



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran"



Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Sarana Minat Belajar Siswa SMA Dalam Masa Pandemi Covid-19

Setiawan Edi Purnomo^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Pendidikan Bahaasa dan Seni, IKP PGRI Bojonegoro, Indonesia

setiawanedip@gmail.com

abstrak – *Google classroom* adalah aplikasi yang dipergunakan oleh para peserta didik dan pengajar dalam pengumpulan serta penilaian tugas dengan cepat dan mudah. Diketahui bahwa dalam masa pandemi virus *covid-19* minat belajar pelajar khususnya siswa sekolah menengah atas mengalami penurunan yang drastis. Jika minat belajar siswa rendah akan mempengaruhi presentase pendidikan di Indonesia yang akan turun. Aplikasi *google classroom* merupakan solusi yang tepat dalam mengatasi masalah ini karena didalamnya terdapat fitur-fitur utama seperti pengumpulan tugas, penilaian tugas, ruang diskusi terbuka online, dan lainnya tentunya akan mendukung minat belajar siswa. Penulis menggunakan metode penelitian *library research* dengan cara mencari sumber yang relevan dengan topik yang akan dibahas. Sumber data yang digunakan dalam penelitian adalah data sekunder (orang kedua). Didalamnya terdapat beberapa topik yang dikaji, yaitu dampak covid-19, minat belajar, siswa sekolah menengah atas, serta *google classroom* yang sebagai solusi dari masalah. Peneliti mengkaji sumber data yang diperoleh dari buku, artikel, serta jurnal nasional dan internasional. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah atas dalam masa pandemic *covid-19* sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kata kunci – *covid-19*, minat belajar, siswa SMA, *google classroom*

Abstract – *Google Classroom* is an application that is used by students and teachers in collecting and grading assignments quickly and easily. It is known that during the COVID-19 pandemic, student interest in learning, especially high school students, experienced a drastic decline. If students' interest in learning is low, it will affect the percentage of education in Indonesia which will decrease. The google classroom application is the right solution in overcoming this problem because in it there are main features such as assignment collection, assignment assessment, online open discussion rooms, and others which will certainly support student learning interest. The author uses library research research methods by finding sources that are relevant to the topic to be discussed. The source of data used in this research is secondary data (second person). In it there are several topics studied, namely the impact of covid-19, interest in learning, high school students, and google classroom as a solution to the problem. Researchers examine the sources of data obtained from books, articles, and national and international journals. The results of this study explain that the google classroom application can improve the learning rate of high school students during the covid-19 pandemic so that it can improve the quality of education in Indonesia.

Keywords – *covid-19*, interest in learning, high school students, *google classroom*

PENDAHULUAN

Covid-19 adalah suatu virus jahat yang menular dan menimbulkan banyak korban (Telaumbanua, 2020). Tidak hanya di Indonesia, tetapi *covid-19* sudah menyebar hampir ke semua negara yang ada di bumi sehingga menjadi masalah internasional saat ini (Syufrida & Hartati, 2020). Indonesia memiliki 7,8% angka kematian yang merupakan satu dari 10 negara memiliki tingkat kematian tertinggi didunia (Mufida dalam Zili, dkk., 2020). Virus *covid-19* merupakan penyakit menular yang menyerang banyak negara dengan tingkat kematian cukup tinggi.

Biro Pers Media dalam Kusuma (2021) mengatakan bahwa pada bulan Februari 2021 kebijakan PPKM skala mikro sudah ditetapkan oleh pemerintah Indonesia. Kebijakan bekerja dari rumah (*work from home*) juga dihimbau untuk masyarakat dan diharapkan agar semua warga negara patuh akan kebijakan tersebut (Rizal, dkk., 2021). Akan tetapi banyak masyarakat desa maupun kota yang dirugikan perekonomiannya. Pernyataan ini diperkuat oleh kutipan dari Liviana, dkk. (2020), menurutnya dengan adanya kebijakan PPKM akan menyebabkan pada pedagang gulung tikar karena banyak dagangan yang tidak laku sehingga menjadi pengangguran. Dampak yang cukup signifikan dengan adanya *covid-19* adalah tingkat perekonomian Indonesia turun drastis sehingga menyebabkan tingkat pengangguran semakin tinggi.

Tidak hanya dibidang ekonomi, tetapi pengaruh *covid-19* juga memiliki dampak di bidang pendidikan. Dalam proses pendidikan yang dulunya tatap muka, setelah adanya *covid-19* dirubah menjadi pembelajaran tatap maya/daring (Wicaksono dalam Jalillah, 2021). Kebijakan ini sudah ditetapkan oleh Menteri Pendidikan Indonesia dalam Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020. Daring adalah suatu pembelajaran yang memanfaatkan internet dalam prosesnya. Di ranah pendidikan, siswa tidak perlu datang kesekolah dan bertatap muka dalam pembelajaran. Akan tetapi karena adanya *covid-19* ini, pembelajaran dilakukan di rumah dengan bantuan internet atau bisa disebut juga dengan daring.

Dalam hasil survei menurut Dalimunthe (2021) mengatakan bahwa presentase minat belajar siswa mengalami penurunan karena pembelajaran daring. Pola belajar siswa akan tidak stabil semenjak adanya pembelajaran daring yang ditetapkan menteri (Astuti, 2022). *Covid-19* merupakan virus yang berdampak besar bagi segala aspek bidang di Indonesia. Bidang pendidikan memiliki dampak yang cukup besar bagi pelajar Indonesia karena dengan adanya daring, siswa tentunya akan bermalasan di rumah dan mempengaruhi minat belajar mereka.

Menurut pandangan Islam, belajar diartikan sebagai menuntut ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi pribadi serta memberi perubahan menjadi yang lebih baik (Faizah, 2017). Sedangkan menurut Trinova (2012) belajar merupakan tahap pengembangan keterampilan, sikap, dan pengetahuan secara intensif. Belajar merupakan suatu proses pengembangan ilmu yang bermanfaat untuk diri sendiri ataupun orang lain sehingga terdapat perubahan yang signifikan.

Fungsi pembelajaran adalah meningkatkan kompetensi dan kreativitas peserta didik dalam lingkungan sosial (Hasyim, 2014). Menurut Susilo (2013), manfaat belajar adalah untuk pembentukan SDM yang bisa meningkatkan kualitas diri. Jadi, belajar merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena memiliki manfaat yang beragam, seperti 1) meningkatkan kompetensi dan kreativitas, 2)

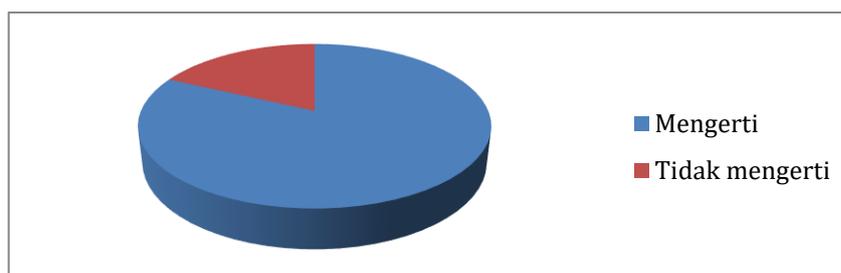
meningkatkan kualitas SDM, 3) dapat menyelesaikan masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat.

Dalam pandemi *covid-19* minat baca dan belajar siswa semakin menurun. Menurut Yanti (2021) pandemi *covid-19* mengharuskan siswa belajar dari rumah sehingga menyebabkan penurunan minat belajar. Dampak penurunan minat belajar siswa adalah tidak maksimalnya hasil dalam belajar, serta akan menurunkan attitude dalam bersosial (Kusumaningrum, 2021). Novita (2021) juga menyatakannya bahwa kemampuan berfikir peserta didik juga akan ikut menurun jika terlalu lama menggunakan proses belajar daring yang tidak efektif. Penurunan minat belajar siswa sangatlah berpengaruh dalam kehidupan pendidikan di Indonesia. Siswa akan kehilangan cara berfikir kritis dan intensif yang benar serta hasil yang diperoleh juga tidak akan maksimal.

Menurut Dalimunthe (2021) pembelajaran daring yang dilakukan dirumah sering membuat bosan para siswa. Hasil survei menyatakan bahwa terbukti 83% sekolah di Indonesia mengalami penurunan hasil belajar, serta hanya sebesar 17% yang lolos diatas rata-rata (Rachim, 2020). Ternyata banyak siswa terdampak pada pembelajaran daring yang kurang efektif, jika diteruskan begini maka Indonesia akan mengalami ketertinggalan dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Juniarti, dll., (2015) dengan salah satu guru yang mengajar di SMA PGRI 02 Melawi, ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa tidak minat dalam belajar, yaitu 1) rasa malas ketika pembelajaran, 2) jam waktu belajar yang berubah-ubah dan tidak teratur, 3) guru yang kurang kreatif dalam pengajaran dan pembagian tugas, 4) kurang tegasnya orang tua dalam pendampingan belajar.

Nurmaulidina dan Bakti (2020) juga mengatakan bahwa masih banyak siswa SMA yang merasa kurang efektif dalam proses pembelajaran daring. Hal tersebut dapat dilihat dari diagram berikut.



Gambar 1. Diagram tingkat pemahaman pembelajaran (dokumen penulis)

Dari diagram di atas, ada 18,8% siswa SMA yang mengerti sepenuhnya tentang pembelajaran yang diberikan saat daring selama pandemi Sedangkan sebesar 81,2% tidak memahami penuh pelajaran saat daring. Dalam hasil survey ini diketahui bahwa siswa SMA merasa kurang efektif tentang pembelajaran online karena guru tidak kreatif dan sering memberikan tugas yang tidak jelas sehingga siswa merasa bosan dan mengurangi minat belajarnya. Permasalahan ini bisa diatasi dengan aplikasi *google classroom* yang akan meningkatkan minat baca dan belajar siswa SMA pada masa pandemi *covid-19*.

Google classroom adalah aplikasi ruang kelas yang cara mengaksesnya menggunakan internet (Sawang, 2017). Saingan dan Saudaran(2022) mengatakan bahwa aplikasi *google classroom* dapat menjadi alat untuk penyaluran tugas sekaligus penilaian tugas. Dapat disimpulkan bahwa *google classroom* adalah aplikasi yang dipergunakan oleh para peserta didik dan pengajar dalam pengumpulan serta penilaian tugas dengan cepat dan mudah.

Keunggulan aplikasi *google classroom* adalah mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya (Hartini, dkk., 2021). Guru memiliki waktu yang leluasa untuk pembagian ilmu serta tugas mandiri kepada siswa (Nugroho, dkk., 2021). Selain itu, Tanjung, dkk. (2021) juga berpendapat bahwa aplikasi *google classroom* dapat menjadi ruang terbuka untuk siswa dalam berdiskusi secara online. Dalam hal ini, *google classroom* sangatlah bermanfaat dalam pembelajaran siswa karena mempermudah proses pembelajaran daring. Siswa juga bisa dengan mudah mengakses tugas dan pembahasan yang diberikan guru. Selain itu, siswa juga dapat membuat ruang diskusi maya untuk pembelajaran kelompok.

Dengan demikian, siswa sekolah menengah atas harus tetap memiliki minat belajar yang tinggi walaupun terjadi wabah virus *covid-19*. Penelitian memiliki tujuan agar minat belajar siswa SMA dapat meningkatkan dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* di era pandemi virus *covid-19*.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menentukan metode penelitian dengan *library research* (studi pustaka). Metode studi pustaka merupakan sebuah metode penelitian dengan cara mencari sumber yang relevan dengan topik yang akan dibahas (Rachmawati & Supardi, 2021). Sawarjuwono (2003) mengemukakan bahwa metode *library research* akan memudahkan penulis dalam penelitian karena menggunakan teknik literatur sebagai objek kajian. Tujuan digunakannya metode *library research* adalah untuk menemukan sumber data karya ilmiah yang relevan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian adalah data sekunder (orang kedua). Didalamnya terdapat beberapa topik yang dikaji, yaitu dampak *covid-19*, minat belajar, siswa sekolah menengah atas, serta *google classroom* yang sebagai solusi dari masalah. Peneliti mengkaji sumber data yang diperoleh dari buku, artikel, serta jurnal nasional dan internasional.

Penelitian ini menggunakan prosedur dengan teori yang dikemukakan oleh Mary W. George, didalamnya terdapat 9 tahapan atau langkah penelitian, antara lain dibawah ini (Hassanudin, dkk., 2020).

- 1) Topik yang digunakan untuk penelitian adalah pemanfaatan aplikasi *google classroom* sebagai peningkatan minat belajar siswa sekolah menengah atas dalam masa pandemi *covid-19*,
- 2) peneliti membuat konsep pemecahan masalah, yaitu memberdayakan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran,
- 3) peran penting aplikasi *google classroom* dalam penyelesaian masalah,
- 4) peneliti merancang strategi bagaimana aplikasi *google classroom* bisa meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi dengan mengemukakan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi,
- 5) pencarian data melalui buku, artikel, dan jurnal karya ilmiah,
- 6) menganalisis sumber data yang relevan dengan topik penelitian,
- 7) mengevaluasi referensi data yang diperlukan,
- 8) mulai menyusun bahan ajar dan uji coba secara langsung,
- 9) ser-

ta tahap terakhir adalah mengumpulkan bahwa aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan minat belajar siswa SMA di masa pandemi wabah *covid-19*.

Dalam analisis data, penulis menggunakan teknik analisis data oleh Milles Huberman yang terbagi menjadi 3 tahap, antara lain yaitu 1) mencermati alasan turunnya tingkat belajar siswa dalam pandemi wabah virus *covid-19*, 2) solusi yang diberikan oleh penulis yaitu pemanfaatan aplikasi *google classroom*, 3) mengimplementasikan aplikasi *google classroom* ke sekolah menengah atas agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pandemi *covid-19*.

Penulis menggunakan teknik validasi data triangulasi. Teknik triangulasi mengharuskan penulis untuk mencampurkan informasi data sehingga memiliki keberagaman (Margono dalam Alfansyur & Mariyani, 2020) serta harus memastikan validitas dan realibilitas penelitian (Efferin, 2020). Dalam validasi data, penulis meneliti dengan mencari beberapa teori yang terdapat pada buku, artikel, dan jurnal nasional maupun internasional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Google classroom adalah aplikasi ruang kelas yang cara mengaksesnya menggunakan internet (Sawang, 2017). Keunggulan aplikasi *google classroom* adalah mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya (Hartini, dkk., 2021). Dalam hal ini, *google classroom* sangatlah bermanfaat dalam pembelajaran siswa karena mempermudah proses pembelajaran daring. Siswa juga bisa dengan mudah mengakses tugas dan pembahasan yang diberikan guru. Selain itu, siswa juga dapat membuat ruang diskusi maya untuk pembelajaran kelompok.

Fitur yang terdapat dalam aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam masa pandemik *covid-19*. Sebelum menggunakannya, guru harus membuat kelas online yang bisa diakses siswa, caranya sebagai berikut.

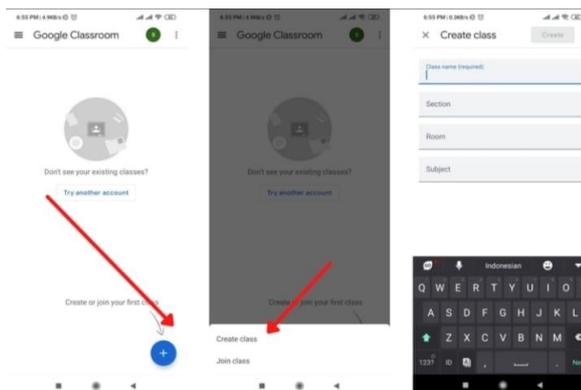
1. Unduh aplikasi *google classroom* di *play store* atau bisa langsung klik link berikut <https://classroom.google.com/> .

2.



Gambar 2. tampilan logo google classroom (dokumen pribadi)

3. Klik ikon (+) "Buat kelas" yang terdapat ada bagiamn pojok kanan bawah.
4. Untuk guru bisa memasukkan atau menambahkan deskripsi nama kelas, pelajaran dan tingkatan kelas. Sedangkan bagi siswa dapat klik join kelas yang sudah disediakan oleh guru.
5. Selanjutnya aplikasi *goggle classroom* secara otomatis akan membuat kode kelas yang akan diakses siswa.



Gambar 3. tampilan pembuatan dan akses kelas dalam google classroom (dokumen penulis)

6. Pembelajaran kelas online bisa langsung dilaksanakan sesuai dengan tanggal dan waktu yang telah ditentukan.

Dari penjelasan diatas yang di kuatkan oleh Tanjung, dkk. (2021) juga menyatakan bahwa aplikasi *google classroom* dapat menjadi ruang terbuka untuk siswa dan guru dalam berdiskusi secara online serta sangatlah efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar. Guru juga memiliki peran penting dalam pengembangan aplikasi *google classroom* bagi siswa sebagai berikut.

- a. Guru mengenalkan aplikasi *google classroom* dengan cara membimbing siswa untuk menginstal aplikasi tersebut.
- b. Guru dapat membantu siswa untuk pendaftaran melalui email.
- c. Guru dapat mengirim materi kedalam *google classroom* dan membuat kode kelas
- d. Siswa dapat mengakses kode kelas tersebut dilanjutkan dengan penjelasan guru tentang materi tersebut.
- e. Guru dapat memerintahkan siswa agar mempelajari materi secara mandiri dirumah.
- f. Guru harus memberikan tugas diakhir jam pelajaran yang sudah ditentukan deadlinnya.
- g. Guru menjelaskan bagaimana cara mengirim tugas online melalui aplikasi *google classroom*.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa aplikasi *google classroom* sangat berpengaruh penting dalam peningkatan minat belajar siswa SMA dalam masa pandemic *covid-19*. Cara penggunaan aplikasi *google classroom* sangat mudah, yaitu 1) pendaftaran melalui email, 2) pembuatan kelas online oleh guru, 3) siswa dapat mengakses kelas tersebut dengan menggunakan kode yang diberikan oleh guru, 4) pembelajaran dimulai dan diakhiri dengan waktu yang telah ditentukan, 5) tugas akhir yang diberikan oleh guru.

REFERENSI

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150. Doi. <https://doi.org/10.31764/historis.v5i2.3432>.
- Arman Haqqi Anna Zili, Selly Anastassia Amellia Kharis, & Dian Lestari. (2021). Peramalan Tingkat Kematian Indonesia Akibat Covid-19 Menggunakan Model Arima. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 2(1), 1-8. Doi. <https://doi.org/10.36418/jiss.v2i1.143>.
- Astuti, S. D., Pratiwi, I. A., & Masfuah, S. (2022). Analisis minat anak dalam pembelajaran daring selama pandemi covid 19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 552-558. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2065>.
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis minat belajar siswa sekolah dasar terhadap mata pelajaran ipa pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341-1348. Doi. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.
- Efferin, Sujoko (2010) Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif-Interpretif di Bidang Akuntansi : Seni Mengelola Keterbatasan. In: *Prosiding Kolokium dan Seminar Nasional Program M.Si dan Doktor. Program Magister Sains dan Doktor Ilmu-ilmu ekonomi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta*, pp. 1-10. Retrived from. <http://repository.ubaya.ac.id/28809/>
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>.
- Hartini, A., Sabekti, A. W., & Ramdhani, E. P. (2021). Kesulitan pembelajaran daring pada materi haikat ilmu kimia dan struktur atom. *Journal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2). 1188-1194. Doi. <https://soj.umrah.ac.id/index.php/SOJFKIP/article/view/1288>
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021, December). Strategi menyusun bahan ajar inovatif berbasis mobile learning untuk pembelajaran mata kuliah keterampilan menulis di abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS) (Vol. 4, No. 1, pp. 343-347)*. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/902>.
- Hasyim, M. H. M. (2014). Penerapan fungsi guru dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 265-276. Doi. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/556>.
- Jalillah, D. L., & Effendi, M. R. (2021). Pendampinga pembelajaran anak dari rumah pada masa ppkm untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di Desa Paneongan. *Jurnal Tarbiyah dan Keguruan*, 1(7), 93-99. From: <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/download/25/187>.

- Juniarti, N., Bahari, Y., & Riva'ie, W. (2015). Faktor penyebab menurunnya hasil belajar siswa pada pembelajaran sosiologi di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(2). 1-11. Doi. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v4i2.902>
- Livana, P. H., dkk. (2020). Dampak pandemi covid-19 bagi perekonomian masyarakat desa. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*, 1(1), 37-48. Doi. <http://dx.doi.org/10.17977/um0192i22017p085>.
- Kusumaningrum, B., dkk. (2021). Meningkatkan minat belajar daring selama masa pandemi covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(10), pp. 206-211. Received from. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/ppm-ust/article/view/11262>.
- Kusuma, Y. L., dkk. (2021). Pendidikan kesehatan pemberdayaan masyarakat dalam pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat skal mikro. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(5), 2670-2680. Doi. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i5.5308>.
- Massie, A., & Nababan, K. (2021). Dampak pembelajaran daring terhadap pendidikan karakter siswa. *Jurnal Edukasi* 37(1), 54-61. Retrieved from: <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/4988>.
- Maulidina, S., & Bhakti, Y. B. (2020). Pengaruh media pembelajaran online dalam pemahaman dan minat belajar siswa pada konsep pelajaran fisika. *Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 248-251. Doi. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.2592>.
- Mufida, S., & Waluyo, S. D. (2020). Strategi pemerintah Indonesia dalam menangani wabah covid-19 dari prespektif ekonomi. *Jurnal Politik Indonesia dan Global*, 1(2), 122-130. From. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/Independen/article/view/7348>.
- Nugroho, W., Setiawan, A., & Romadhoni, B. N. (2021). Optimalisasi Blended Learning Berbantuan Google Classroom untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 141-151. Doi. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.64>.
- Rachim, E. (2020). Hubungan pelaksanaan pembelajaran daring dengan minat belajar siswa MI pada masa pandemi covid-19 di desa krincing secang magelang tahun 2020. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-10. Doi. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/id/eprint/9814>
- Rachmawati, T. N., & Supardi, Z. I. (2021). analisis model conceptual change dengan pendekatan konflik kognitif untuk mengurangi miskonsepsi fisika dengan metode library research. *Journal Of Science Education*, 5(2), 133-142. Doi. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pendipa/article/download/14142/7038>
- Rizal, M., Afrianti, R., & Abdurrahman, I. (2021). Dampak kebijakan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) bagi pelaku bisnis coffe shop pada

- masa pandemi terdampak covid 19 di Kabupaten Purwakarta. *Jurnal Inspirasi*, 12(1), 97-103. Doi. <https://doi.org/10.35880/inspirasi.v12i1.198>.
- Sihombing, P. S. (2021). Peranan penting pancasila dan pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter dimasa pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 49-59. Doi. <http://dx.doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31426>.
- Syafrida, S., & Hartati, R. (2020). Bersama melawan virus covid 19 di Indonesia. *Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(6), 495-508. Doi. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i6.15325>.
- Sawarjuwono, T., & Kadir, A. P. (2003). Intellectual capital: Perlakuan, pengukuran dan pelaporan (sebuah library research). *Jurnal akuntansi dan keuangan*, 5(1), 35-57. Doi. <http://jurnalakuntansi.petra.ac.id/index.php/aku/article/view/15699>.
- Sewang, A. (2017). Keberterimaan google classroom sebagai alternatif peningkatan mutu di iai ddi polewali mandar. *Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner*, 1(1), 35-46. Doi. <https://doi.org/10.36915/jpi.v1i1.34>.
- Siagian, L., & Sauduran, G. N. (2022). Pemanfaatan aplilkasi pembelajaran online untuk guru sma negeri 3 pematangsiantar. *Jurnal Ekonomi, Sosial, & Humaniora*, 3(07), 15-19. Doi. <https://doi.org/10.22202/rangkiang.2020.v2i1.4106>.
- Susilo, Y. (2013). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe numbered head together (nht) materi ajar perbandingan dan fungsi trigonometri pada siswa kelas x. *Jurnal Mathe Unesa*, 2(2). 1-8. Doi. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v2n2.p%25p>.
- Tanjung, R., Ritonga, T., & Siregar, E. Y. (2021). Analisis minat belajar siswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemic covid-19 di desa ujung batu baru. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(1), 88-96. Doi. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i1.2201>.
- Telaumbanua, D. (2020). Urgensi Pembentukan Aturan Terkait Pencegahan Covid-19 di Indonesia. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(1), 59-70. Doi. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.290>.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215. Doi. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>.
- Yanti, N. F., & Sumianto, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang menghambat minat belajar dimasa pandemi covid-19 pada siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 608-614. Doi. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/992>.