

---

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR KONSEP DASAR IPS DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA MAHASISWA PGSD**

Oleh

Emelda Thesalonika<sup>1)</sup>, Marentina Ingrid Sinaga<sup>2)</sup> & Ease Arent<sup>3)</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

<sup>3</sup>Institut Agama Kristen Negeri

Email: <sup>1</sup>[emeldathesalonika@gmail.com](mailto:emeldathesalonika@gmail.com), <sup>2</sup>[marentina9naga@gmail.com](mailto:marentina9naga@gmail.com) & <sup>3</sup>[easearent@gmail.com](mailto:easearent@gmail.com)

**Abstrak**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Audiovisual pada matakuliah konsep dasar IPS. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan dengan menerapkan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dari data tes awal hasil belajar mahasiswa diperoleh nilai rata-rata 52,61, dimana terdapat 4 mahasiswa yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar dan persentase hasil belajar secara klasikal hanya 19,05% atau < 80%. Secara klasikal dan hal ini masih tergolong rendah dan belum berhasil bagi proses pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan dan penerapan tindakan kelas siklus I menggunakan media Audiovisual maka diperoleh nilai rata-rata mengalami kenaikan menjadi 61,42, mahasiswa yang tuntas belajar terdapat 11 orang mahasiswa dan persentase hasil belajar mahasiswa secara klasikal 52,4% < 80% dan ini juga tergolong belum berhasil dalam tindakan kelas yang dilakukan. Kemudian peneliti melanjutkan dan melakukan perbaikan dan penerapan pada siklus II maka diperoleh nilai rata-rata menjadi 75,71, mahasiswa yang sudah tuntas sebanyak 19 orang mahasiswa dengan persentase ketuntasan belajar siswa 90,48% > 80%. Jadi dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah konsep dasar IPS.

**Kata Kunci : Hasil Belajar, Aplikasi *Google Classroom* & Konsep Dasar IPS**

**PENDAHULUAN**

Berdasarkan kejadian yang terjadi di Indonesia saat ini akibat pandemi COVID-19, kegiatan belajar mengajar menjadi terhambat karena kegiatan belajar di sekolah maupun di Universitas ditiadakan. Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi pada abad 21 sangat pesat dan membawa pengaruh positif terhadap perkembangan dunia pendidikan formal ataupun non-formal dapat menggunakan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran di masa pandemic saat ini. Saran pembelajaran melalui aplikasi atau berbayar seperti Ruang Guru, Ilmupedia, edmodo.shoology, brainly, google classroom, dan aplikasi sosial media lainnya.

Mahasiswa PGSD merupakan individu yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi yang akan menjadi calon guru di sekolah dasar. Mata kuliah konsep dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar (SD) yaitu matakuliah yang mengajarkan konsep dasar IPS di SD yang paling mendasar.

Pendidikan merupakan salah satu factor penentu keberhasilan dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan membentuk jiwa manusia menjadi diri sendiri sebagai pribadi yang unik. Pendidikan dapat berfungsi sebagai bimbingan/pertolongan yang diberikan pada anak oleh orang dewasa secara sengaja agar anak menjadi dewasa, dapat menumbuh

kembangkan pengetahuan, meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia dengan memanfaatkan segala potensi yang dimilikinya tanpa harus bergantung kepada orang lain. Pendidikan adalah suatu proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sosial individu yang optimum, diawali dengan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang disepanjang hidupnya, yang dalam kegiatan pembelajaran terjadi karena adanya suatu hubungan antara kita dengan orang lain yang dimana melakukan suatu komunikasi baik dengan orang lain, lingkungan dan sesamanya (Dewey, 2018).

Keterlibatan dosen hanya sebagai fasilitator dalam mentransfer ilmu pendidikan yang dibutuhkan mahasiswa sesuai dengan tingkat perkembangannya melalui kegiatan pembelajaran *daring/online*.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata kuliah yang didesain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti sejarah, geografi, ekonomi sosiologi, antropologi, oleh sebab itu IPS dapat dikatakan sebagai studi mengenai perpaduan antara rumpul ilmu-ilmu sosial dan juga humaniora untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang dapat berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosio kebangsaan (Hidayat et al., 2017, p. 5).

Dalam penelitian ini peneliti mencoba mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa PGSD pada mata kuliah konsep dasar IPS. Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang ingin diteliti ialah bagaimana kemampuan pemahaman mahasiswa PGSD. Adapun tujuan yang dalam penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan hasil belajar mahasiswa PGSD.

