat menambahkan platform/media lain sebagai penunjang pembelajaran online pada mata pelajaran matematika ini, splatform *whatsapp* digunakan untuk berkomunikasi dengan siswa dan orangtua siswa apabila terdapat hambatan pada siswanya dan juga aplikasi *youtube* sebagai bentuk kreativitas guru dalam menambahkan media pembelajaran dengan video-video pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan jemu akan pelajaran matematika, dan juga aplikasi *google meet* sebagai digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran matematika dengan bertatap muka seminggu sekali jika terdapat materi baru untuk disampaikan dan menyampaikan materi dengan ada yang menggunakan papan tulis untuk menyampaikan materi bertujuan agar siswa paham apa yang disampaikan oleh guru. Dengan aplikasi tersebut, guru lebih mudah dalam menyampaikan siswa, dan memberikan materi, tugas, ataupun kuis, dan dapat menambahkan absen foto dan juga video, sehingga kegiatan belajar berjalan dengan aktif dan pemberian materi ajar lebih tepat sasaran ke siswa.

Dalam pembelajaran daring dengan mengoperasikan platform *google classroom*, walaupun pembelajaran berpindah ke dalam pembelajaran online namun materi dan tugas-tugas sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Perbedaannya hanya pada model dan cara yang disampaikan guru ke siswa. Dari hasil berbagai temuan, peneliti menyimpulkan bahwa dalam kegiatan kreativitas pelaksanaan aplikasi *google classroom* dengan menggunakan media tersebut dalam belajar, kegiatan berjalan tepat dengan peraturan yang ditetapkan sekolah sebagai suatu wujud akan merdeka belajar yaitu pembelajaran dilaksanakan secara daring. Tahapan diawali melalui siswa diperintahkan untuk mendownload aplikasi *google classroom* dengan akun edu masing-masing yang dibuatkan dari pemertintah. Selanjutnya penjelasan materi bukan hanya lewat aplikasi *google classroom* saja untuk menyampaikan materi, sehingga siswa diperintahkan mendownload aplikasi *google meet* untuk melakukan penyampaian materi tapi seperti kaya secara langsung atau bertatap muka. Memilih untuk menggunakan aplikasi *Google Classroom*

merupakan salah satu alternatif agar proses pembelajaran online tetap berjalan efektif dan efisien, bahkan di masa pandemi Covid19 kepala sekolah juga membentuk suatu kelompok belajar dan evaluasi yang dilakukan setiap rencana pertemuan yang ditentukan dan dibentuk untuk bisa belajar tutor sebaya jadi sesama teman untuk saling mengajar dan saling melengkapi, jadi ada rombongan belajar 27 rombongan belajar dibagi-bagi ada yang 4 ada yang 5, mereka itu membentuk kelompok sehingga pada saat misalnya diawal tahun guru-guru sama-sama membuat program baik program tahunan, program semester dan kemudian sama-sama membuat RPP, jika ada pertemuan lagi mereka sama-sama membuat alat praga jadi saling melengkapi walaupun kondisinya seperti ini. Meski proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* telah berjalan setahun, namun antusias dari guru maupun siswa tidak akan hilang, walaupun ada sebagian siswa yang kurang mengerti dari pembelajaran matematika namun mereka tetap mengikuti pembelajaran secara baik.

Dalam kegiatan pembelajaran yang baik guru akan menyiapkan segala persiapan secara matang agar terciptanya pembelajaran yang aktif dan efektif. Guru dapat menunjukkan berbagai media ataupun materi demi menunjangnya tujuan pendidikan yang sempurna. Tidak menutup harapan apabila segala sesuatu sudah disiapkan dan ditambahkan walaupun pembelajaran dilakukan secara online atau tidak belajar didalam kelas. Segala bentuk kesiapan yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran daring matematika berbeda caranya dengan setiap guru awalnya adalah absen ada sebagian guru menggunakan absen melalui WA dengan foto mukanya dan nama panjang dan nomer absen siswa atau *google classroom* dengan menyebutkan nama panjang dan no absen, menyiapkan segala materi pelajaran dan mencari sumber dari buku baik buku LKS atau tematik. Selain itu guru juga dapat menggunakan buku guru juga mencari refensi video pembelajaran yang menarik melalui media lainnya agar memiliki semangat belajar dan tercapainya tujuan belajar. Dan yang kiranya beberapa masih dianggap abstrak ataupun baru guru bisa melakukan *google meet* untuk dijelaskan materi matematika dengan cara menggunakan papan tulis untuk menjelaskan cara matematika atau media alat yang nyata. Dan mempersiapkan soal-soal siswa ke dalam *google classroom* dari materi tersebut yang sudah disampaikan oleh guru dan mempersiapkan penilaian hasil tugas siswa di *google classroom*. Matrei dan soal-soal yang telah disampaikan guru sesuai dengan apa yang telah tercantum dalam silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Penilaian hasil belajar siswa selama pembelajaran daring matematika menggunakan aplikasi *google classroom*, *google form*, *whatsapp group*. Untuk *google classroom* guru menilai dari cara guru membuat soal dari *google form* semacam kuis-kuis dan soal pilihan ganda atau uraian selanjutnya jawaban siswa otomatis tersimpan di *google form* maka guru akan mudah menilai dan menganalisis siswa. Dan ada juga yang hanya mengirimkan bukti foto bukti tugas jika tugasnya ada di buku tematik lalu ke *google classroom* pakai akun masing-masing. Jika ada salah satu murid atau beberapa murid yang telat mengumpulkan tugas itu jadi permasalahan didalam penilaian maka dari itu siswa dituntut untuk benar-benar mengerjakan tugas yang diberikan guru melalii pesan untuk mengingatkan yang belum mengumpulkan tugas. Jika ada kesulitan di pengerjaan tugas permasalahannya adalah handphonennya di bawa orangtua murid bekerja jadi harus menunggu hingga malam, jadi sebagai guru mentoleran untuk batas waktu pengerjaan hingga malam. Agar penilaian menjadi efisien dan efektif supaya semua mengumpulkan tugasnya dengan cara seperti itu.

