



Pembelajaran Daring Matematika Berbantuan Google Classroom Ditinjau dari Gaya Belajar pada Masa Pandemi

Yunti Fahrulia Subekti¹, Abdul Taram²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Ahmad Dahlan

¹Email: yunti1700006056@webmail.uad.ac.id

Received: 25 July, 2021

Accepted: 28 Sept, 2021

Published: 30 Sept, 2021

Abstract

The purpose of the study was to determine the differences in mathematics learning outcomes and the effectiveness of google classroom-assisted learning in terms of learning styles on students' mathematics learning outcomes. This research used an experimental research method with a randomized pretest-posttest control group design. Sampling using a simple random sampling technique. The population of this research is the seventh-grade students of one of the public junior high schools in Sleman. The sample of this study amounted to 54 students consisting of class VII C and VII D. The data collection techniques used in this study were tests and questionnaires. The data analysis techniques used in this study were normality test, homogeneity test, similarity test, and hypothesis testing. The results of the study show that: (1) there are differences in learning outcomes in bold learning assisted by google classroom; (2) bold learning assisted by google classroom is more effective in terms of visual learning styles; (3) bold learning assisted by google classroom is not more effective in terms of auditory and kinesthetic learning styles.

Keywords: *google classroom; learning style; online learning*

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika dan efektifitas pembelajaran daring berbantuan google classroom ditinjau dari gaya belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII salah satu SMP Negeri di Sleman. Sampel penelitian ini berjumlah 54 peserta didik yang terdiri dari kelas VII C dan VII D. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada perbedaan hasil belajar pada pembelajaran daring berbantuan google classroom; (2) pembelajaran daring berbantuan google classroom lebih efektif ditinjau dari gaya belajar visual; (3) pembelajaran daring berbantuan google classroom tidak lebih efektif ditinjau dari gaya belajar auditori dan kinestetik.

Kata Kunci: *google classroom; gaya belajar; pembelajaran daring*

PENDAHULUAN

Dunia tengah menghadapi pandemi *Coronavirus Diseases 2019* (COVID-19) atau yang biasa disebut virus corona. Menurut Harefa dan Sumiyati (2020:89) pandemi Covid-19 mengubah banyak tatanan kehidupan, salah satunya tatanan pendidikan. Akibat COVID-19 sekolah-sekolah membuat kebijakan belajar di rumah yang saat ini dikenal dengan pembelajaran daring. Sejalan dengan Subekti dan Prahmana (2021:137) bahwa masa pandemi memaksa proses belajar mengajar dilaksanakan secara *Online*. Pembelajaran daring memberikan batasan bagi guru dan peserta didik untuk tidak berkumpul sehingga dapat meminimalisir peningkatan kasus COVID-19.

Rigianti (2020:298) menyampaikan bahwa pembelajaran secara daring merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat elektronik khususnya internet dalam penyampaian belajar. Pembelajaran daring tersebut memungkinkan suatu proses belajar dan mengajar tidak berada pada satu tempat yang sama. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dimanapun, akan tetapi tetap harus memperhatikan koneksi internet agar tetap stabil. Kegiatan pembelajaran seperti membaca, menyimak, menjawab, dan mengerjakan latihan bisa dilakukan pada pembelajaran daring. Akan tetapi para peserta didik tetap memerlukan pengawasan dari keluarga agar pembelajaran daring bisa berjalan sesuai dengan harapan.

Kegiatan pembelajaran di masa pandemi dilaksanakan secara daring, dimana pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran (Fitriyani, Fauzi, dan Sari, 2020; Subekti dan Prahmana, 2021). Hal ini mengartikan bahwa peserta didik perlu memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi penunjang dalam pembelajaran seperti HP, laptop, atau komputer. Hal ini tentu akan menjadi pengalaman yang menarik bagi peserta didik sekaligus untuk mengenalkan kepada mereka tentang penggunaan alat elektronik. Selain itu, peserta didik juga dapat mengenal aplikasi belajar *Online*.

Kegiatan pembelajaran daring matematika yang dilaksanakan pada salah satu SMP Negeri di Sleman menggunakan bantuan *Geschool*, *Whatsapp*, dan *Youtube*. Peserta didik memanfaatkan *Geschool* untuk mengunduh materi pelajaran, sedangkan kegiatan diskusi dilaksanakan di grup *Whastapp*. Selanjutnya peserta didik memanfaatkan youtube untuk menyimak video pembelajaran yang telah disiapkan guru matematika. *Geschool* memiliki keterbatasan dalam menampilkan materi pembelajaran, penulisan materi saat penyusunan harus diperbesar agar dapat dibaca ketika ditampilkan di *Geschool*. Ditambah lagi dengan kondisi belajar pembelajaran matematika yang kurang terfokus pada satu aplikasi belajar. Oleh sebab itu, diperlukan satu aplikasi belajar *Online* yang secara lengkap dapat menggabungkan ruang penyajian materi, video pembelajaran, ruang diskusi, dan

penilaian tugas. Salah satu aplikasi yang dapat menggabungkan kebutuhan-kebutuhan tersebut adalah *Google Classroom*.

Google Classroom adalah aplikasi yang dapat membantu guru dan peserta didik apabila keduanya tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal pembelajaran di kelas (Umairah dan Zulfah, 2020:277). Aplikasi ini sesuai untuk digunakan ketika melaksanakan pembelajaran daring karena dapat mempertemukan guru dan peserta didik tanpa harus berada pada satu tempat. Marharjono (2020:61) menyebutkan kelebihan penggunaan *Google Classroom* yaitu guru dan peserta didik menjadi terbiasa menggunakan pembelajaran secara daring, guru ingin mencoba menggunakan fasilitas pembelajaran daring lainnya selain *Google Classroom*, guru dalam mengajar bisa hikmat waktu dalam mengelola kelas, dan memudahkan peserta didik dan guru untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah. Sutrisna (2018:75) menyampaikan bahwa *Google Classroom* memadukan *Google* dokumen, *Drive* dan *Gmail* untuk membantu para pengajar dalam menciptakan kelas maya yang lebih cepat, efisien dan sebagai alat berkomunikasi yang mudah. keunggulan-keunggulan *Google Classroom* dapat memberikan keuntungan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan *Google Classroom* juga berdampak pada gaya belajar peserta didik.

Gaya belajar merupakan cara termudah yang dimiliki oleh individu dalam menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang diterima (Bire, Geradus, dan Bire, 2014:169). Hal tersebut berarti bahwa setiap peserta didik memiliki cara yang dimiliki untuk menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang diterima yang disebut gaya belajar. Setiap peserta didik memiliki gaya belajarnya masing-masing. Seperti yang disampaikan Nurhidayah (2015:15) bahwa gaya belajar memiliki beberapa macam, diantaranya gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Gaya belajar visual (*Visual Learner*) menitikberatkan ketajaman penglihatan, artinya bukti-bukti konkrit harus diperlihatkan terlebih dahulu agar siswa paham. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual cenderung lebih mudah menangkap informasi dengan melihat. Selanjutnya gaya belajar auditori mempunyai kemampuan dalam hal menyerap informasi dari pendengaran. Gaya belajar auditorial ini mengartikan bahwa peserta didik yang memiliki gaya belajar tersebut akan lebih menyukai orang lain yang menjelaskan suatu pokok pembicaraan. Gaya belajar kinestetik merupakan aktivitas belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh. Gaya belajar seperti ini akan disukai peserta didik yang belajar dengan aktivitas fisik. Peserta didik yang belajar dengan nyaman akan terdorong untuk lebih bersemangat di dalam pembelajaran. Hal tersebut memungkinkan peserta didik lebih mudah menangkap informasi, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar. Salah satunya adalah hasil belajar matematika.

Achdiyat dan Andriyani (2016:248) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan tetapi juga pembentukan kecakapan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar. Hal ini berarti peserta didik yang melaksanakan kegiatan belajar dapat merubah pengetahuan maupun sikapnya. Sejalan dengan Purwitaningrum dan Taram (2016:191) yang menyampaikan bahwa keberhasilan seseorang dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, dan hasil belajar peserta didik. Sehingga apabila pemahaman dan penguasaan materi peserta didik semakin tinggi, maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik tersebut. Begitu pula dengan pendapat Rohmawati (2015:17) yang menyampaikan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan Santosa, Negara, dan Bahri (2020:68) yang menyebutkan bahwa hasil pembelajaran *Google Classroom* terhadap kemampuan penalaran matematis peserta didik efektif. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan pembelajaran daring yang menggunakan aplikasi belajar *Online* seperti *Google Classroom* dapat mendorong peserta didik untuk memaksimalkan gaya belajar yang dimilikinya dalam menyerap ilmu agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Hal-hal tersebut menjadi dasar pertimbangan dalam melakukan penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan efektifitas pembelajaran daring matematika yang menggunakan *Google Classroom* dibandingkan dengan pembelajaran daring matematika yang menggunakan *Geschool*.

METODE

Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Lokasi penelitian berada pada salah satu SMP Negeri di Sleman sejak tanggal 24 Maret sampai 28 April 2021. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII, sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas VII C sebanyak 26 peserta didik dan VII D sebanyak 28 peserta didik. Desain penelitian ini Adalah *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Desain*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan, dan uji hipotesis. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan analisis variansi dua jalur dengan sel tak sama dan uji *Independent Sample T Test*. Instrumen yang digunakan adalah angket gaya belajar dan soal tes. Indikator angket gaya belajar yang digunakan diantaranya gaya belajar visual meliputi mudah memahami dan menerima informasi dengan melihat sesuatu, memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna, dan sulit mengikuti anjuran secara verbal. Gaya belajar auditori meliputi mudah menyerap informasi melalui pendengaran, sulit menyerap informasi dengan cara menulis atau membaca, dan baik dalam berdiskusi. Gaya belajar kinestetik meliputi mudah menyerap

informasi dengan gerakan fisik, mudah dalam hal berkoordinasi dalam tim. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan. Angket dan tes disajikan ke dalam google form. Sedangkan tes yang diberikan kepada peserta didik berjumlah 16 butir soal pilihan ganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Angket Gaya Belajar

Angket gaya belajar diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui gaya belajar masing-masing peserta didik. Jenis gaya belajar meliputi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Dasar pengelompokan jenis gaya belajar berdasarkan skor tertinggi pada ketiga jenis gaya belajar pada angket. Penelitian ini dilaksanakan di kelas eksperimen yang melaksanakan pembelajaran daring berbantuan *Google Classroom* dan kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran daring berbantuan *geschool*. Hasil pengelompokan jenis gaya belajar disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengelompokan Jenis Gaya Belajar

Kelas	Visual	Auditori	Kinestetik
Kelas Eksperimen	9	7	10
Kelas Kontrol	5	7	16

b. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika diperoleh dari hasil *Pretest* dan *Posttest*. Data *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Data *Posttest* digunakan untuk diolah lebih lanjut dengan analisis variansi dua jalur dengan sel tak sama dan *Independent Sample T test*. Rangkuman hasil *Pretest* dan *Posttest* pada masing-masing jenis gaya belajar disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	N	Visual		Auditori		Kinestetik	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	26	63,33	67,00	71,57	76,86	57,20	61,40
Kelas Kontrol	28	51,20	47,60	63,57	62,71	52,56	53,50

Hasil *Posttest* kemudian dilakukan analisis variansi dua jalur dengan sel tak sama untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika peserta didik ditinjau dari gaya belajar. Hasil analisis variansi dua jalur dengan sel tak sama disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Source	Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3903,448	5	780,690	1,575	0,185
Intercept	179387,809	1	179387,809	361,884	0,000
Kelas	2261,890	1	2261,890	4,563	0,038
Gaya Belajar	1564,095	2	782,048	1,578	0,217
Kelas * Gaya Belajar	292,683	2	146,341	0,295	0,746
Error	23793,886	48	495,706		
Total	227900,000	54			
Corrected Total	27697,333	53			

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat nilai signifikansi (kelas) sebesar 0,038. Dengan membandingkan signifikansi $P (0,038) < \alpha(0,05)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik ditinjau dari gaya belajar. Selanjutnya hasil posttest diuji dengan *Independent Sample T Test* untuk mengetahui efektifitas pembelajaran daring *Google Classroom* ditinjau dari gaya belajar. Perhitungan ini disesuaikan dengan ketiga jenis gaya belajar. Hasil uji *Independent Sample T Test* pada gaya belajar visual disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Sample T Test* pada Gaya Belajar Visual

	Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means						
	f	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal Variances assumed	0,03	0,957	2,484	1284	0,029	19,400	7,811	2,382	36,418
Equal variances not assumed			2,446	8,021	0,040	19,400	7,932	1,117	37,683

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat nilai signifikansi 2-tailed sebesar 0,029. Dengan membandingkan signifikansi $P (0,029) < \alpha(0,05)$, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring berbantuan *Google Classroom* lebih efektif ditinjau dari gaya belajar visual. Selanjutnya hasil uji *Independent Sample T Test* pada gaya belajar auditori disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji *Independent Sample T Test* pada Gaya Belajar Auditori

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	f	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal Variances assumed	2,052	0,178	1,199	12	0,254	14,143	11,794	-11,554	39,840
Equal variance s not assumed			1,199	10,379	0,257	14,143	11,794	-12,007	40,292

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat nilai signifikansi *2-tailed* sebesar 0,254. Dengan membandingkan signifikansi $P(0,254) > \alpha(0,05)$, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring berbantuan *Google Classroom* tidak lebih efektif ditinjau dari gaya belajar auditori. Hasil uji *Independent Sample T Test* pada gaya belajar kinestetik disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Sample T Test* pada Gaya Belajar Kinestetik

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	f	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal Variances assumed	0,835	0,370	0,769	24	0,450	7,900	10,277	-13,310	29,110
Equal variance s not assumed			0,806	22,113	0,429	7,900	9,796	-12,410	28,210

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat nilai signifikansi *2-tailed* sebesar 0,450. Dengan membandingkan signifikansi $P(0,450) > \alpha(0,05)$, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring berbantuan *google classroom* tidak lebih efektif ditinjau dari gaya belajar kinestetik.

Uji hipotesis pertama melalui analisis variansi dua jalur dengan sel tak sama menunjukkan bahwa nilai $P(0,038) < \alpha(0,05)$, maka disimpulkan bahwa terdapat

perbedaan hasil belajar matematika pada pembelajaran daring berbantuan *Google Classroom* dengan pembelajaran daring berbantuan *Geschool* ditinjau dari gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik peserta didik kelas VII. Selanjutnya uji hipotesis kedua dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi *2-tailed* pada gaya belajar visual lebih kecil dari 0,05, sedangkan pada gaya belajar auditori dan kinestetik nilai signifikansi *2-tailed* lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, pembelajaran daring berbantuan *Google Classroom* lebih efektif ditinjau dari gaya belajar visual dan pembelajaran daring berbantuan *Google Classroom* tidak lebih efektif ditinjau dari gaya belajar auditori dan kinestetik terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VII.

Penelitian dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas mendapatkan angket gaya belajar. Peserta didik dapat mengisi angket tersebut sesuai dengan keadaannya masing-masing. Berdasarkan angket tersebut, peserta didik dapat dikelompokkan sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing. Selanjutnya kedua kelas mendapatkan *Pretest* yang sebelumnya telah diujicobakan. Setelah melaksanakan *Pretest*, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran daring matematika berbantuan *Google Classroom*. Sedangkan kelas kontrol mendapat perlakuan berupa pembelajaran daring matematika berbantuan *Geschool*. Pembelajaran daring matematika kelas eksperimen diawali dengan peserta didik diminta mengunduh materi pelajaran dan menyimak video pembelajaran yang telah disiapkan di *Google Classroom*. Peserta didik diminta untuk mempelajari materi dalam rentan waktu yang telah ditentukan. Selanjutnya peserta didik dibimbing untuk membahas materi pembelajaran. pertanyaan peserta didik dapat disampaikan di ruang komentar kelas. Melalui ruang komentar kelas, peserta didik dan peneliti dapat mendiskusikan materi yang kurang dipahami. Di akhir pembelajaran peserta didik menerima tugas yang dapat diunduh di bagian penugasan. Sedangkan pada kelas kontrol, kegiatan pembelajaran diawali dengan mengunduh materi di *Geschool*, kemudian kegiatan diskusi disampaikan di grup *Whatsapp*. Bagi peserta didik yang akan menyimak video telah disiapkan link *Youtube* yang telah disiapkan di *Geschool*. Setelah kedua kelas selesai dalam mendapat perlakuan dalam 3 pertemuan, selanjutnya peneliti memberikan *Posttest*. Hasil yang diperoleh diolah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar dan efektivitas pada pembelajaran daring matematika berbantuan *Google Classroom* dibandingkan pembelajaran daring matematika berbantuan *Geschool*.

Hasil penelitian Santosa, Negara, dan Bahri (2020:68) menyatakan penggunaan *Google Classroom* lebih efektif. Hasil tersebut sejalan pada gaya belajar visual, namun tidak sejalan pada gaya belajar auditori dan kinestetik. Faktor yang menyebabkan pembelajaran daring berbantuan *Google Classroom* tidak lebih efektif daripada pembelajaran daring berbantuan *Geschool* ditinjau dari gaya belajar auditori dan

kinestetik adalah tidak semua peserta didik mengenal *Google Classroom*. Media belajar *Google Classroom* adalah media yang belum pernah digunakan sebelumnya, sehingga peserta didik memerlukan waktu untuk memahami penggunaan *Google Classroom* secara lebih mendalam.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan nilai signifikansi *2-tailed* sebesar 0,029. Dengan membandingkan signifikansi $P(0,029) < \alpha(0,05)$, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring berbantuan *google classroom* efektif ditinjau dari gaya belajar visual. Artinya peserta didik dengan gaya belajar visual dapat menggunakan *Google Classroom* dalam pembelajaran daring matematika karena lebih efektif. Oleh sebab itu, hasil belajar matematika juga dapat lebih tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, saran yang dapat diberikan ialah *Google Classroom* dapat digunakan pada pembelajaran daring untuk peserta didik dengan gaya belajar visual karena menunjukkan hasil yang lebih efektif.

REFERENSI

- Achdiyat, M., & Andriyani, F. (2016). Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Model Pembelajaran *Teams Assisted Individualization* (TAI). *Jurnal Formatif*, 6(3): 246–255.
<http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i3.996>
- Bire, A.L., Geradus, U., & Bire, J. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44(2): 168–174.
<https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5307>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M.Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 6(2): 165–175.
<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>
- Harefa, N., & Sumiyati. (2020). Persepsi Siswa terhadap *Google Classroom* sebagai LMS pada Masa Pandemi Covid-19. *Science Education and Application Journal (SEAJ)*, 2(2), 88–100.
<https://doi.org/10.30736/seaj.v2i2.270>
- Marharjono. (2020). Manfaat Pembelajaran Sejarah Menggunakan *Google Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1): 56-63.
- Nurhidayah, D.A. (2015). Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2): 13–24.
<http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v3i2.83>

- Purwitaningrum, R., & Taram, A. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan *Round Club* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 8 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika* Ahmad Dahlan.
- Rigianti, H.A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary school: Jurnal pendidikan dan pembelajaran ke-SD-an*, 7(2): 297–302.
<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1): 15-32.
<https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>
- Santosa, F.H., Negara, H.R.P., & Bahri, S. (2020). Efektivitas Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 3(1): 62–70.
- Subekti, M.A.S., & Prahmana, R.C.I. (2021). Developing Interactive Electronic Student Worksheets through Discovery Learning and Critical Thinking Skills during Pandemic Era. *Mathematics Teaching Research Journal*, 13(2): 137–176.
- 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>
- Umairah, P., & Zulfah. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan “*Google Classroom*” Ditengah Pandemi Covid-19 pada Peserta Didik Kelas XI IPS 4 SMAN 1 Bangkinang Kota. *Journal on Education*, 2(3): 275–285.
<https://doi.org/10.31004/joe.v2i3.319>