## LANDASAN TEORI

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia, maka dalam pelaksanaannya berada

dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan yang berkaitan dalam suatu system intergral (Djamarah, 2010, p. 22).

Belajar adalah suatu kegiatan proses usaha sadar yang dilakukan seseorang dari perubahan yang tidak tahu menjadi tahu (Husana et al., 2016, p. 3). Belajar juga merupakan proses perubahan tingkah laku yang sifatnya relative permanen dalam artian bahwa kebaikan yang diperoleh berlangsung lama dan proses perubahan tersebut terjadi karena adanya akumulasi pengalaman seseorang ketika seseorang ketika melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Hayati, 2016, p. 3). Belajar aktif disebut juga belajar langsung adalah belajar yang membuat pelajaran yang menggabungkan informasi secara aktif dari tempat kerja, masyarakat, maupun ruang kelas, lalu menggunakannya untuk alasan tertentu akan menyematkan informasi tersebut dalam ingatan (Jhonson, 2014, p. 154).

Dari beberapa pendapat tentang belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, ataupun sikapnya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, dan mengalami proses setelah belajar (Kencana Sari, 2018). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil belajar dan tindak mengajar (Zukira et al., 2009, p. 2). Dari sisi Dosen, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi mahasiswa hasil belajar merupakan puncak belajar yang

merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan.

Dari beberapa pendapat tentang hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang secara langsung.

Konsep dapat didefinisikan sebagai suatu gagasan/ide yang relative sempurna (Amri, 2016, p. 33). IPS dalam Pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga Negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan system pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah (Winataputra et al., 2011, p. 11).

Sebutan IPS di Indonesia adalah sebuah kesepakatan untuk menunjukkan istilah lain dari *social studies*, menunjukkan sifat keterpaduan dari ilmu-ilmu sosial atau *integrated social sciences*. Sifat keterpaduan menjadi ciri pokok mata kuliah yang disebut konsep dasar IPS (Surahman & Mukiman, 2017, p. 3). IPS adalah studi integrative tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitas yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan beserta lingkungannya untuk pendidikan dan pembentukan para pelaku sosial (Sapriya, 2019, p. 11). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang materi ajarnya bersumber dari kehidupan masyarakat (Manullang, 2018, p. 82).

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang efektif dalam proses belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Syupriyanti et al., 2019). Menurut (Durahman, 2018) media adalah komponen sumber belajar atau wahan fisik yang mengandung materi

instruksional dilingkungan belajar yang dapat merangsang pembelajaran untuk belajar

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Jannah, 2009, p. 2).

Menurut (Arsyad, 2007, p. 6) menyatakan ciri-ciri umum yang terkandung pada media pembelajaran, yaitu :

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindra
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audi.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan dapat digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal.
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

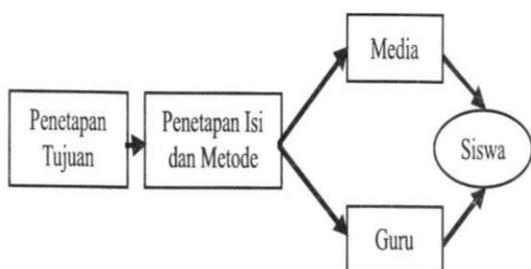
Ada empat macam tinjauan landasan penggunaan media pembelajaran antara lain : 1.) Landasan filosofis; 2.) Psikologis; 3.) Teknologi; 4) Empirik.

Kedudukan media tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Dari sini tampak bahwa media merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran.

Sehingga kedudukan media tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran.

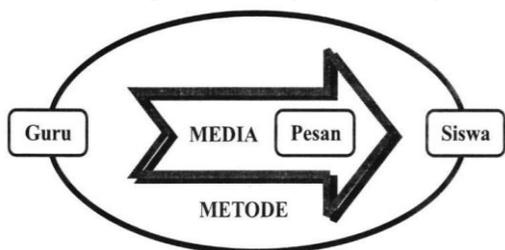
Media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru/dosen sebagai penyaji materi pelajaran, seperti yang terlihat pada bagan berikut ini :

**Gambar 1. Bagan Proses Media Pembelajaran** (Jannah, 2009, p. 14)



Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk tujuan instruksional, dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan mahasiswa baik dalam bentuk mnetal maupun dalam bentuk dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

**Gambar 2. Bagan Media pembawa informasi/pesan** (Arsyad, 2007, p. 21)



Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya informasi pembelajaran yang di sampaikan.