Hambatan yang menjadi hal utama adalah siswa, masih banyak siswa yang telat untuk mengumpulkan tugas atau tidak mengumpulkan tugas jadi menghambat penilaian. Dan terdapat banyak siswa yang masih paham dalam memahami dan kemampuannya sangat dibawah rata-rata, Masih banyak orangtua yang tidak mendukung dan mensuport kegiatan pembelajaran jarak jauh. Dan banyak juga orangtua yang masih kurang paham tentang pembelajaran online ini atau kurang update dalam memakai *handphone*.

KESIMPULAN

Kreativitas Implementasi media pembelajaran aplikasi *google classroom* dalam belajar menunjukkan bahwa guru menggunakan aplikasi tersebut sesuai dengan kebijakan dari kepala sekolah untuk memperlancarkan pembelajaran, dengan adanya aplikasi ini mempermudah cara guru untuk mengajar dan mempermudah siswa untuk mengumpulkan tugas. Kepala sekolah tidak memberatkan guru supaya mengajar dengan menambahkan aplikasi selain *google classroom*. Aplikasi ini sangat bermanfaat dikala sekolah sedang melakukan pembelajaran daring sebagai wujud merdeka belajar ditengah pandemi seperti ini.

Guru memiliki berbagai macam kreativitas dalam mengajar dan juga terdapat berbagai variasi mengajar, sesuai penemuan peneliti bahwa menggunakan bermacam-macam aplikasi seperti *youtube*, *video pembelajaran*, *whatsapp group*, *google form*, *google meet*. Alasan guru memakai aplikasi selain *google classroom* dikarenakan supaya pembelajaran tidak membosan supaya bervariasi. *Youtube* adalah media pembelajaran aplikasi yang sering digunakan untuk guru memberikan suatu materi seperti penjelasan untuk mata pelajaran matematika. Dan kalau *google meet* adalah aplikasi yang digunakan seminggu sekali jika ada materi baru. Banyak materi yang di berikan lewat aplikasi, kalau misalkan ujian harian atau kuis lewat *google form*, jika *group whatsapp* untuk absen foto setiap siswa.

Hambatan yang guru hadapi dalam mengimplementasikan media pembelajaran aplikasi *google classroom* untuk belajar adalah siswa yang sering telat mengumpulkan tugas dan ada yang tidak mengumpulkan tugas permasalahan itulah yang sering membuat penghambat guru untuk menilai tugas-tugas. Dan siswa yang sulit memahami materi yang sudah diberikan oleh guru, jadi guru harus lebih intens memantau pribadi lewat *whatsapp* untuk menanyakan apakah ada materi yang kurang dipahami.

Usaha yang dapat digunakan oleh guru untuk menerapkan media pembelajaran aplikasi *google classroom* dalam belajar mata pelajaran adalah Sering melakukan konsultasi atau bimbingan dengan teman sejawat atau senior untuk mengatasi permasalahan dikelas. Dan melakukan latihan-latihan atau soal-soal untuk siswa siswa lebih mengerti materi yang disampaikan oleh gurunya terutama dari mata pelajaran matematika. Dengan bimbingan pribadi melalui *whatsapp* kepada siswanya supaya hubungan antara guru dan siswa tidak menjadi rentan dan supaya lebih gampang untuk memantau perkembangan pribadi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapan kepada kepala Sekolah Dasar Negeri Gedong 03 Pagi Jakarta Timur yang mengijinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang di pimpinnya, serta berterimkasih kepada Universitas Muhammadiyah PROF.DR.HAMKA dan Unit Pembina dan Pengembang Publikasi Ilmiah UHAMKA yang selalu memberi dukungan baik moril dan pendanaan dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2016 : 37). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran . *Jurnal Of Education*, 37.
- Abi Hamid Dkk. (2020 ; 4). *Media Pembelajaran* (1 Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Addys Aldizar. (2016 : 17). *Membangun Guru Kreatif*. Surakarta: Sinergi Prima Magna.
- Afandi Et Al.,. (2013). *Model & Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Pertama Ed.). Semarang: Sultan Agung Press.
- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Aldizar. (2016 : 18). *Membangun Guru Kreatif*. Surakarta: Sinergi Prima Magna.
- Alim. (2019 : 242).The Effectiveness Of Google Classroom As An Instructional Media: A Case Of State

- 2648 *Kreativitas Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Google Classroom untuk Siswa Sekolah Dasar – Arum Fatayan, Zulherman, Mardita Putri Fauziah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2466>

- Islamic Institute Of Kendari, Indonesia. *Humanities & Social Sciences Reviews*, Vol 7, No.
- Alizamar. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran Implementasi Dalam Bimbingan Kelompok Belajar Di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Arsa. (2015:2). *Belajar Dan Pembelajaran Strategi Belajar Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Atikah Dkk. (2021:14). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Of Education*, 7, 14.
- Basri & Sumargono . (2018 : 101). *Media Pembelajaran Sejarah* . Yogyakarta: Graha Ilmu .
- Putra. (2017 : 43). *Aktivasi Potensi Kecerdasan Logik - Matematik*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Dimyati ; Mudjiono. (2015 : 10). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Emda. (2017:174). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*.
- Chandra. (2016 : 5). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Famukhit. (2020 : 2). *Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Daring Online Pada Program Studi Pendidikan Informatika Stkip Pgri Pacitan*. *Jurnal Of Eduction*.
- Fatrima. (2016 : 8). *Pembelajaran Matematika Pendidikan Guru Sd / Mi*. Yogyakarta: Matematika.
- Febrianti. (2021:6). *Implementasi Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Vi Sekolah Dasar* (Vol. 7).
- Fuad & Edi. (2017:11). *Kesantrian Dan Kreativitas Pengarang*. Yogyakarta: Textium.
- Haenilah. (2015:67). *Kurikulum Dan Pembelajaran Paud* . Yogyakarta: Media Akademi.
- Hamzah & Mohamad. (2011 : 153). *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Hardani. (2020:54). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Cv. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Imas & Berlin. (2017:19). *Lebih Memahami Konsep & Proses Pembelajaran Implementasi & Praktek Dalam Kelas. Kata Pena*.
- Kompri. (2017 : 6). *Belajar Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- M. Thobroni. (2015:). *Belajar & Pembelajaran Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Maesaroh, & All (2020 : 170). Penerapan Metode Cooperative Learning Dengan Memanfaatan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Kebaikan Siswa Menengah Pertama. *Jurnal Of Education*, 170.
- Marsigit Dkk. (2018 : 9). *Matematika Untuk Sekolah Dasar* . Yogyakarta: Matematika.
- Martin & Riyanto (2010:40). *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Yogyakarta: Pt Kanisius.
- Famukhit. (2020 : 2). *Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Daring Online Pada Program Studi Pendidikan Informatika Stkip Pgri Pacitan*. *Jurnal Of Eduction*.
- Muryid. (2020 : 162). Implementasi Zoom, *Google Classroom* Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris. *Jurnal Eduction*, 162.
- Musfiqon. (2012 : 26). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Prestasi Pustaka Raya.
- Noer. (2017:2). *Strategi Pembelajaran Matematia* (1st Ed.). Matematika.
- Nurdyansyah. (2019 : 46). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo , Jawa Timur: Umsida.
- Permana. (2017 : 78). *Kompetensi Guru Ips*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Robert. (2006 :88). The Nature Of Creativity. *Creativity Research Journal*, Vol.18, No.
- Rodhatul. 2009:117. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

- 2649 *Kreativitas Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Google Classroom untuk Siswa Sekolah Dasar – Arum Fatayan, Zulherman, Mardita Putri Fauziah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2466>

- Rully Dkk. (2015 : 5). *Mengenal Matematika Lebih Dekat*. Yogyakarta : Matematika.
- Santoso Dkk. 2020:64. Efektivitas Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Pelajaran Matematis Siswa. *Jurnal Of Eduction* , 64.
- Semiawan. (2010 : 7). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Pt Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Siti Dkk (2020:170). Penerapan Metode Cooperative Learning Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Kebaikan Siswa Menengah Pertama. *Jurnal Of Eduction*, 168.
- Sofyan. 2012 : 4 . *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012:29). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pt Pustaka Insan Madani.
- Supriadi. (2019 : 91). *Kewirausahaan*. Yogyakarta: Expert.
- Suyono & Hariyanto. (2016 : 9). *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.
- Thobroni & Mustofa. (2011 : 19) . *Belajar Dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Thobroni & Mustofa. (2011 : 22). *Belajar Dan Pembelajaran Pengembangan Wcana Dan Praktik Perkembangan Dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Umairah & Zulfa. (2020 : 277). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan *Google Classroom* Ditengah Pademi Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas Xi Ips 4. *Jurnal Eduction*, 277.
- Yunitasari Dkk. (2020 : 232). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V2i3.142>
- Yusuf. (2014 : 329). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia