

DAFTAR PUSTAKA

- (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Anggraini, E. (2018). Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9 Bandar Lampung. *Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, halaman 15–21.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arkanda. (2016). *Sistem Transportasi pada Tumbuhan beserta Gambarnya*. Diakses pada tanggal 22 Agustus 2020 dari:
<https://dosenbiologi.com/tumbuhan/sistem-transportasi-pada-tumbuhan>
- Asnawi, N. (2018). Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA). *RESEARCH: Computer, Information System & Technology Management*, 1(1), halaman 17-21.
Retrieved from <https://doi.org/10.25273/research.v1i1.2451>
- Cacariani. (2018). *Implementasi Model Learning Cycle Melalui Pendekatan Lingkungan Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Konsep Keanekaragaman Hayati*. Skripsi Upas Bandung. Tidak diterbitkan.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran (Ke-3)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Direktorat Pembelajaran dan Hilirisasi (DPH). (2019). *Apa itu Pembelajaran?* Diakses pada tanggal 28 Juni 2020 dari:
<https://unida.ac.id/pembelajaran/artikel/apa-itu-pembelajaran.html>
- Endah Wulantina, S. M. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *Jurnal Inovasi Matematika*, 1(2), 110–121. Retrieved from <https://doi.org/10.35438/inomatika.v1i2.156>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. 6(2), halaman 165–175.

- 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*, halaman 340–348.
- Haka, N. B., Anggita, L., Anggoro, B. S., & Hamid, A. (2020). Pengaruh Blended Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Edu Sains Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 8(1), 1–12. Retrieved from <https://doi.org/10.23971/eds.v8i1.1806>
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamiyah, N., & Jauhar, M. (2014). *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kurniawan, Erna. (2016). *Respon Mahasiswa Lain Kendari Terhadap Dakwah Jurnalisme Online*. Skripsi Unker. Tidak diterbitkan.
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Mappeasse, M. Y. (2009). Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. *Jurnal Medtek*, 1(2), halaman 1–6.
- Mardapi, D., Hadi, S., & Retnawati, H. (2015). Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal Berbasis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Evaluasi Pendidikan*, 19(1), halaman 38-45.
- Millatana, M. E. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Matriks dengan Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Google Classroom di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Yogyakarta. *Jurnal Ideguru*, 4(2).
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 219-226. Retrieved from <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Novian, D. R. (2019). Optimalisasi Penggunaan Google Classroom Sebagai Media E-Learning Bagi Mahasiswa Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana.

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri, 3(2), 7–12.
Retrieved from <https://doi.org/10.35326/pkm.v4i2.414>

Novita, D., & Hutasuhut, A. T. (2020). Plus Minus Penggunaan Aplikasi-Aplikasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. Halaman 1–11.

Nurfalah, E. (2019). Optimalisasi E-Learning berbasis Virtual Class dengan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics Education Research Journal*, 1(1), 46-55.
Retrieved from <https://doi.org/10.21580/perj.2019.1.1.3977>

Oktaviandany, D. P. (2020). PENERAPAN PEMBELAJARAN FISIKA MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR HOTS (HIGHER ORDER THINKING SKILL) SISWA SMA. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 09(03), halaman 306–310.

Pradana, D. B. P. (2017). Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *It-Edu*, 2(01), halaman 59-67.

Priadi, A., & Herlanti, Y. (2017). *Biologi*. Jakarta Timur: Yudhistira.

Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Putri, G. K., Ani, Y., & Dewi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Google Classroom Effect Of Google Classroom-Based Distance Learning Model. *Al-Fikrah*, 2(1), halaman 60–79.

Rohaeti, T., & Sumliyah. (2020). Respon Mahasiswa Pendidikan Matematika Dalam Penggunaan Google Classroom Di Era Covid-19. *Integral*, 11(1), halaman 60–68.

Rozak, A., & Albantani, A. M. (2018). Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5(1), 83–102.
Retrieved from <https://doi.org/10.15408/a.v5i1.7481>

Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119.
Retrieved from <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>

- Sani, R. A. (2016). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sarah. (2015). *Google Expands Its Educational Platform "Classroom" With A New API, Share Button For Websites*. Retrieved from <https://techcrunch.com/2015/06/09/google-expands-its-educational-platform-classroom-with-a-new-api-share-button-for-websites/>
- Sardiman, A. . (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, I. N. (2019). *Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia*. SKRIPSI. Halaman 1–120. Retrieved from https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/13733/isna_normalita_sari.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Savitri, D. I. (2019). Penggunaan Pembelajaran 4.0 Berbantuan Aplikasi Google Classroom Dan Google Form Dalam Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar 4.0. *Jurnal Borneo Sintek*, 2(1), 20–25. Retrieved from <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Schunk, D. H. (2012). *Teori-teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setiawan, D., Wicaksono, S. L., & Rafianto, N. (2020). Evaluasi Usability E-Learning Moodle dan Google Classroom Menggunakan Sus Questionnaire. *Ahli Muda Indonesia*, 1(1). Retrieved from <https://doi.org/https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.13>
- Situru, R. S. (2020). Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19. *Elementary*, 3(1), halaman 40-46.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.); Ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Suhada, I., Kurniati, T., Pramadi, A., Listiawati, M., Biologi, P. P., Gunung, S., & Bandung, D. (2020). Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19. *Digilib.Uinsgd.Ac.Id*, 2019, 1–9.

Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/30584/>

- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137.
Retrieved from <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, R. (2020). *Statistik Penelitian Pendidikan* (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrat, J. (2013). *Strategi Pembelajaran, Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIMKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutrisna, D. (2018). Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classroom. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(2), halaman 69–78.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar* (D. V. Kirana (ed.); 1st ed.). Sukabumi: Haura Publishing.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. Retrieved from <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Tim. (2020). *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) (Ke-IV)*. Bandung: Tim Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah.
- Utami, R. (2019). Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, halaman 498–502.
- Wantiknas. (2020). *Empat Kelebihan dan Kekurangan dalam Penerapan E-learning*. Jakarta Pusat: Wantiknas.