Aktivitas pembelajaran merupakan system, yang terdiri dari beberapa komponen meliputi : tujuan, isi pembelajaran, kegiatan

pembelajaran, media/sumber belajar, serta lingkungan

Pembelajaran jarak jauh adalah sekumpulan metode pengajaran dimana aktivitas belajar. Sistem pendidikan jarak jauh merupakan suatu alternative pemerataan kesempatan dalam bidang pendidikan (Uno, 2009, p. 34).

Tujuan dari pembangunan system ini antara lain menerapkan aplikasi jarak jauh dengan menggunakan aplikasi *google classroom* yang di kembangkan pada beberapa wilayah di Indonesia.

Faktor utama dalam pendidikan jarak jauh secara *online* dikenal sebagai *distance learning*, yang selama ini dianggap masalah adanya interalksi antara dosen dan mahasiswa. Namun demikian, dengan media internet nsangat dimungkinkan untuk melakukan interaksi antara dosen dan mahasiswa, baik dalam bentuk waktu nyata ataupun tidak.

Pendidikan jarak jauh dapat memanfaatkan teknologi internet secara maksimal sehingga memberikan efektivitas dalam hal waktu, tempat, bahkan meningkatkan kualitas pendidikan.

*Google Classroom* adalah platform belajar daring atau *online* pada *smartphone* maupun *personal computer* (PC) dengan koneksi internet (Sabran & Sabara, 2004, p. 122). *Google Classroom* disediakan secara gratis pada kegiatan belajar antara dosen dengan mahasiswa tanpa tatap muka langsung sehingga lebih efektif (Su'uga, 2020, p. 606). Hal ini menjadi kunci kesuksesan suatu system pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan interaksi antara dosen dan mahasiswa secara efisiensi dan menumbuhkan motivasi belajar pada mahasiswa. Pada *Google Classroom* mahasiswa dapat mengumpulkan tugas tanpa menggunakan kertas seperti biasanya.

Fitur yang dimiliki *Google Classroom*, yaitu (Durahman, 2018, p. 217) :

- 1) Assigments (tugas)
- 2) Grading (Pengukuran)
- 3) Communication (Komunikasi)

- 4) Time-Cost (hemat waktu)
- 5) Archive Course (arsip program)
- 6) Mobile Application (aplikasi dalam telepon genggam)
- 7) Privacy (Privasi)

Fitur tersebut dapat digunakan oleh dosen dengan mudah mempelajari penggunaan dengan belajar secara mandiri.

Manfaat pada *Google Classroom* pada saat belajar daring atau *online* yaitu (Atikah et al., 2021, p. 14):

- 1) Dosen dapat membagi materi pelajaran/RPS dan Silabus;
- 2) Dosen dapat memberikan tugas dan mahasiswa dapat mengumpulkan tugas;
- 3) Dosen dapat mengadakan ujian/kuis;
- 4) Dosen dapat membuat tugas ataupun materi yang akan datang melalui *Google Calender*.

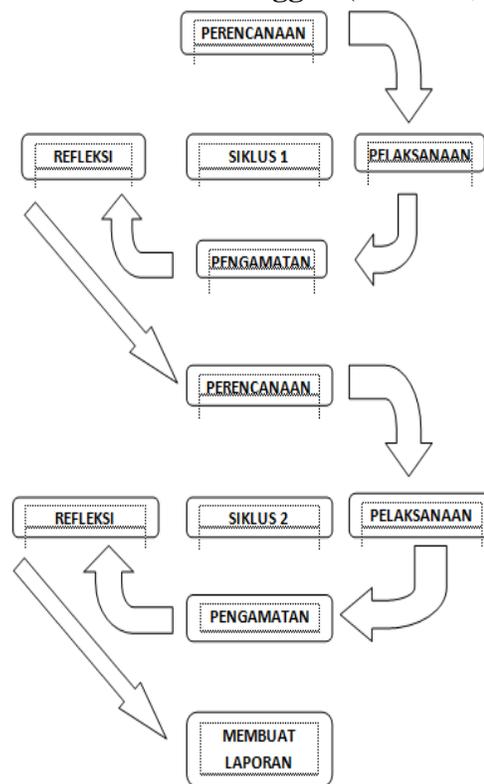
#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas (*Classroom Reserch Action*). Penelitian ini melalui dua siklus dimana setiap siklus memiliki empat tahapan, yaitu (Setyosari, 2016, p. 81):

- a) tahap perencanaan;
- b) pelaksanaan tindakan;
- c) observasi dan evaluasi;
- d) refleksi.

Dalam setiap siklus ada 1 pertemuan sehingga dari dua siklus ada 2 pertemuan, pada siklus kedua ada perubahan yang ingin dicapai. Hubungan antara keempat tahap tersebut menunjukkan suatu siklus atau kegiatan yang terus menerus dan berulang. Dapat dievaluasikan pada gambar berikut :

#### Model Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2006)



Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan ketuntasan belajar siswa. Untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individual dengan menggunakan rumus yaitu :

- 1) Memberikan skor untuk jawaban yang benar dalam tes objektif.

$$\text{Score} = B - \frac{S}{O-1} \quad (\text{Trianto, 2010})$$

Keterangan :  
 Skor : Skor mahasiswa  
 B : Jawaban yang benar  
 S : Jawaban yang salah  
 O : Kemungkinan jawaban atau pilihan,

- 2) Penilaian Individu

$$\text{PPH} = \frac{B}{N} \times 100 \quad (\text{Arikunto, 2006})$$

PPH : Hasil Penilaian Prestasi (Skor)

B : Skor yang diperoleh siswa  
(nilai mentah)

N : Skor total (skor optimal ideal)

Kriteria ketuntasan belajar:

< 70 Belum Selesai

≥ 70 lengkap

a) Untuk mengetahui perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan : X = Persentase kelas yang telah selesai belajar

$\sum fx$  = Banyaknya mahasiswa yang selesai belajar

N = Banyaknya mahasiswa dalam satu kelas

b) Penilaian Klasikal

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \text{ (Arikunto, 2006)}$$

Dengan kriteria keberhasilan dalam persen sebagai berikut:

>80% : Sangat tinggi

60-79% : Tinggi

40-59% : Sedang

20-39% : Rendah

<20% : Sangat rendah

c) Hasil observasi belajar afektif dan psikomotorik siswa menggunakan media aplikasi Google Classroom, dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Total score}}{\text{Maximum Score}} \times 100$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang meliputi tentang pelaksanaan tes awal dilaksanakan sebelum tindakan dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan pelaksanaan siklus I yang dilaksanakan setelah pelaksanaan siklus II untuk memperdalam pemahaman siswa tentang mata kuliah konsep dasar IPS. Pada tes awal

(*pretest*) yang dilakukan kepada 52 orang mahasiswa terdapat 35 mahasiswa (80,90%) yang tidak tuntas dan sebanyak 17 mahasiswa (19,05%) yang termasuk dalam kategori tuntas dalam belajar. Dari hasil tes awal (*pretest*) menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa pada mata kuliah konsep dasar IPS masih tergolong rendah. Disebabkan mahasiswa kurang memahami cara penggunaan aplikasi *Google Classroom*.

Maka peneliti melakukan tindakan dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I. Dari hasil *Postest* siklus I menunjukkan bahwa 23 orang mahasiswa (47,6%) belum tuntas dalam belajar dan 28 orang mahasiswa (52,4%) yang termasuk dalam kategori tuntas belajar.

Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan sebesar 33,33% dari hasil sebelumnya. Rendahnya hasil belajar mahasiswa pada siklus ini disebabkan karena mahasiswa masih belum memahami mata kuliah konsep dasar IPS dan terdapat mahasiswa yang tidak paham dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom*.

Berdasarkan tindakan melalui penerapan aplikasi *Google Classroom* pada siklus II, terdapat 2 orang mahasiswa (9,52%) yang belum dalam belajar dan 50 orang mahasiswa (90,48%) yang termasuk dalam kategori tuntas dalam belajar. Jika dibandingkan pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 38,1%, sehingga dapat dinyatakan bahwa mahasiswa telah mencapai ketuntasan dalam belajar pada mata kuliah IPS yang telah dilakukan pada siklus II semakin membaik selama proses belajar mengajar daring/*online*. Berdasarkan observasi mahasiswa memiliki hasil belajar yang baik dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menerapkan penggunaan aplikasi *Google Classroom* yang telah mengubah mahasiswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga tidak perlu lagi melakukan silus berikutnya.

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada mata kuliah konsep dasar IPS dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, Mahasiswa juga sudah memenuhi kriteria ketuntasan pada lembar observasi mahasiswa.
- 2) Sebelum melakukan siklus I, peneliti memberikan tes awal, nilai rata-rata yang diperoleh oleh mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPS yaitu 52,61% dengan jumlah mahasiswa 52 mahasiswa terdapat 35 orang mahasiswa (80,95%) yang mendapatkan hasil belajar yang belum tuntas dan 17 orang mahasiswa (19,05) dalam kategori tuntas.
- 3) Pada pelaksanaan tindakan pada siklus I peneliti mulai menggunakan aplikasi *Google Classroom* selama proses pembelajaran dan dosen memberikan post test siklus I kepada mahasiswa.
- 4) Setelah pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar, dengan tingkat ketuntasan klasikal yaitu 50 orang mahasiswa (90,48%) dinyatakan lulus.
- 5) Penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa pada mata kuliah konsep dasar IPS pada mahasiswa PGSD UHKBPNP.
- 6) Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* memiliki dampak yang positif dapat dilihat dari hasil belajar mahasiswa yang semakin meningkat setiap harinya melalui tugas dan kuuis.

