



**PEMANFAATAN *GOOGLE CLASSROOM* DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 2
MALANG**

SKRIPSI



OLEH :

RAKHMAD GALIH AFANDI

NPM.21901011143

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2023**

Abstrak

Afandi, Rakhmad Galih. 2023. *Pemanfaatan Google Classroom Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 2 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Qurroti A'yun, M.Pd.I. Pembimbing 2: Arief Ardiansyah, M.Pd.I

Kata Kunci: Pemanfaatan *Google Classroom*, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan pada era sekarang tidak lepas dari yang namanya perkembangan teknologi antara lain gadget, dalam gadget terdapat banyak sekali aplikasi yang sangat membantu apalagi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah aplikasi *Google Classroom* yang dimanfaatkan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang. Dari latar belakang diatas maka peneliti mendeskripsikan fokus masalah mengenai pemanfaatan *Google Classroom* dan juga efektifitas pemanfaatan *Google Classroom* dengan tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan dan mengetahui efektifitas dari pemanfaatan *Google Classroom* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya dalam aspek akhlak di SMAN 2 Malang

Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut maka prosesnya dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik atau prosedur pengambilan data yang digunakan adalah dengan metode observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung kemudian menggunakan metode wawancara yaitu mewawancarai responden serta dengan metode dokumentasi yaitu mengambil data pada objek atau lokasi penelitian

Hasil dari penelitian ini bahwa pemanfaatan *Google Classroom* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang dimanfaatkan untuk membagikan dan mengakses materi pembelajaran yang tidak ada di buku pedoman atau buku pegangan peserta didik serta digunakan untuk pengumpulan beberapa tugas seperti ulangan harian, merangkum materi sampai remedial dan memiliki kelebihan mudah diakses serta dapat membantu guru jika berhalangan hadir, yang menjadi kekurangannya adalah jaringan internet, kapasitas *smartphone* serta kurangnya interaksi secara langsung yang membuat kualitas akhlak peserta didik cenderung menurun ketika teralalusering digunakan karena tidak adanya interaksi secara langsung antara peserta didik dan tenaga pendidik.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Di Indonesia pendidikan sering mengalami perubahan setiap waktunya, apalagi dengan berkembangnya zaman yang sudah sangat maju dan modern ini. Pendidikan yang menjadi tonggak kemajuan suatu bangsa dan teknologi bagi suatu negara sangat penting keberadaannya, pendidikan dan teknologi pada saat ini adalah satu paket yang tidak dapat dipisahkan.

Pendidikan pada era sekarang ini tidak mungkin terlepas dan terpisahkan dari yang namanya gadget. Mulai dari orang tua, guru dan murid pun, mereka sudah memiliki gadget masing-masing. Gadget saat ini sangat penting bagi dunia pendidikan, banyak informasi yang mudah diakses dari media karena adanya gadget. Sehingga mempermudah para guru untuk melakukan proses belajar mengajar tanpa adanya kesulitan untuk mendapatkan informasi. Tidak berhenti dari hal itu, banyak guru yang sudah menggunakan kelebihan gadget ini dan dijadikan sebagai tempat atau wadah bagi muridnya untuk mengumpulkan tugas-tugas mereka seperti pekerjaan rumah, ulangan harian dan remedial.

Salah satu yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi yang ada dalam gadget yaitu *Google Classroom*. *Google Classroom* dirancang untuk mempermudah interaksi antar guru dan peserta didik, selain itu *Google Classroom* juga dirancang untuk mempermudah guru memberikan materi kepada para peserta didik secara fleksibel yang kemudian dibagikan melalui salinan dari *Google* dokumen



kepada setiap siswa. Penggunaan *Google Classroom* mulai terangkat semenjak terjadinya wabah Covid-19 meskipun sebelum peristiwa tersebut aplikasi ini sudah ada tapi penggunaannya yang kurang dimaksimalkan.



Google Classroom adalah aplikasi yang menyerupai ruang kelas yang tersambung dengan koneksi internet dan terjadi pada dunia maya (Faruq, Didik & Suharto, 2018). Sedangkan menurut pendapat lain mengatakan bahwa *Google Classroom* merupakan suatu metode pembelajaran secara online yang dimaksudkan untuk mengangkat kualitas pendidikan sebagai bentuk dari usaha yang telah dibatasi oleh ruang dan waktu (Blundo, 2011). Jadi *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang tersedia pada gadget untuk membantu guru memberikan materi secara fleksibel dan relevan kepada para peserta didik secara menyeluruh.

Selain menggunakan *Google Classroom* sebagai salah satu media untuk pembelajaran, banyak perusahaan yang bergerak di bidang aplikasi juga mengeluarkan produk berupa aplikasi yang menyediakan jasa bimbingan *online*, *try out online* perguruan tinggi dan kedinasan yang sudah banyak ditemui di media sosial sekarang. Selain sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Gadget juga dapat digunakan untuk mengakses hiburan-hiburan. Seperti mengakses video, foto, musik, permainan dan artikel-artikel yang banyak disukai seperti artikel memasak. Gadget pada saat ini juga digunakan untuk menunjang gaya hidup seseorang.

Banyak kelebihan yang dimiliki oleh gadget pada saat ini diantaranya bisa digunakan untuk mengakses *Google Classroom*, Afrianti (2018) mengambil kutipan dari situs resmi *Google* yang menjelaskan bahwa program *Google Classroom* adalah alat produktivitas yang dirancang untuk menghemat waktu pengajar dalam mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa. *Google Classroom* juga memudahkan siswa dan guru untuk terhubung satu sama lain di dalam dan di luar sekolah. Dan banyak juga kekurangan atau efek negatif yang dimiliki gadget yang

harus sangat diperhatikan. Saat salah menggunakan gadget untuk hal yang tidak benar, maka akan sudah terjerumus pada hal negatif seperti judi *online*, *dark web*, pornografi dan hal lain yang mengandung unsur negatif dari penggunaan gadget. Teknologi gadget yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi (Mubashiroh, 2013).

Penggunaan gadget yang sudah diperbolehkan oleh kementerian pendidikan untuk digunakan para siswa di sekolah sudah banyak terjadi di Indonesia. Salah satunya yang terjadi di SMAN 2 Malang, dimana para siswanya dengan leluasa bisa menggunakan gadget mereka untuk membantu mereka melakukan proses pembelajaran, salah satunya untuk menggunakan *Google Classroom* untuk mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung. Tentunya tidak semua siswa melakukan hal itu dalam penggunaan gadget mereka, ada saja siswa yang suka bermain game saat proses pembelajaran berlangsung, ada juga yang bermain media sosial seperti Instagram, Tiktok, Youtube dan aplikasi lainnya. Oleh karena itu, tenaga pendidik harus memerhatikan betul para peserta didiknya dalam pemanfaatan dan penggunaan *Google Classroom* tersebut.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal (09 Juni 2023) dengan Waka Kurikulum pembelajaran secara online atau pembagian materi secara online itu masih sering dan sampai sekarang masih digunakan, di SMAN 2 sendiri ada aplikasi E-learning yang telah difasilitasi langsung oleh sekolah, namun panyak tenaga pendidik yang memilih *Google Classroom* karena kemudahannya. Para peserta didik

di SMAN 2 Malang juga lebih memberikan respon baik terhadap *Google Classroom* ini.

Pemanfaatan *Google Classroom* di SMAN 2 Malang masih tetap digunakan guna untuk menunjang proses belajar siswa dan untuk menambah semangat belajar siswa meskipun penggunaannya cenderung dikurangi karena sudah pembelajaran tatap muka, sebenarnya *Google Classroom* adalah aplikasi pribadi dari tenaga pendidik yang populer digunakan di SMAN 2 Malang karena penggunaannya yang praktis. Terlihat dari proses pembelajaran yang dilakukan di kelas 11 IPS 3 yang membagikan film kisah para Nabi melalui aplikasi *Google Classroom* untuk merangkum alur film tersebut dan mengambil amanat dari film tersebut, kemudian hal yang berbeda juga dirasakan dari pengamatan peneliti bahwa di kelas 10 IPA 4 juga *Google Classroom* digunakan untuk tempat pengumpulan tugas ulangan harian. Namun dari pengamatan yang dilakukan di SMAN 2 Malang juga menunjukkan bahwa *Google Classroom* juga memiliki efek atau berdampak pada peserta didik mulai dari tingkah laku dan akhlak dari peserta didik yang jika terlalu sering digunakan akan membuat kemunduran dalam segi akhlak

Berdasarkan pengamatan dari peneliti yang dilakukan di SMAN 2 Malang. Pemanfaatan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran Diharapkan mampu membuat siswa paham dengan materi yang diberikan oleh guru, tentu saja hal ini memungkinkan memberi efek samping pada nilai akhir siswa, yang biasanya diukur dengan beberapa pertimbangan. Selain itu permasalahan yang terjadi banyak para tenaga pendidik dan peserta didik yang kurang memahami akibat serta cara pemanfaatan dari *Google Classroom*. Oleh karena itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian di SMAN 2 Malang dengan mengambil judul “Pemanfaatan

Google Classroom Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 2 Malang”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas maka fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang?
2. Bagaimana efektifitas dari pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian tersebut maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang.
2. Untuk mengetahui efektifitas dari pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun yang menjadi kegunaan dari penelitian ini, penulis menuliskan diantaranya sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a) Bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *Google Classroom* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang, sehingga pemanfaatan *Google Classroom* dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan dapat membantu efektifitas

pembelajaran yang berlangsung sehingga memberi dampak positif bagi proses pembelajaran sesuai dengan tujuan penelitian dan diharapkan bisa menjadi motivasi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian di bidang yang sama.

- b) Bagi peneliti, tentunya ini menjadi pengalaman dan pengetahuan baru tentang pemanfaatan *Google Classroom* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam aspek ahlak.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu untuk membuat para peserta didik memanfaatkan *Google Classroom* dengan benar dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam supaya tidak mendapatkan pengaruh negatif dari perkembangan gadget yang sudah sangat canggih.

- b) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi para guru atau tenaga pendidik untuk memaksimalkan pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- c) Bagi Sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan diharapkan mampu mengambil pemanfaatan *Google Classroom* tersebut sebagai bahan refleksi dan menyusun rencana tindak lanjut untuk perbaikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan *Google Classroom* agar para warga sekolah tidak mendapat pengaruh buruk dari pemanfaatan *Google Classroom* ini sehingga dapat memaksimalkan apa yang ada dalam *Google Classroom* bagi proses pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat dijadikan bekal untuk mengembangkan penelitian tersebut guna untuk memanfaatkan *Google Classroom* secara maksimal dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Definisi Operasional

Berdasarkan tema penelitian maka dapat ditarik secara garis besar dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan merupakan suatu kegiatan, cara atau proses dimana menjadikan sesuatu objek menjadi berguna dan bermanfaat. Dalam hal ini pemanfaatan yang dimaksud adalah pemanfaatan *Google Classroom* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara maksimal.

2. *Google Classroom*

Google Classroom merupakan aplikasi yang memudahkan guru untuk memberikan pengajaran dan materi kepada muridnya secara fleksibel dan relevan untuk mempermudah dan meningkatkan kualitas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan usaha terencana untuk melakukan pengajaran dan pengenalan tentang ilmu dan sumber informasi yang berkaitan dengan agama Islam pada peserta didik guna menumbuhkan sikap terpuji dan semangat belajar yang tinggi mengenai ilmu keagamaan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, paparan data, temuan penelitian serta pembahasan dalam penelitian tersebut maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan *Google Classroom* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang

Pemanfaatan *Google Classroom* di SMAN 2 Malang dapat mempermudah dan membantu tugas dari tenaga pendidik menjadi lebih mudah dan juga membuat tenaga pendidik dapat menmbagikan materi pembelajaran pada peserta didik dengan cara membagikan materi ke dalam aplikasi tersebut. Materi yang dibagikan pada peserta didik merupakan materi tambahan yang tidak ada pada buku pedoman atau buku pegangan peserta didik, hal ini dapat membuat peserta didik mampu dan mudah untuk menguasai dan memahami materi pembelajaran tersebut

Google Classroom pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang juga digunakan sebagai tempat atau wadah yang menampung lembaran tugas dari peserta didik. Tugas yang dimaksud adalah seperti tugas ulangan harian, tugas merangkum untuk peserta duduk dan juga remidi ulangan harian. Para peserta didik juga menyambut baik pemanfaatan aplikasi ini karena dapat mempermudah peserta didik dalam mengumpulkan tugas dan mudah untuk dikoordinir.

Hal itu dapat dibuktikan dengan pemanfaatan *Google Classroom* yang masih aktif digunakan pada pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang. Kemudahan yang diberikan oleh *Google Classroom* membuat peserta didik dan tenaga pendidik menyambut dengan kesan yang positif dalam pemanfaatannya. Peserta didik juga dapat dengan mudah mengumpulkan tugas dengan adanya fitur *assignment* sebagai media untuk pengumpulan tugas peserta didik.

2. Efektifitas dari pemanfaatan *Google Classroom* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Malang

Namun dibalik pemanfaatan *Google Classroom* yang memiliki banyak kelebihan ternyata *Google Classroom* juga memiliki kekurangan yakni terletak pada kualitas jaringan si penggunanya, jika jaringan internetnya stabil maka pengoperasiannya bisa maksimal, namun jika tidak maka akan menghambat proses pengoperasian aplikasi tersebut. Sementara itu kapasitas smartphone dan penyimpanannya juga tergantung pada si pengguna dan juga untuk segi pengumpulan tugas yang melampirkan foto atau gambar dinilai kurang maksimal. ★★★★★

Sementara itu akibat dari pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* di SMAN 2 Malang terhadap akhlak siswa adalah jika sering digunakan maka akan berimbas pada akhlak para peserta didik dikarenakan kurangnya interaksi secara langsung antara tenaga pendidik dan peserta didik sehingga membuat peserta didik kurang memberikan respect pada tenaga pendidik yang hadir dalam proses pembelajaran kemudian tingkan kejujuran dari peserta didik cenderung menuru hal tersebut dapat dilihat pada saat pengumpulan tugas di *Google Classroom*.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan oleh peneliti dalam penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Agar sekolah dapat menyediakan atau memberi solusi dalam pemanfaatan *Google Classroom* seperti memberikan atau meningkatkan kualitas serta jaringan *wifi* untuk para peserta didik, memanfaatkan lab komputer sebagai sarana untuk mengakses *Google Classroom* agar para peserta didik mampu mengoperasikan *Google Classroom* secara maksimal, bisa juga memberikan para peserta didik kuota internet

b. Bagi Tenaga Pendidik

Saran yang dapat diberikan untuk tenaga pendidik adalah untuk lebih bisa mengontrol peserta didik saat *Google Classroom* ini digunakan sebagai media untuk pembagian materi kemudian diharapkan tenaga pendidik juga mengulangi pembahasan dari materi yang telah dibagikan

c. Bagi Peserta Didik

Saran yang dapat peneliti berikan untuk peserta didik adalah peserta didik diharapkan mampu untuk menambah rasa respect terhadap tenaga pendidik yang hadir di kelas ketika para tenaga pendidik tersebut mengoperasikan *Google Classroom* sebagai media untuk pembagian materi atau wadah dari pengumpulan tugas.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Refika Aditama.
- Afrianti, W. E. (2018). Penerapan *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Akuntansi (Studi Pada Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia).
- Amin, A., & Maruf, F. P. (1993). *Etika: Ilmu Akhlak*.
- Anitah, S. (2010). Sumber Belajar dan Pembelajaran Untuk Peningkatan Mutu Pendidikan. *Khazanah: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 8(2), 585-596.
- Azis, I. (2021). *Problematika Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK NU Ma'arif 3 Desa Golantepus Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Bandura, A. 1986, *Social foundation of thought and action: A Social Cognitive Theory*.
- Berger, C. R. (2020). *Planning strategic interaction: Attaining goals through communicative action*. Routledge.
- Briggs, L. J. (1980). Thirty years of instructional design: One man's experience. *Educational Technology*, 20(2), 45-50.
- Bulhayat, S., Yumnah, S., Arifin, M. M., Sofa, M., Ahdiyati, M., Widayanti, R., ... & Dharta, F. Y. (2022). *PENGANTAR MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Chamanti, A. M. (2013). Pengelolaan Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Kurikulum 2013 di Kelas XI-MIA 2 SMA PGRI 1 Bandung. *Prosiding Penelitian Sivitas Akademika Unisba (Sosial Dan Humaniora)*, 19.
- Classroom dan Metode Belajar PAI Berbasis E-Learning. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(2), 56-65.
- Darajat, Z. (1992). *Ilmu pendidikan Islam*. In. Jakarta: Balai Pustaka
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (1995). Transforming qualitative research methods: Is it a revolution?. *Journal of Contemporary Ethnography*, 24(3), 349-358.

- El Fauziah, U. N., Suryani, L., & Syahrizal, T. (2019). Penerapan *Google Classroom* dalam pembelajaran bahasa inggris kepada guru-guru bahasa inggris SMP di Subang. *Abdimas Siliwangi*, 2(2), 183-191.
- Ellington, H. (1984). *Educational Objectives. Teaching and Learning in Higher Education*, 1.
Englewood Clifffes, NJ: Prentice Hall
- Faruq, F., Dafik, D., Suharto, S., Fatahillah, A., & Murtikusuma, R. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Pokok Bahasan Barisan Aritmetika Berbantuan Microsoft Visual Basic. *Kadikma*, 9(2), 89-97.
- Fauzi, M. (2021). Perkembangan Sosio Emosional Siswa Mandrasah Ibtidaiyah: Pembelajaran Sekolah Berbasis Dalam Jaringan Di Era Pandemi. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 15-32.
- Gunawan, J. (2015). Ensuring trustworthiness in qualitative research. *Belitung Nursing Journal*, 1(1), 10-11.
- Hamalik, O. (2004). *Teaching Planning Based on a systems approach. Jakarta: Earth Literacy.*
- Hamalik, O. (2005). *Kurikulum dan Pembelajaran, cet. V. Jakarta: Bumi Aksara.*
- Hamalik, O. (2011). *Curriculum and learning. Jakarta: Earth Script.*
- Hammi, Zedha. (2017). *Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus. Universitas Negeri Semarang*
- Hanke, J.E. and Reitsch, A.G. 1998. *Business Forecasting. Sixth Edition. London: Prentice-Hall International Ltd.*
- Huberman, M., & Miles, M. B. (2002). *The qualitative researcher's companion. sage.*
- Hussin, N., & Abd Razak, K. (2013). Pembentukan akhlak Muslim menurut perspektif Islam. In *3rd International Conference On Islamic Education* (pp. 1195-1202).
- Iftakhar, S. (2016). *Google Classroom: what works and how. Journal of education and social sciences*, 3(1), 12-18.
- Imaduddin, M. (2018). *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Classroom: Terobosan Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Garudhawaca.*
- Isroani, F. (2022). Pengaruh Media *Google Classroom* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), 440-446.

- Jamarudin, A., Sanusi, A., Akhyar, Y., & Pudir, O. C. (2022). Pembelajaran Google
- Jasuri, J. (2015). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini. *Madaniyah*, 5(1), 195070.
- Kementerian Hukum, H. A. M. (2015). PP Nomor 55 Tahun 2007.
- Komalasari, K. (2010). Pembelajaran Kontekstual (Bandung: Refika Aditama).
- Kriyantono, R. (2020). Efektivitas website perguruan tinggi negeri sebagai penyedia informasi bagi mahasiswa. *Jurnal Studi Komunikasi*, 4(1), 117-142.
- Lidiawati, L. S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Puteri Sunniyyah Selo Tawangharjo Grobogan* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Maesaroh, S. A., & Marlina, L. (2021). Zoom vs. *Google Classroom*: Which is likely more effective for supporting students' learning in mathematics?. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 14(2), 142-153.
- Maisa, E. (2020). Merdeka Belajar Melalui Model Pembelajaran Blended Learning. *LPMPDKI. Kemendikbud. go. id*.
- Mayasari, F., Dwita, D., Jupendri, J., Jayus, J., Nazhifah, N., Hanafi, K., & Putra, N. M. (2019). Pelatihan Komunikasi Efektif Media Pembelajaran *Google Classroom* Bagi Guru Man 2 Model Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 3(1), 18-23.
- Moleong, L. J. (2014). Metode penelitian kualitatif edisi revisi. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Montti, L., Campanello, P. I., Gatti, M. G., Blundo, C., Austin, A. T., Sala, O. E., & Goldstein, G. (2011). Understory bamboo flowering provides a very narrow light window of opportunity for canopy-tree recruitment in a neotropical forest of Misiones, Argentina. *Forest Ecology and Management*, 262(8), 1360-1369.
- Mubashiroh, M. (2013). Gadget, penggunaan dan dampak Pada anak-anak. *Jurnal Ilmiah*. <http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.com/2013/12/gadget-penggunaan-dan-dampak-pada-anak.html>.
- Mufarrokah, Anisatul, Strategi Belajar Mengajar, (Yogyakarta: Sukses offset) hal, 11
- Nasional, D. P. (2006). Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.
- Nata, A. (2006). Pengantar Studi Akhlak. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.

- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh media pembelajaran *Google Classroom* dalam pembelajaran analisis real terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50-59.
- Pradana, D. B. P., & Harimurti, R. (2017). The effect of the application of *Google Classroom* tools on the project based learning model on student learning outcomes. *JurnalIT-Edu*, 2(1), 59-67.
- Rahmanto, M. A., & Bunyamin, B. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Daring melalui *Google Classroom*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 119-135.
- Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, Kalam Mulia Jakarta, 1998
- Russon, A. E., van Schaik, C. P., Kuncoro, P., Ferisa, A., Handayani, D. P., & van Noordwijk, M. A. (2009). Innovation and intelligence in orangutans. *Orangutans: Geographic variation in behavioral ecology and conservation*, 279-298.
- Sanjaya, W. A. Pembelajaran 1. Pengertian Pembelajaran.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono, 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi. Bandung: Alfabeta.
- Tafsir, A. (2017). Filsafat Pendidikan Islam.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (1990). Jakarta: PT Armas Duta Jaya.
- Wahyudi, A., Agustin, R. D., & Ambarawati, M. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI GEOTRI PADA MATERI GEOMETRI BERBASIS MOBILE LEARNING. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(2), 62-70.
- Zukhrufin, F. K., Anwar, S., & Sidiq, U. (2021). Desain Pembelajaran Akhlak Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIE (Journal Of Islamic Education)*, 6(2), 126-144.

