

PEMBELAJARAN DARING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM DAPAT MENINGKATKAN HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR GEOGRAFI SMAN 2 DENPASAR

Erdina Mery Krismawati

SMAN 2 Denpasar, Bali, Indonesia; erdinamery@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar geografi dalam materi Pola Keruangan Desa Kota pada siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Denpasar semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII IPS 3 SMAN 2 Denpasar yang berjumlah 41 orang. Objek penelitian merupakan hasil belajar dan motivasi belajar geografi setelah belajar dengan *google classroom*. Penelitian dilaksanakan dua siklus, tiap siklusnya terdiri dari tahapan Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi/ Evaluasi; dan Refleksi. Instrument yang digunakan berupa tes prestasi belajar untuk hasil belajar dan kuisioner motivasi belajar untuk mendapatkan data motivasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif. kriteria yang ditetapkan dengan KKM geografi 75 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 85% serta motivasi belajar tergolong baik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa hal ini dapat dilihat dari Ketuntasan belajar klasikal siklus I sebesar 53,65% menjadi 92,68% pada siklus II. Motivasi belajar siklus I tergolong sedang dan pada siklus II tergolong tinggi. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran daring berbasis *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar geografi pada materi Pola Keruangan Desa Kota untuk siswa kelas XII IPS 3 Semester Ganjil SMA Negeri 2 Denpasar tahun pelajaran 2020/2021.

Kata Kunci: pembelajaran daring, *google classroom*, hasil belajar, motivasi belajar

Abstract. The purpose of this study was to improve learning outcomes and motivation to learn geography in the material of urban village spatial patterns in class XII IPS 3 students of SMA Negeri 2 Denpasar in the odd semester of the 2020/2021 school year. The research subjects were 41 students of class XII IPS 3 SMAN 2 Denpasar. The object of research is the result of learning and motivation to learn geography after studying with *google classroom*. The research was carried out in two cycles, each cycle consisting of the stages of Planning, Implementation, Observation/Evaluation; and Reflection. The instrument used is a learning achievement test for learning outcomes and a learning motivation questionnaire to obtain motivational data. The collected data were analyzed by descriptive analysis. Criteria set by the KKM geography 75 with classical learning completeness of 85% and learning motivation is classified as good. The results showed an increase in student learning outcomes and learning motivation, this can be seen from the classical learning completeness in the first cycle of 53.65% to 92.68% in the second cycle. The learning motivation in the first cycle is moderate and the second cycle is high. Based on this, it can be concluded that the application of online learning based on Google Classroom can improve learning outcomes and motivation to learn geography in the material for the Urban Village Spatial Pattern for class XII IPS 3 Odd Semesters of SMA Negeri 2 Denpasar in the 2020/2021 academic year.

Keywords: Online learning, *google classroom*, learning outcomes, learning motivation

PENDAHULUAN

Dengan terjadinya wabah Covid-19 telah melumpuhkan semua kegiatan, baik dibidang pendidikan, ekonomi, sosial, budaya dan politik. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Corona virus Disease (Covid-19). Salah satu pokok penting dalam edaran ini adalah keputusan pembatalan ujian nasional (UN) Tahun 2020. Pihak sekolah mengambil keputusan dalam mengadakan pembelajaran dari rumah agar para peserta didik dapat belajar seperti biasanya. Hal ini menyebabkan guru bingung dalam memilih aplikasi *e- learning* yang efektif untuk menyampaikan materi yang harus sesuai dengan jadwal kegiatan program semester, karena kegiatan pembelajaran di dalam kelas ditiadakan. Sudirman & Bokingo (2017) menegaskan bahwa tantangan pengajar di abad 21 tidaklah mudah dan tugas seorang pengajar tidak sederhana yang terjadi di masa lampau, melainkan semakin kompleks. Hal ini sejalan dengan pendapat Hobri et al. (2017) menyatakan bahwa seorang pengajar harus mempunyai inisiatif, kemampuan kreatifitas, dan kemampuan bidang teknologi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, khususnya untuk mempersiapkan pembelajaran abad 21. Penekanan dalam kreativitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat diperlukan dalam menjamin suksesnya pembelajaran daring yang dilaksanakan (Mayudana & Sukendra, 2020),

Salah satu tantangan pengajar yaitu mampu mengembangkan teknologi sebagai pendukung proses belajar. Dengan adanya teknologi yang merupakan penunjang dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi sebagai pendukung proses belajar secara *e- learning* mampu menjawab tantangan guru di abad 21 dalam menyampaikan materi yang harus sesuai jadwal kegiatan program semester. Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti smartphone, laptop, ataupun tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun (Gikas & Grant, 2013). Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran seperti biasa, menurut Riyana (2019) pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online. Konsep pembelajaran daring memiliki konsep yang sama dengan *e-learning*.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring adalah dengan menggunakan *Google Classroom*. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui multi platform yakni dapat melalui komputer dan dapat melalui gawai (Sabran & Sabara, 2019). *Google classroom* bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, apabila terjadi halangan dalam mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal pembelajaran di kelas. Di samping itu guru dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada peserta didik. Penyampaian pembelajaran dengan *e-learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan

belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. Choudhury & Khataniar (2016) menegaskan bahwa keuntungan yang ditawarkan tidak hanya terletak pada seberapa mudah dan cepat dalam mengakses sebuah informasi, namun sarana multimedia dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Sehingga dengan proses yang baik maka pencapaian hasil akhir dalam pembelajaran dapat dicapai, dimana hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di Sekolah (Ramadhan & Winata, 2016).

Dalam kaitannya dengan pembelajaran dilihat dari segi jenis, tujuan dan prinsip motivasi dianggap penting dalam upaya peningkatan pembelajaran. Manizar (2017) memberi pengertian tentang motivasi adalah sesuatu yang dapat menimbulkan semangat atau dorongan kerja/belajar. Motivasi belajar dibedakan menjadi motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang dan tidak perlu adanya dorongan dari luar disebut "motivasi intrinsik" dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang dan perlu diberikan dorongan (stimulus) dari seseorang disebut "motivasi ekstrinsik" (Susanti, 2020). Motivasi yang diterapkan kepada siswa haruslah mempertimbangkan berbagai karakter siswa, hal ini berarti guru harus mengetahui jenis motivasi apa yang harus diberikan kepada siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda serta disesuaikan dengan lingkungan belajar siswa. Widana et al. (2019) menyatakan bahwa sebaiknya yang disajikan dalam pembelajaran adalah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Pembelajaran merupakan hal yang sangat kompleks, terkadang sulit bagi guru untuk mengetahui apakah siswa sudah mengerti dengan baik atau tidak, karena masalah belajar itu sebenarnya merupakan hal yang sangat rumit. Dalam proses pembelajaran di lapangan dalam lingkungan sekolah sering kita jumpai beberapa masalah yang berpengaruh pada rendahnya mutu pendidikan. Untuk itu diperlukan berbagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Berdasarkan data hasil belajar Geografi pada materi tentang Interaksi Desa Kota untuk siswa kelas XII IPS 3 saat Ulangan Harian di Semester Ganjil SMA Negeri 2 Denpasar tahun pelajaran 2020/2021 yang sudah mencapai KKM sebanyak 9 orang sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 32 orang, dengan ketentuan KKM 75, sehingga yang belum mencapai KKM akan dilakukan remidi, hal ini dilakukan supaya tidak terulang kembali hasil belajar yang kurang memuaskan.

Tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar geografi dan meningkatkan motivasi pada materi Pola Keruangan Desa Kota siswa kelas XII IPS 3 dengan menggunakan pembelajaran Daring berbasis *Google Classroom* Semester Ganjil SMA Negeri 2 Denpasar tahun pelajaran 2020/2021. Keunikan dalam penelitian ini dilakukan saat pandemi covid tahun ajaran 2020-2021 dengan media pembelajaran daring berbasis *Google classroom*. Dengan pemanfaatan *Google classroom* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi. Menurut Sudana (2021) pemanfaatan *Google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar dan

motivasi belajar sehingga perlu digunakan juga dalam pembelajaran geografi pada kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Denpasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Tempat penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Denpasar, Jalan P. B. Sudirman tepatnya dikelurahan Panjer-Denpasar Selatan. Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan dari awal bulan Agustus sampai akhir bulan Nopember 2020, subjek penelitian adalah semua peserta didik kelas XII IPS 3 SMAN 2 Denpasar tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah peserta didik sebanyak 41 orang yang mengikuti kelas daring *google classroom*. Rincian subyek penelitian terdiri dari laki-laki berjumlah 22 siswa dan perempuan 19 siswa. Obyek penelitian ini adalah hasil belajar dan motivasi belajar geografi pada materi Desa Kota setelah mengikuti pembelajaran daring berbasis *google classroom*. Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi data hasil belajar dan motivasi belajar terhadap model pembelajaran *google classroom*. Data mengenai hasil belajar siswa setelah tindakan pada masing-masing siklus dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar. Data mengenai motivasi belajar siswa dikumpulkan dengan observasi, Instrumen yang dipakai dalam pengumpulan data ini adalah dengan menggunakan lembar observasi yang berisikan deskriptor dalam indikator perilaku siswa. Penelitian ini mengambil model penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu (1) Perencanaan Penelitian; (2) Pelaksanaan Penelitian; (3) Observasi/ Evaluasi; dan (4) Refleksi. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, baik dari refleksi awal maupun siklus selanjutnya dan peningkatan ini disertai dengan terpenuhinya kriteria yang ditetapkan untuk pelajaran geografi dengan nilai ketuntasan minimal sebesar 75, dengan ketuntasan belajar minimal sebesar 85% dan motivasi belajar tergolong tinggi. Dalam proses observasi, penulis dibantu oleh observer yaitu Ibu Rahayu Mutiara, S.Pd. selaku guru mata pelajaran geografi dalam mengamati tingkah laku peserta didik yang merupakan cerminan dari aspek motivasi belajar geografi. Hasil pengamatan tersebut digunakan sebagai data pendukung angket/observasi motivasi belajar geografi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Di mana dalam proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan pembelajaran daring melalui aplikasi *google classroom*. Bulan Agustus sampai akhir bulan Nopember 2020. Dalam proses pelaksanaan penelitian penulis dibantu oleh rekan sejawat terutamanya dalam melakukan pengamatan proses yang dilakukan. Setiap siklus penelitian yang dilakukan telah melalui 4 tahapan yakni (1) Perencanaan penelitian; (2) Pelaksanaan penelitian; (3) Observasi/ evaluasi; dan (4) Refleksi. Setelah dilaksanakan keempat tahapan tersebut dalam siklus I dan siklus II penelitian tindakan kelas diperoleh hasil penelitian sesuai dengan Tabel 1. Tentang ringkasan hasil penelitian siklus I dan Siklus II sebagai berikut.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

No	Jenis Hasil Penelitian	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata hasil belajar siswa	72,56	84,02
2	Daya serap	72,56%	84,02%
3	Ketuntasan belajar klasikal	53,65 %	92,68%
4	Nilai motivasi	5,57	6,92
5	Rata-rata nilai motivasi belajar siswa	67,90 (Sedang)	84,39 (Tinggi)

Berdasarkan Tabel 1. tentang ringkasan hasil penelitian Siklus I dan siklus II diperoleh hasil pada siklus I berupa nilai rata-rata yaitu hasil belajar siswa (\bar{X}) 72,56, daya serap siswa (DS) 72,56 % dan ketuntasan belajar secara klasikal (KB) 53,65%, untuk jumlah motivasi 5,57 dan rata-rata motivasi belajar diperoleh 67,90 tergolong katagori sedang. Nilai rata-rata hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa ini dapat dikategorikan belum memuaskan. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran di siklus I, penataan lingkungan belajar terlihat masih kurang optimal dimana siswa tidak terbiasa menggunakan pembelajaran daring berbasis *google classroom* termasuk aplikasi *google form* sebagai penunjang, siswa kurang tanggap dengan masalah-masalah yang mereka hadapi saat melakukan pembelajaran daring atau *online* utamanya pada mata pelajaran geografi. Ini tidak terlepas dari belum maksimalnya pemanfaatan *google classroom* dalam proses pembelajaran serta arahan guru terkait dengan proses kegiatan yang dilakukan mulai dari penyampaian materi, pembagian kelompok, diskusi dalam kelompok sampai pada penyusunan materi persentasi.

Siswa masih sangat mengharapkan arahan guru secara mendetail dan belum sepenuhnya mandiri dalam memanfaatkan *google classroom* terutamanya kolom ruang diskusi untuk diskusi kelompok. Karena masih bergantungnya siswa pada arahan guru terkait pemanfaatan aplikasi terutamanya untuk melaksanakan proses pembelajaran juga menyebabkan keterbatasan guru dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengembangkan pembelajaran menjadi belum maksimal juga. Jika dilihat dari kriteria keberhasilan yang ditetapkan, hasil pada siklus I ini masih belum memenuhi kriteria keberhasilan sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa masih berada dibawah KKM, jika dilihat dari rata-rata motivasi belajar diperoleh sebesar 67,90 yang tergolong katagori sedang, serta dilihat dari proses secara keseluruhan proses pada siklus I belum memuaskan. Kekurangan-kekurangan pada pelaksanaan tindakan di siklus I diupayakan perbaikannya pada siklus II dengan harapan hasil yang diperoleh menjadi lebih baik dan dapat memenuhi kriteris keberhasilan.

Berdasarkan Tabel 1. tentang ringkasan hasil penelitian siklus I dan siklus II diperoleh hasil pada siklus II yang merupakan perbaikan tindakan pada siklus I, upaya perbaikan ini telah memberikan hasil yang lebih optimal. Dalam siklus II diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 84,02. Berdasarkan perhitungan dapat dilihat daya serap siswa mengalami

peningkatan (DS) menjadi 84,02% dan Ketuntasan belajar (KB) siswa secara klasikal pun juga meningkat yaitu 92,68%. Sedangkan pada siklus II diperoleh jumlah motivasi belajar 6,92 sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa 84,39 dengan katagori tinggi. Hal ini sebagai dampak dari perbaikan dari kekurangan pada siklus I. Dalam proses pembelajaran pembelajaran pada siklus II diupayakan situasi yang mengarah pada peran aktif dan keterlibatan siswa secara penuh dalam pembelajaran daring berbasis *google classroom* dengan menggunakan pendekatan *discovery learning*.

Hasil belajar dan motivasi belajar siswa ditingkatkan dengan mengoptimalkan tanya jawab kepada siswa termasuk didalamnya motivasi terkait dengan proses pembelajaran. Arahan terkait dengan diskusi kelompok agar lebih terfokus termasuk juga arahan terkait dengan proses pembelajaran yang dilakukan juga sangat ditekankan guru. Dengan arahan dan pemahaman dari guru mata pelajaran geografi siswa bisa lebih terfokus dalam diskusi kelompok dan termotivasi dalam proses pembelajaran daring yang dilakukan sehingga mereka lebih aktif bertanya tentang materi Pola Keruangan Desa Kota. Dalam proses penerapan *discovery learning*, guru juga menuntun siswa dalam penyusunan kesimpulan dan persentasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan dan membimbing siswa guna mendapatkan kesimpulan serta memudahkan dalam penyusunan persentasi kelompok.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I dan Siklus II dapat dikatakan terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran melalui aplikasi *google classroom*. Hal ini dapat dilihat peningkatakan pada siklus I ke siklus II hasil belajar rata-rata kelas mengalami peningkatan yaitu 72,56 menjadi 84,02, daya serap (DS) 72,56% meningkat menjadi 84,02% sedangkan ketuntasan belajar klasikal 53,65% menjadi 92,68%. Untuk motivasi belajar nilainya 5,57 menjadi 6,92 sedangkan rata-rata motivasi belajar sebesar 67,90 (kategori sedang) menjadi 84,39 (kategori tinggi). Jika dilihat dari kriteria keberhasilan, maka penelitian ini dapat dikatakan sudah berhasil dilaksanakan dengan baik karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan yaitu nilai ketuntasan minimal sebesar 75, dengan ketuntasan belajar minimal sebesar 85% dan motivasi belajar tergolong tinggi. Hasil pada siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal yang diperoleh 92,68% ini sudah berada di atas ketentuan yang diharapkan. Selanjutnya jika dilihat dari hasil motivasi belajar siswa pada siklus II diperoleh rata-rata skor motivasi belajar siswa sebesar 84,39 (kategori tinggi).

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Sudana (2021) terkait dengan pemanfaatan *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. Dengan memanfaatkan *google classroom* guru dapat memberikan arahan terkait dengan kegiatan pembelajaran dan memudahkan komunikasi anatara guru dengan siswa termasuk juga aktivitas menjadi terekam serta pemberian tugas dan penilaian dapat dilakukan secara *real time*. Dalam proses pembelajaran guru tetap perlu menyusun dan menginformasikan pemanfaatan *google classroom* agar memudahkan siswa

memanfaatkan aplikasi namun ketika proses tersebut sudah dilakukan belulang maka siswa akan terbiasa memanfaatkan fitur yang ada dalam *google classroom* mulai dari ruang diskusi, pengumpulan tugas, absensi termasuk juga pemanfaatan *google form* sebagai penunjang dalam pengumpulan tugas ataupun absensi dan kuis yang dilakukan.

Hasil penelitian ini juga dapat memberikan gambaran bahwa dalam proses pembelajaran dan perubahan terkait dengan aturan dan kondisi pembelajaran sangat diperlukan peran aktif guru dalam menyiapkan dan memanfaatkan model pembelajaran termasuk juga pemanfaatan teknologi tepat guna sehingga dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran walaupun tidak bertentangan di kelas konvensional. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mayudana dan Sukendra (2020) kreatifitas guru memegang peranan dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru yang akan merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan. Terkait dengan hal tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran daring berbasis *google classroom* mampu meningkatkan hasil belajar motivasi belajar geografi siswa kelas XII IPS 3 Semester Ganjil SMA Negeri 2 Denpasar tahun pelajaran 2020/2021 pada materi Pola Keruangan Desa Kota.

SIMPULAN

Penerapan pembelajaran daring berbasis *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar geografi siswa pada materi Pola Keruangan Desa Kota untuk siswa kelas XII IPS 3 Semester Ganjil SMA Negeri 2 Denpasar tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari Pada siklus I ke siklus II Hasil belajar rata-rata kelas mengalami peningkatan yaitu 72,56 menjadi 84,02; daya serap (DS) 72,56% meningkat menjadi 84,02% sedangkan ketuntasan belajar klasikal 53,65% menjadi 92,68%. Untuk motivasi belajar nilainya 5,57 menjadi 6,92 sedangkan rata-rata motivasi belajar sebesar 67,90 (kategori sedang) menjadi 84,39 (kategori tinggi), Penerapan pembelajaran daring berbasis *google classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar Geografi siswa pada Materi Pola Keruangan Desa Kota untuk siswa kelas XII IPS 3 Semester Ganjil SMA Negeri 2 Denpasar tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini didasarkan atas hasil respon siswa kelas XII IPS 3 Semester Ganjil SMA Negeri 2 Denpasar tahun pelajaran 2020/2021 yang memberikan respon positif terhadap model pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kesimpulan penelitian tindakan kelas ini dapat direkomendasikan bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran daring dapat memanfaatkan aplikasi *google classroom* dalam membantu proses pembelajaran secara daring sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran daring yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Choudhury, H. & Khataniar, G. (2016). Featured Based Comparison and Evaluation of E- learning Platform in Academic Environment. *International Journal of Digital Application & Contemporary Research*, 4, 1-7. <https://www.semanticscholar.org/paper/Feat+ures->

- Based-Comparison-and-Evaluation-of-E-in-Choudhury-Khataniar/86d0ad9c4b29b13ca1746a6094663a1761d186ab#paper-header.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*, 19, 18-26. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>.
- Hobri, H., Syaibani, H. A., & Dafik, D. (2017). Analysis of Student's Creative Thinking Level in Problem Solving Based on National Council of Teachers of Mathematics. *The International Journal Of Social Science and Humanities Invention*, 4(8), 3783-3788. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/99010>.
- Makarim, N.A. (2020). *Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Corona Virus Disease (covid-19)*.
- Manizar, E. (2017). Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar. *Tadrib*, 1(2), 204-222. Retrieved from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Tadrib/article/view/1047>.
- Mayudana, I. K. Y., & Sukendra, I. K. (2020). Analisis kebijakan penyederhanaan RPP: Surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 14 tahun 2019. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(1), 61-68. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3760682>.
- Ramadhan, R. P., & Winata, H. (2016). Prokrastinasi akademik menurunkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 163-169. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3260>
- Riyana, C. (2019). *Produksi bahan pembelajaran berbasis online*. Universitas Terbuka.
- Sabran dan Sabara, E. (2019). Keefektifan google classroom sebagai media pembelajaran. *Proceeding Of National Seminar: Research and Community research Institute Universitas Negeri Makasar*, 122-125. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8256>.
- Sudana, I. W. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan metode blended learning melalui aplikasi google classroom. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 38-47. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781849>.
- Sudirman & Bokingo, A. H. (2017). Teacher of the year: kinerja guru dalam bingkai perkembangan pendidikan abad 21. *Seminar nasional kedua pendidikan berkemajuan dan menggembirakan*, 633-640. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/9563>.
- Susanti, L. (2020). *Strategi pembelajaran berbasis motivasi*. Elex Media Komputindo.
- Widana, I. W, Suarta, I.M., & Citrawan, I. W. (2019). Work motivation and creativity on teacher ability to develop HOTS-based assessments. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(3), 188-200. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v3n3.378>.