- 7) Persepsi mahasiswa mengenai mata kuliah konsep dasar IPS yang dilakukan melalui daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* yaitu mahasiswa merasa senang menggunakan aplikasi *Google Classroom* karena mudah dan dosen/mahasiswa tidak memberatkan dengan memberikan banyak tugas, *google classroom* bersifat fleksibel yaitu mudah di akses dimana saja dan kapan saja, terkendala akses internet dan tidak adanya jaringan data maupun *smartphone* yang digunakan sebagai pendukung semua mahasiswa untuk pelaksanaan pembelajaran daring.
- 8) Penggunaan aplikasi *google classroom* pada mata kuliah konsep dasar IPS terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui perencanaan, proses hasil belajar, dan evaluasi belajar mahasiswa

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Amri, S. (2016). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustaka Publisher.
- [2] Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (VI). Jakarta : Rineka Cipta.
- [3] Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- [4] Atikah, R., Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). *Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. Vol. 7(No. 1), 7–18.
- [5] Dewey, J. (2018). *Dictionary of Education*. Philosophical Library.
- [6] Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendidikan Teoritis Psikologis*. Jakarta : Rineka Cipta.

- [7] Durahman. (2018). *PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU MADRASAH PADA DIKLAT DI WILAYAH KERJA KEMENAG KABUPATEN CIANJUR*. Vol. XII(No. 34), 215–221.
- [8] Hayati, S. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendikia.
- [9] Hidayat, Sugiharto, Tanjung, S., Nurjanah, Tanjung, F., Arif, M., Halking, Handayani, T., Sidauruk, T., Sirait, M., Lubis, H. S. D., Simarmata, T., Hodriani, & Rohani. (2017). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. Akasha Sakti.
- [10] Husana, Pratiwi, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Uviversitas Muhammadiyah Malang.
- [11] Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Yogyakarta : Antasari Press.
- [12] Jhonson, E. B. (2014). *CTL Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Kaifa.
- [13] Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, Vol. 34(No. 1), 62–76.  
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- [14] Manullang, F. R. (2018). *Analisis Pembelajaran Konsep Dasar IPS Terhadap Kebudayaan Palembang Pada Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Universitas PGRI Palembang*. Vol. 1(No. 1), 79–89.
- [15] Sabran, & Sabara, E. (2004). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *Diseminasi Hasil Penelitian Melalui Optimalisasi Sinta Dan Hak Kekayaan Intelektual*, 122–125.
- [16] Sapriya. (2019). *Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosdakarya.
- [17] Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Cetakan-4). Jakarta : Kencana.
- [18] Su'uga, H. S. (2020). Media E-learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol.9(No. 3), 605–610.
- [19] Surahman, E., & Mukiman. (2017). Talking with People about to Die. *PERAN GURU IPS SEBAGAI PENDIDIK DAN PENGAJAR DALAM MENINGKATKAN SIKAP SOSIAL DAN TANGGUNG JAWAB SOSIAL SISWA SMP*, Vo. 4(No. 1), 1–13.  
<https://doi.org/10.1136/bmj.3.5922.25>
- [20] Syupriyanti, L., Firman, & Neviyarn. (2019). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF MENGGUNAKAN PENDEKATAN CTL DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA DI SEKOLAH DASAR. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, Vol.1(No.3), 239–243.
- [21] Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan* (Cetakan-1). Jakarta : Kencana.
- [22] Uno, H. B. (2009). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- [23] Winataputra, U. s., Darajat, O., Djahrudin, Waluya, B., Ningrum, E., Hayati, S., & Sapriya. (2011). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Universitas Terbuka.
- [24] Zukira, H.Harun, A., & Jamaludin. (2009). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Alkhairaat Towera Melalui Model

---

Pembelajaran Kooperatif Tipe Number  
Head Together (NHT) Pada Mata  
Pelajaran PKn. *Kreatif Tadulako, Vol.*  
3(No. 4), 12.  
file:///C:/Users/Personal/Downloads/Doc  
uments/3062-9437-1-PB.pdf

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN