

PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR INOVATIF BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN *ANALYTICAL SKILLS* MENGGUNAKAN MODEL ASSURE

DEVELOPING INNOVATIVE LEARNING RESOURCES BASED ON *GOOGLE CLASSROOM* IN HISTORY LEARNING TO IMPROVE *ANALYTICAL SKILLS* USING ASSURE MODEL

Nurul Umamah^{1*}, Sumardi¹, Riza Afita Surya¹, Marjono¹, Andika Putra Bayu Firmansyah¹

¹Pendidikan Sejarah, Universitas Jember

* Corresponding author's email: nurul70@unej.ac.id

ABSTRACT

Independence Learning new paradigm and the immense development of technology in the 21st century lead significant shift towards history learning. History teachers are required to obtain innovation skills in adjusting themselves due to the era requirement. 4.0 Industrial Revolution needs students' competence in analyzing, yet the previous research indicate the low level of students' analytical skill. This study is a research and development that attempts to provide alternative solution regarding the lack of students' analytical skill using innovative learning resources based google classroom with ASSURE model. The first stage result shows the low percentage of students analytical skill of 44.00%. This research and development generates a product in term of google classroom which has been validated by the experts and users. The learning source was design in accordance with students' characteristics and based on users need analysis. The results of content expert validation to the google classroom product is 76%, which is categorized as adequate, the sumber belajar expert is 80% with adequate category, the language expert is 90% with very adequate category. The teachers users test found 94% product is very proper. The small group test found the incline of students' analytical skill average is 82.8%. The conclusion of this research and development of innovative learning resources based on google classroom is proper to be used and proved to improve students' analytical skill. The recommendation made based on the result is the need to do further research to identify the effect if google classroom sumber belajar towards students analytical skills.

Keyword: *Google Classroom, Analytical Skill, Innovative Learning Resource*

ABSTRAK

Paradigma baru merdeka belajar dan kemajuan teknologi pada abad 21, membawa perubahan besar dalam pembelajaran sejarah. Pendidik sejarah perlu memiliki inovasi dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan jaman. Revolusi industri 4.0 memerlukan kecakapan peserta didik dalam menganalisis, namun hasil penelitian terdahulu menunjukkan permasalahan rendahnya analytical skill peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk memberikan solusi alternatif pemecahan masalah rendahnya analytical skill peserta didik dengan mengembangkan innovative learning resources berbasis google classroom, menggunakan model ASSURE. Hasil penelitian awal menunjukkan rendahnya nilai persentase analytical skill peserta didik 44,00%. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk inovatif berupa sumber belajar, dikemas dalam google classroom yang tervalidasi ahli dan pengguna. Sumber belajar di desain sesuai dengan karakteristik peserta didik dan didasarkan pada hasil analisis kebutuhan pengguna. Hasil validasi ahli materi terhadap sumber belajar inovatif

berbasis Google Classroom diperoleh tingkat persentase 76% dengan kategori baik, ahli sumber belajar 80% dengan kategori baik, ahli bahasa 90 % dengan kategori sangat baik. Selanjutnya dilakukan uji coba pengguna pendidik memberikan nilai 94%, preferensinya sangat baik. Uji coba kelompok kecil menemukan peningkatan nilai rata-rata analytical skill sebesar 82,8 %. Kesimpulan penelitian dan pengembangan innovative learning resources berbasis google classroom layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan analytical skill peserta didik. Rekomendasi berdasarkan hasil penelitian ini adalah perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh sumber belajar google classroom terhadap analytical skill peserta didik.

Keyword: Google Classroom, Analytical Skill, Innovative Learning Resources

PENDAHULUAN

Paradigma baru pendidikan dan kemajuan teknologi membawa perubahan besar dalam belajar dan pembelajaran. Paradigma baru yang dikenal dengan Paradigma Merdeka Belajar mendorong pendidik dalam berinovasi untuk mendesain pembelajaran secara inovatif, adaptif dan responsif guna membantu peserta didik mengoptimalkan potensi dirinya serta memiliki kecakapan hidup ^[1]. Pendidikan abad ke-21, merefleksikan RI 4.0, sehingga integrasi teknologi dan TIK dalam pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan.. Dengan demikian pendidikan dikembangkan dengan prinsip-prinsip baru.

Pendidikan dalam era informasi memiliki prinsip dasar dan sistem yang berbeda dibanding era sebelumnya. Prinsip dasar pendidikan dalam era informasi antara lain; (1) memiliki desain dan keberagaman yang khas (2) memfasilitasi munculnya inisiatif dan *self regulated learning*, komprehensif dan terintegrasi; serta (3) kolaboratif^[2]. Pendidikan tidak hanya menjadi alat transfer pengetahuan, tapi juga mengembangkan ketrampilan yang *up to date*, akses menjadi lebih sederhana, fleksibel dan murah. Lingkungan belajar yang fleksibel dalam zona pembelajaran ^[3]. Karena didukung oleh kemajuan teknologi informasi, sehingga pembelajaran semakin inovatif.

Sejalan dengan paradigma baru tersebut di atas, pendidik berperan penting dalam menciptakan inovasi pembelajaran melalui pengembangan pengalaman belajar baru yang terdiri dari konten (material), proses dan iklim sosial. *Learning resources* memiliki banyak jenis dan bentuk baik elektronik maupun non elektronik yang bertujuan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Tujuan dan peran *learning resources* tidak hanya menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, tapi juga mendorong proses pembelajaran aktif dan mengembangkan berbagai keterampilan. Dengan demikian, diperlukan *learning resources* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan metode yang sesuai dalam pembelajaran

Penyusunan *learning resources* perlu memperhatikan karakteristik peserta didik. Peserta didik merupakan subjek penting dalam proses pembelajaran abad ke-21. Peserta didik dituntut untuk memiliki kesiapan digital dalam menghadapi pembelajaran digital. Selain itu, peserta didik juga diharuskan mampu mendesain pembelajaran sendiri dan memiliki keberanian melakukan hal baru serta bersedia untuk meluangkan banyak waktu untuk belajar sehingga dapat memiliki kecakapan memecahkan masalah hidup. Beberapa penelitian menunjukkan peserta didik yang memiliki kesiapan digital tersebut dinilai lebih mampu menghadapi tantangan zaman.

Pembelajaran sejarah di era digital juga telah mengalami perubahan dalam kurikulum pada tiap jenjang sekolah. Tujuan Pembelajaran Sejarah dirancang agar peserta didik memiliki keterampilan berpikir analitis atau *Analytical Skill*. *Analytical skill* merupakan kemampuan untuk memvisualisasikan, mengumpulkan informasi, artikulasi, menganalisa,

memecahkan permasalahan yang rumit dan membuat keputusan^[4]. *Analytical Skill* bertujuan memungkinkan siswa untuk mengomentari narasi sejarah, peristiwa dan bukti yang dirinci oleh para sejarawan dengan cara yang tumpang tindih dengan logika penelitian.

Salah satu platform virtual yang memenuhi kriteria sebagai pendukung *innovative learning resources* dalam pembelajaran sejarah adalah *google classroom*. Kriteria tersebut antara lain; (1) desain teknis dan material; (2) desain instruksional; (3) tindakan tutorial; dan (4) kelas virtual. Adopsi teknologi metode baru kedalam kelas yang dilakukan pendidik menggunakan media mempermudah dalam memodifikasi konten materi. Pengembangan materi inovatif berdasarkan materi otentik dan TIK memberikan hasil yang luar biasa dalam pengajaran. Melalui pemanfaatan platform virtual, proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik lebih sistematis dan dapat melatih ketrampilan dalam memanfaatkan teknologi.

Google adalah alat Web 2.0 yang populer yang menawarkan banyak fasilitas dan aplikasi menarik, salah satunya *Google Classroom*. *Google classroom* adalah Sistem Manajemen Pembelajaran yang ditawarkan oleh *Google* untuk pendidik. *Google Classroom* (GC) salah satu alat *Google Suit* untuk Pendidikan, dan *Google Classroom* dideskripsikan sebagai platform berbasis web yang memungkinkan pengajar membuat dan mendapatkan tugas siswanya tanpa perlu dokumen. Aplikasi ini menyediakan tempat secara khusus untuk berkomunikasi dengan siswa, mengajukan pertanyaan, dan membuat tugas rumah dengan fitur Tugas Rumah.

Google Classroom memiliki beberapa manfaat yakni (1) membantu guru menghemat waktu dalam proses berbagi konten merancang, memperbarui dan menandai tugas dan terlibat dengan siswa dan tutor mereka dari satu lokasi; (2) siswa dapat memiliki pengaturan tugas kelas yang lebih baik, batas waktu, dan akses dari folder *Google Drive* individu untuk semua materi kelas^[5]; (3) Guru juga dapat menggabungkan lampiran Drive, catatan, Spreadsheet, dll. Ke dalam fitur Assignment di *Google Classroom* dan dapat membuat salinan tugas secara otomatis melalui File yang sudah tersimpan di *Google Drive*^[6]; (4) *Google Classroom* terhubung dengan Google kalender dan Gmail masing-masing siswa, Hal ini membantu siswa untuk mengingatkan kapan tenggat tugas dan informasi yang bakal diterima oleh siswa^[7]. (5). *Google Classroom* juga mempunyai fitur pemberian tugas dan tes/ulangan secara langsung dengan terhubung melalui Google Formulir.

Pemilihan *Google Classroom* untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah memiliki beberapa argumentasi, yakni: peserta didik yang menggunakan *Google Classroom* dalam proses pedagogis dapat meningkatkan 75% *Analytical skill*nya. Penerapan *Google Classroom* cukup efektif dengan tingkat tren 77,27% dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta analisis peserta didik^[8]. *Google Classroom* adalah inovasi dan platform online untuk meningkatkan kemampuan *Analytical Skill* siswa EFL Sejumlah 91,7% peserta didik menilai keefektifan *Google Classroom*^[9]. Selain itu, peserta didik memandang dengan *Google Classroom* cara berpikir dan analisis mereka berkembang secara positif.

Pengembangan sumber belajar Inovatif berbasis *Google Classroom* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan menyediakan sumber belajar yang kaya, sehingga memfasilitasi optimalisasi potensi belajar bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Raang menemukan melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran, peserta didik mengalami percepatan belajar. Implementasi teknologi memungkinkan juga munculnya cara belajar baru dan mendorong adanya inovasi baru dalam penerapan strategi belajar di dalam maupun di luar kelas^[10]. *Google Classroom* yang mudah diakses di masing-masing smartphone peserta didik, akan mengubah pembelajaran menjadi lebih menantang,

memberikan banyak alternatif serta memudahkan peserta didik untuk melakukan proses berfikir tingkat tinggi, menganalisis dan menemukan makna sebagai hasil belajar dan menjadi pengalaman belajarnya sebagai bekal pemecahan masalah dalam kehidupan nyata.

Penelitian dan pengembangan ini mempunyai tujuan menghasilkan produk yang tervalidasi ahli berupa sumber belajar sejarah inovatif berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran Sejarah serta dapat meningkatkan *Analytical Skill* peserta didik Kelas X SMA menggunakan Model ASSURE.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan model ASSURE untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan sumber belajar Inovatif berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran sejarah wajib kelas X SMA. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 01 Tanggul, SMAN, 02 Tanggul, dan SMAN 01 Kencong. Peneliti memilih model pengembangan ASSURE, karena langkah-langkah maupun tahapan yang dimiliki oleh model ini sangat cocok untuk digunakan dalam pengembangan sumber belajar berbasis teknologi, dan juga model ini sangat sistematis dan sederhana. Tahapan model ASSURE meliputi: (1) *analyze learner characteristic*; (2) *state performance objective*; (3) *select methods, media, and materials*; (4) *utilize materials*; (5) *requires learner participation*; dan (6) *evaluate and revise*. Model ASSURE ini dapat membantu guru dalam menjalankan proses pembelajaran didalam kelas dengan memadukan penggunaan teknologi dalam kelas ^[11].

Penelitian ini menggunakan instrumen angket untuk mendapatkan data hasil validasi ahli, yakni ahli materi bidang studi, ahli media pembelajaran, dan ahli bahasa. Hasil jawaban pada angket dianalisis berdasarkan skala likert. Teknik perhitungan dilakukan dengan menggunakan skala Linkert yang telah dimodifikasi sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Berdasarkan Skala Likert

Penilaian	Skala Nilai
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tiidak Baik

(Groundlund, 2001:210)

Selanjutnya data dianalisis menggunakan formula sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal 1 item

Dari hasil perhitungan skor, untuk mengetahui kelayakan produk dideskripsikan menggunakan kategori, sebagai berikut:

Tabel 2 Standar Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi

65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

(Groundlund, 2001:214)

Untuk mengukur peningkatan *Analytical Skill* peserta didik dilakukan *pre test* dan *post test*. Hasil dari rata-rata (*mean pre test* dan *post test* peserta didik sebelum dan setelah menggunakan sumber belajar *Inovatif* berbasis *Google Classroom* pada pembelajaran sejarah, dideskripsikan berdasarkan Tabel kriteria *Analytical Skill* peserta didik di bawah ini:

Tabel 3 Standart Kelayakan *Analytical Skill*

Rentang Kategori (%)	Kategori	Item
≥80	Sangat tinggi	5
60-70	Tinggi	4
40-59	Cukup	3
20-39	Rendah	2
<20	Sangat Rendah	1

Sumber: (Pintrich, 1991)

Peningkatan persentase *Analytical Skill* peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus Peningkatan} = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Y1 = nilai post test

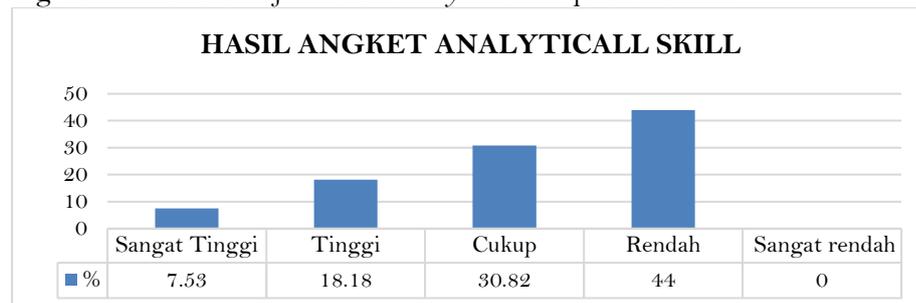
Y = nilai pre test

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut disajikan hasil penelitian dan pembahasan meliputi: (1) hasil analisis kebutuhan; (2) hasil validasi dan; (3) hasil uji coba.

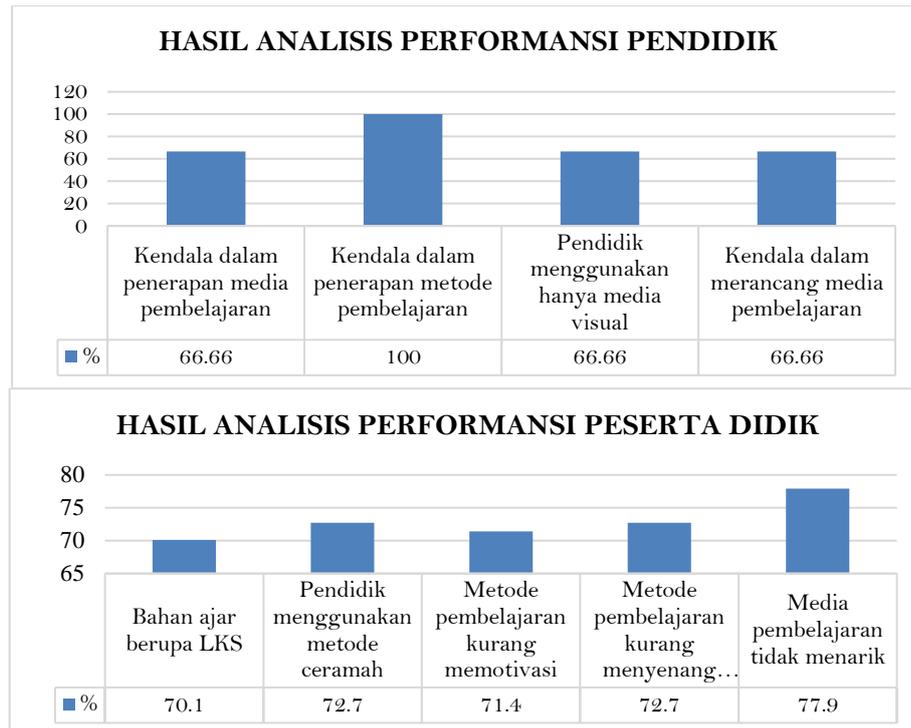
1. Hasil analisis kebutuhan

Analytical skill merupakan keterampilan yang urgen dalam pembelajaran abad-21. Namun, Kajian terdahulu menyatakan permasalahan *analytical skill* rendah. Terkait permasalahan ini, peneliti melakukan penelitian awal melalui angket pada 3 Sekolah Menengah Atas di Jember yaitu: SMAN 1 Tanggul, SMAN 2 Tanggul, dan SMAN 1 Kencong. Berikut akan disajikan data *analytical skill* peserta didik:



Berdasarkan hasil penelitian awal melalui penyebaran angket *Analytical skill*, terlihat dari 76 peserta didik di tiga sekolah diperoleh data sebagai berikut; (1) 7,53% peserta didik memiliki *Analytical Skill* sangat tinggi, (2) 18,18% peserta didik memiliki *Analytical Skill* Tinggi, (3) 30,82% peserta didik memiliki *Analytical Skill* Cukup, (4) 44,00% peserta didik memiliki *Analytical Skill* Rendah (5) 0% peserta didik memiliki *Analytical Skill* Sangat Rendah.

Selanjutnya peneliti melakukan tindak lanjut dengan melakukan analisis performansi pada pendidik dan peserta didik serta *need assessment* terkait permasalahan diatas. Hasil dari analisis performansi pendidik dan peserta didik adalah sebagai berikut:



Berdasarkan hasil analisis performansi pendidik dan peserta didik diperoleh data: (1) 66,66% pendidik memiliki kendala dalam pembelajaran sejarah di penerapan media pembelajaran; (2) 100% pendidik mengalami kendala pada penerapan Metode pembelajaran ;(3) Pendidik 66,66% menggunakan media pembelajaran berupa visual; (4) 66,66% Kesulitan dalam merancang media pembelajaran. Sedangkan hasil analisis performansi peserta didik diperoleh data: (1) 70,1% Peserta didik menyatakan pendidik hanya menggunakan LKS sebagai bahan ajar, (2) 72,7 Peserta didik menyatakan metode yang digunakan pendidik berupa ceramah (3) 71,4 Peserta didik menyatakan metode pembelajaran yang digunakan kurang memotivasi, (4) 72,7 Peserta didik menyatakan metode pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan, (5) 81,8% siswa menyatakan media pembelajaran yang digunakan kurang termotivasi. (6) 77,9% siswa menyatakan media pembelajaran yang digunakan tidak menarik.

2. Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi ahli materi terhadap sumber belajar inovatif berbasis *Google Classroom* diperoleh tingkat persentase 76% dengan kategori baik, ahli media 80% dengan kategori baik, ahli bahasa 90 % dengan kategori sangat baik.

3. Hasil Uji Coba

Berikut disajikan hasil uji coba meliputi: (1) hasil uji coba pengguna dan; (2) hasil uji coba kelompok kecil

a. Hasil Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna melibatkan pendidik mata pelajaran Sejarah Indonesia yaitu pendidik dari SMA Negeri 02 Tanggul Ibu Siska Yulia Nurda. Berikut merupakan sajian data uji coba pengguna.

(Tabel 4. Sajian Data Uji Coba Pengguna)

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas.					✓
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.					✓

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
3.	Runtutan kronologi cerita.					✓
4.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.					✓
5.	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi.			✓		
6.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan.				✓	
7.	Desain media.					✓
8.	Pemilahan <i>font</i> tata tulis.					✓
9.	Pemilihan ukuran <i>font</i> .					✓
10.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru.					✓
Skor Total						47

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh persentase nilai uji pengguna dari pendidik 94% dengan kategori sangat baik.

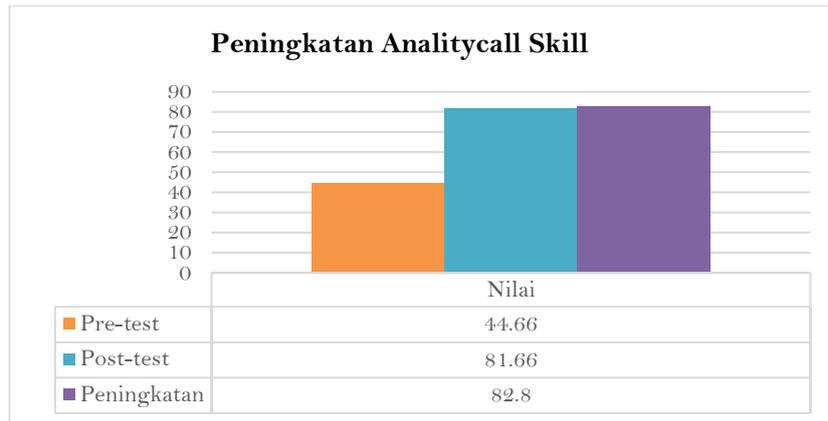
b. Hasil Uji Coba Kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 peserta didik dari SMA Negeri 02 Tanggul. Uji coba Kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui peningkatan *Analytical Skill*. Pendidik memberikan soal Pre-Test dan Post-Test sebelum dan sesudah perlakuan sumber belajar inovatif berbasis *Google Classroom*. Pengembang mengukur kemampuan *Analytical Skill* peserta didik menggunakan materi Kehidupan Masyarakat Pra Aksara dan Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dengan memberikan soal berupa pilihan ganda sebanyak 25 soal. Berikut merupakan sajian data uji coba kelompok kecil.

(Tabel 5. Sajian data Uji Coba Kelompok Kecil)

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	AD	44	80
2	AQF	52	89
3	DA	48	82
4	FAP	48	82
5	FA	44	80
6	HM	40	80
7	HUM	40	80
8	NMH	30	72
9	RZ	56	90
Total		402	735
Rata-Rata		44,66	81,66

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil rata-rata *pre-test* 44,66 dan *post-test* sebesar 81,66. Hasil rata-rata *post-test* lebih besar dibandingkan rata-rata *pre-test*. Dengan demikian terjadi peningkatan *analytical skill* peserta didik. Berikut akan disajikan diagram peningkatan *analytical skill*.



Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata *analytical skill* sebesar 82,28% dengan kategori sangat tinggi. pada indikator 1 (Mengidentifikasi perbedaan dan persamaan konsep-konsep, informasi atau psikomotor) nilai *pre-test* sebesar 44% dan nilai *post-test* sebesar 80% sehingga mengalami peningkatan sebesar 81,81% dengan kategori sangat tinggi. Pada indikator 2 (Mengorganisasikan konsep dan ide kedalam kategori bermakna) nilai *pre-test* sebesar 50,1% dan nilai *post-test* sebesar 87,7% sehingga mengalami peningkatan sebesar 75,04% dengan kategori sangat tinggi. Pada indikator 3 Menganalisis hubungan sebab-akibat dengan melibatkan pemikiran logis, penilaian argumen, dan identifikasi kesalahan dalam penalaran) nilai *pre-test* sebesar 46,3% dan nilai *post-test* sebesar 84,46% sehingga mengalami peningkatan sebesar 82,2% dengan kategori tinggi. Pada indikator 4 (Menganalisis generalisasi atau prinsip baru berdasarkan informasi, prosedur mental, atau psikomotor) nilai *pre-test* sebesar 43,4% dan nilai *post-test* sebesar 80% sehingga mengalami peningkatan sebesar 88,43% dengan kategori sangat tinggi. Pada Indikator 5 (Mengidentifikasi Opini dan fakta dari yang didasarkan pada bukti sejarah dan Informasi Psikomotorik) nilai *pre test* sebesar 50% dan nilai *post test* sebesar 94% sehingga mengalami peningkatan 82.8% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut terbukti terdapat peningkatan antara *pre-test* dan *post-test* pada uji coba kelompok kecil.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan Sumber belajar inovatif berbasis *Google Classroom* yang tervalidasi ahli dan dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil uji coba kelompok kecil menemukan peningkatan *analytical skill* sebesar 82.8% dengan kualifikasi sangat tinggi.

ACKNOWLEDGMENT

Terimakasih kepada Bapak/Ibu pendidik dan peserta didik di SMAN Tanggul dan SMAN Kencong, atas perkenannya dalam membantu terlaksananya penelitian ini. Terimakasih yang tak terhingga kepada Rektor Universitasn Jember dan LP2M atas pendanaan penelitian melalui Hibah Keris.

DAFTAR PUSTAKA

-
- [1] Umamah et al. "Teacher Perspective: Innovative, Adaptive and Responsive Instructional Design Aimed at Life Skills," *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 2020, doi: 10.1088/1755-1315/485/1/012083.

-
- [2] Umamah, *et al*, "Teachers, Innovative Instructional Design and Good Character in Information Era" *Prosiding of International Seminar Education For Nation Character Building at STKIP PGRI Tulungagung*, pp. 231, 2015.
- [3] Göçen, A., Eral, H. S., & Bücük, M H, "Teacher Perceptions of a 21st Century Classroom," *International Journal of Contemporary Educational Research*, 2020, Doi:10.33200/ijcer.638110.
- [4] Marzano, "*Designing A New Taxonomy Of Education Objective*," thousand Oaks California: Corwin Press, 2007.
- [5] Nicholson, "My Google Classroom." *Joint Polish-German Crystallographic Meeting, February 24–27, 2020, Wrocław, Poland*: 1–1, 2020.
- [6] Miller, Mark "Google Classroom: An Easy Google Classroom Guide, For Teachers and Student, To Make Yor Digital Class," 2020.
- [7] Crawford, Anna. "Google Classroom: The Comprehensive Teacher's and Student's Guide to Designing High-Quality Digital Learning Experiences For Whole-Class Engagement and Learning Success," 2021.
- [8] Saeed Al-Marroof & Al-Emran, M, "Students Acceptance of Google Classroom: An Exploratory Study using PLS-SEM Approach," *iJET*, Vol. 13, No. 6, 2018, <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i06.827>
- [9] Albashtawi et al, "The Effectiveness of Google Classroom Among EFL Students in Jordan : An Innovative Teaching and Learning Online Platform," pp. 78–88, 2019.
- [10] Koyunlu Ünlü, Zeynep, and İlbilge Dökme, "The Effect of Technology-Supported Inquiry-Based Learning in Science Education: Action Research," *Journal of Education in Science, Environment and Health* vol. 6, no. 2 pp. 120–33, 2020
- [11] Smaldino, Sharon E., Lowther , Deborah L., Russel, James D, "*Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*," NJ: Pearson:Education Inc, 2008.