

---

## Strategi Pembelajaran Daring berbasis *Classroom Application* di Sekolah Menengah Pertama

Nova Anita Ramadani<sup>1</sup>, Tesa Ari Murti Suwardi<sup>2</sup>, Miftakhul Huda<sup>3</sup>  
Universitas Muhammadiyah Surakarta<sup>1,2,3</sup>

---

### Artikel info

---

#### Article history:

Submit: 15 Agustus 2021

Revisi: 10 September 2021

Diterima: 12 Oktober 2021

---

#### Kata kunci:

Strategi

Google meet

Classroom

PMP

Pembelajaran daring

### Abstrak

---

Pendidikan adalah lingkungan utama dalam memberikan kesempatan dan dukungan tersendiri bagi terlaksananya suatu perkembangan dan potensi-potensi yang ada dalam setiap peserta didik. Adapun undang-undang yang mengatur mengenai sistem pendidikan nasional di Indonesia adalah Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan (Sisdiknas). Era pandemi menyebabkan tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan, sebagai bentuk pencegahannya dilakukan kegiatan pembelajaran daring. Pembelajaran daring melalui aplikasi Google meet dan Google Classroom merupakan salah satu fitur Google yang bisa kita manfaatkan untuk pembelajaran daring saat *social distancing*. Strategi pembelajaran daring dilakukan sesuai dengan jadwal kegiatan pembelajaran PPKn di kelas VII. PMP di sekolah tidak hanya terpaku pada waktu, suasana kelas, dan gedung, melainkan pelaksanaannya bisa kapan saja dan di mana saja karena menggunakan Google meet dan Google Classroom. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan strategi pembelajaran daring kombinasi Google Meet dan Google Classroom di SMP Negeri 2 Slogohimo sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan program PMP di SMP Negeri 2 Slogohimo dengan Google Classroom membantu peserta didik memahami materi dan mempermudah menyampaikan tugas sedangkan Google Meet membantu pendidik dan peserta didik berinteraksi dalam pembelajaran pembelajaran daring saat ini.

---

### Corresponding Author:

Nama: Nova Anita Ramadhani

Afiliasi: Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail: [a220180023@student.ums.ac.id](mailto:a220180023@student.ums.ac.id)

---

### Pendahuluan

Dunia Pendidikan saat ini merasakan adanya dampak Pandemi *Covid-19* yang merajalela tidak hanya di Indonesia saja, tetapi diberbagai belahan dunia. Virus korona menyerang Indonesia sejak awal Maret 2020 (Purnomo & Sabardila, 2020). Dengan adanya, pandemi ini Kemendikbud menghentikan pembelajaran tatap muka dengan tujuan virus *Covid-19* tidak menyebar luas. Karena *Covid-19*

merupakan penyakit yang sangat cepat menular oleh jenis *coronavirus*. *Coronavirus* atau virus corona merupakan virus yang menyebabkan infeksi saluran pernafasan ringan hingga sedang, seperti flu. Ada banyak orang terinfeksi oleh virus ini, setidaknya satu kali dalam hidupnya (Fadil, 2020). Awalnya virus korona ini berdampak pada dunia ekonomi yang sangat dirasakan oleh masyarakat dan akhirnya kini dirasakan oleh dunia pendidikan. Era pandemi

ini membuat proses pembelajaran menjadi berubah dari yang awalnya praktik pembelajaran secara tatap muka sekarang menjadi pembelajaran daring (Lathifah & Utami, 2021). Pembelajaran ini memiliki banyak tantangan yang harus dihadapi (Ghozali et al., 2021).

Pemerintah sekarang mengganti pembelajaran dengan sistem pembelajaran daring dengan adanya kebijakan ini maka menjadikan pembelajaran daring yang sebelumnya belum maksimal diterapkan sekarang menjadi satu-satunya pilihan untuk pembelajaran. Pembelajaran daring menuntut siswa dan guru menyiapkan sarana dan prasaran pembelajaran secara mandiri salah satunya platform yang akan digunakan (Amany, 2020; Octaviani et al., 2020). Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya (Putria et al., 2020).

Hal baru tersebut menuntut guru menguasai materi ajar yang akan disampaikan oleh peserta didik dengan berbagai macam variasi serta model pembelajaran yang nantinya membuat suasana pembelajaran jarak jauh ini menjadi lebih aktif. Tingkat keberhasilan peserta didik tidak dapat disamakan dengan keberhasilan saat tatap muka. Pada saat tatap muka peserta didik dapat secara langsung berinteraksi dengan pendidik menanyakan materi kurang jelas dan lain sebagainya, tetapi pada pembelajaran jarak jauh peserta didik sangat kesulitan untuk berinteraksi dengan guru dikarenakan adanya berbagai hambatan. Dalam dalam pembelajaran daring ini dapat terbantu dengan adanya *e-learning* (Khamal, 2020). Belajar daring (online) dapat menggunakan teknologi digital seperti google classroom, rumah belajar, zoom, video conference, telepon atau live chat dan lainnya (Dewi, 2020)

Pembelajaran daring di era pandemi ini bukan sekedar materi yang dipindahkan ke media sosial bukan juga sekedar tugas dan soal-soal yang dikirimkan melalui media sosial. Pembelajaran daring ini harus direncanakan, dilaksanakan serta dievaluasi seperti halnya pembelajaran yang dilakukan di kelas. SMP Negeri 2 Slogohimo merupakan sekolah menengah pertama negeri di Kecamatan Slogohimo, yang saat ini menerapkan pembelajaran daring. Pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring ini menggunakan teknologi informasi seperti *handphone* dan laptop yang dilakukan oleh siswa dan guru sehingga belajar mengajar berjalan sebagaimana mestinya. Pembelajaran daring ini

menyebabkan siswa tidak kaku dalam belajar (Huda, 2019).

Guru harus mensiasatinya dengan menerapkan strategi yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai ekspektasi (Nuroniyah & Khuriyah, 2021). Perkembangan teknologi dan informasi berpengaruh pada tersedianya data yang memadai tentang berbagai informasi yang relevan dengan topik pembelajaran (Prihatini & Sugiarti, 2021). Penggunaan aplikasi *online* untuk menunjang proses belajar mengajar dapat memanfaatkan Google Meet dan Google Classroom. SMP Negeri 2 Slogohimo menggunakan literatur untuk memberi gambaran mengenai strategi kombinasi pembelajaran Google Meet dan Google Classroom dalam proses pembelajaran. Google Classroom merupakan inovasi yang paling menarik yang dapat digunakan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. (Rahmanto & Bunyamin, 2020). Nazari et al (2019) mengemukakan bahwa Google Classroom salah satu *Learning Management System (LSM)* yang memiliki fitur memberi peluang untuk menjalankan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif serta memfasilitasi siswa dalam upaya peningkatan keterampilan.

Begitu juga dengan Google Meet siswa dapat berinteraksi, menghasilkan suasana belajar yang mengasikkan dan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga menaikkan hasil belajar siswa. (Muhati et al., 2021). Aplikasi Google Meet merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google (Sawitri, 2020). Google Meet sendiri merupakan pengembangan dari aplikasi *Hangout*, namun di era pandemi ini telah memberi inovasi baru untuk membantu dunia pendidikan dalam proses pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran secara daring di SMP Negeri 2 Slogohimo memberikan inovasi yaitu dengan kombinasi *google classroom* dan *google meet*. Dalam *Google Classroom* tersebut, guru dapat memberikan materi tertulis maupun dalam bentuk video ini bertujuan agar siswa lebih dapat mudah memahami materi yang ada pada mata pelajaran, selain itu guru juga akan memberikan tugas-tugas kepada siswa agar siswa aktif dalam pembelajaran. Sedangkan dalam Google Meet, guru memberi penjelasan langsung tentang materi yang akan dipelajari. Kelangsungan pendidikan selama pandemi akan tergantung pada berbagai faktor seperti tingkat persiapan sekolah, kesiapan orang tua dan kesiapan guru. Namun demikian, guru harus mempunyai kesiapan media pembelajaran, tanggapan dan terkait dengan strategi yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh.

Dengan melakukan kombinasi pembelajaran Google Meet dan Google Classroom maka dapat dipastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan meskipun di tempat yang berbeda. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran era pandemi kombinasi Google Meet dan Google Classroom di SMP Negeri 2 Slogohimo.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah upaya peneliti mengumpulkan data yang didasarkan pada latar alamiah. Tentu saja, karena dilakukan secara alamiah atau natural hasil penelitiannya pun juga ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan (David Williams, 1995). Metode penelitian kualitatif ini tidak dimanipulasi oleh peneliti, analisis data berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2015).

Sumber data adalah subjek dari mana data tersebut diperoleh serta memiliki kejelasan informasi mengenai pengambilan data dan bagaimana mengelola data tersebut. Sumber data merupakan faktor penting yang menjadi pertimbangan dalam penentuan metode pengumpulan data disamping jenis data yang telah dibuat di muka (Nur Indrianto dan Bambang Supomo, 2013). Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moleong, 2005: 52).

Subjek peneliti ini di SMP Negeri 2 Slogohimo, Kecamatan Slogohimo, Kabupaten Wonogiri. Pelaksanaan PLP II ini dilaksanakan pada tanggal 26 Juli – 04 September 2021.

## Hasil dan Pembahasan

Pendidikan adalah usaha sadar dan hak yang dimiliki setiap individu dalam upaya mencerdaskan. Pendidikan dapat menjadikan sebagai sarana dalam mengembangkan nilai-nilai luhur dan norma. Berperilaku yang baik dapat menjadi tolak ukur seseorang bertindak dan bersikap sebagaimana seseorang menempuh pendidikan, maka di Indonesia pendidikan sangat wajib salah satunya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa kita.

Program PMP merupakan salah satu program yang telah di selenggarakan oleh FKIP UMS sebagai bentuk mengurangi tingkat lonjakan

kasus *Covid-19* di Era pandemi ini, agar pembelajaran tetap terlaksana. Perlu kita pahami pola PMP adalah singkatan dari Program Mengajar Praktis sebagai mekanisme yang berkelanjutan dan cocok diterapkan guna meningkatkan mutu standar pendidikan di era pandemi saat ini.

PMP di sekolah SMP Negeri 2 Slogohimo tidak hanya terpaku pada waktu, suasana kelas dan gedung, melainkan pelaksanaannya bisa dilakukan menggunakan Google Meet dan Google Classroom. Era Pandemi saat ini strategi yang digunakan sangat baik dengan cara sinkron maupun asinkron, pada saat sinkron untuk pembelajaran sangat beragam khususnya menerapkan penggunaan Google Meet karena dianggap aplikasi ini sangat terjangkau dan mudah di akses oleh peserta didik. Dalam pertemuan virtual nantinya guru dan peserta didik akan berinteraksi dengan aplikasi untuk menumbuhkan motivasi kebersamaan dan juga semangat belajar baru bagi mereka (Sulistio, 2021).

Kondisi era pandemi ini memungkinkan guru harus dapat berinovasi dengan pembelajaran yang ada. Penggunaan Google Classroom dapat digunakan sebagai komporasi dan sudut pandang yang disalurkan oleh para peserta didik, hal ini sebagai alternatif dalam menyalurkan dan mengelola pembelajaran dengan beberapa fitur untuk mengirimkan tugas dan materi yang telah terintegrasi (Siswa et al., 2020). Media pembelajaran yang digunakan sangat bervariasi akan tetapi Google Classroom salah satu media yang paling efektif (Chouirudin & Rahmasari, 2021). Penggunaan Google Classroom di SMP Negeri 2 Slogohimo di rasa sangat membantu memudahkan guru dan lebih efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran dengan kombinasi antara Google Meet dan Google Classroom dalam model belajar di era pandemi sangat mendukung komunikasi yang efektif dan efisien saat berjalannya komunikasi secara daring sinkron. Artinya guru dan murid menggunakan komputer, laptop atau gadget sebagai media yang mendukung proses pembelajaran dalam ruang lingkup waktu yang bersamaan dalam waktu yang sebenarnya (*real time*). Platform sinkronus dapat menggunakan Google Meet, namun sayangnya terkendala oleh jaringan peserta didik tidak dapat mengikuti, khususnya penggunaan komunikasi daring sinkron karena keterbatasan dan tidak semua peserta didik memiliki kuota internet yang cukup. Alternatif yang digunakan agar tidak selalu menggunakan aplikasi Google Meet saja, melainkan sekolah di SMP Negeri 2 Slogohimo mengkombinasikan dengan menggunakan Google

Classroom dalam menyalurkan materi dan tugas-tugas.

Pembelajaran akan terus berinovasi dengan seiringnya berjalannya waktu ke waktu. Era pandemi ini guru dan peserta didik harus mampu beradaptasi dengan aplikasi yang ditawarkan di SMP Negeri 2 Slogohimo hasil kesepakatan bersama dengan memanfaatkan fitur Google seperti Google Classroom dan Google Meet. Adapun manfaat yang didapatkan dari penggunaan *platform* Google Classroom kegiatan akses data yang menjadi lebih produktivitas gratis meliputi email yang mendukung guru mengirim materi berupa dokumen dan penyimpanan Google Classroom didesain sangat memudahkan guru dalam proses mengajar dalam menghemat waktu (Marharjono, 2020). Sedangkan Google Meet memiliki manfaat juga sebagai media yang digunakan dalam menyampaikan komunikasi dalam bentuk virtual tatap muka antara guru dan peserta didik walaupun terkendala jarak ruang dan waktu, namun tetap bisa diakses dengan bantuan kuota internet.

Selain memiliki beberapa manfaat yang dijelaskan diatas, Google Meet dan Google Classroom memiliki tujuan sebagai pembelajaran antara lain:

1. Adanya interaksi selama proses pembelajaran baik dalam bentuk tertulis (tugas) dan tidak tertulis (lisan/percakapan via aplikasi)
2. Menghemat waktu dan lebih efisiensi selama guru memberikan materi ke peserta didik
3. Mampu mengembangkan komunikasi dan kerjasama dalam bentuk virtual, peserta didik memiliki kesempatan umpan balik kepada guru dan temannya
4. Penyimpanan data terpusat, artinya dapat melihat tugas yang diberikan dalam satu folder
5. Komunikasi yang langsung dengan fitur Google tersebut menyebabkan sumber daya yang efisien, praktis dan cepat.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka strategi pembelajaran dengan Google Meet dan Google Classroom memiliki tujuan yang sangat penting di era pandemi dapat disimpulkan penggunaan fitur dalam google dapat memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik dalam menyampaikan tugas maupun dalam bentuk virtual tatap muka sehingga peserta didik akan lebih meningkatkan kemandiriannya dalam belajar agar tercapainya pembelajaran yang lebih produktif di era pandemi saat seperti ini (Marlina et al., 2021). Pada dasarnya, SMP Negeri 2 Slogohimo berupaya bagaimana pembelajaran terlaksana dan memudahkan bagi peserta didik untuk menempuh

ilmu secara paham dan tidak memberikan tekanan yang signifikan bagi muridnya.

Era pandemi ini diharapkan tidak meruntuhkan kompetensi dan semangat dalam belajar tiap peserta didik maupun guru. Berbagai upaya yang telah direncanakan bahkan sudah diterapkan dalam sekolah masih dalam kategori yang baik dan telah terencana sebaik mungkin dalam koordinasi pihak sekolah baik kepala sekolah dan guru-guru yang berpartisipasi. Namun jauh dari yang diperkirakan ada beberapa kendala-kendala yang terjadi selama pembelajaran antara lainnya seperti:

1. Banyak peserta didik yang belum mengenal/kesulitan dalam menerapkan Google Meet dan Google Classroom
2. Terkendalanya jaringan karena pembelajaran dilakukan secara daring, tergantung kondisi dan domisili masing-masing peserta didik tinggal.
3. Adanya 5% dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas VII yang belum mempunyai *handphone*.
4. Penggunaan pembelajaran secara online terkadang peserta didik merasa malas untuk mengerjakan tugas, karena platform masih terasa asing.
5. Banyaknya peserta didik yang tidak bias mengikuti pembelajaran dengan Google Meet dikarenakan mengeluhkan tidak memiliki *kuota* internet.
6. Sebagian besar guru belum lihai menggunakan platform yang di targetkan oleh sekolah.
7. Manajemen waktu selama daring yang tidak sesuai dengan jadwal terkadang membuat pengumpulan tugas yang terlalu lama membuat peserta didik menjadi malas.

Pelaksanaan PMP yang telah di programkan oleh pihak fakultas bertujuan sebagai dalam rangka melaksanakan kegiatan PLP II. Khususnya pada tahun ini 2021, karena pandemi belum usai sejatinya dilaksanakan sesuai dengan domisili masing-masing mahasiswa yang melaksanakan program tersebut. PMP sendiri dilaksanakan mulai pada tanggal 26 Juli-04 September 2021. Pelaksanaan PMP di SMP Negeri 2 Slogohimo di daerah yang dekat dengan tempat tinggal.

Pelaksanaan program tersebut berlokasi di Desa Sukoboyo, Kecamatan Slogohimo, Kabupaten Wonogiri. Peserta didik yang menjadi target dalam proses belajar mengajar adalah semua peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Slogohimo. Dalam pelaksanaannya tidak lupa meminta izin oleh pihak berwenang, atas izin bapak kepala sekolah kami dapat melaksanakan kegiatan PLP II. Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menjadi pegangan yang selama proses pembelajaran, dimana jauh-jauh hari sudah menyiapkan terlebih dahulu sebelum kegiatan berlangsung. Media yang digunakan juga telah disiapkan secara matang dan nantinya tinggal menggunakan saat pembelajaran saja.

Materi juga harus disiapkan, agar saat menyampaikan bahan ajar ke peserta didik dapat menyimak dengan jelas. Materi yang digunakan adalah mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yaitu mengenai Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara selanjutnya tentang Norma dan Keadilan. Materi dalam bab tersebut dibagi menjadi 4 (empat) kali pertemuan. Jadi, bab 1 (satu) digunakan untuk pertemuan 1 (satu) dan 2 (dua) sedangkan bab 2 (dua) digunakan untuk pertemuan ke-3 (tiga) dan 4 (empat). Metode dan strategi pembelajaran tertentu digunakan selama kegiatan belajar mengajar.

Metode pembelajaran yang digunakan cukup sederhana, yaitu ceramah dan tanya jawab. Strategi pembelajaran yang digunakan cukup menarik, seperti papan lipat putar, bermain kartu, tebak gambar, kuis. Penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi sebagai bentuk usaha agar peserta didik tidak merasa bosan dan mengantuk saat pembelajaran. Selama proses pembelajaran dengan bantuan aplikasi Google Meet peserta didik terlihat aktif sekali, tak jarang masih ada yang membuat sedikit kericuhan karena mikrofon belum di offkan, mungkin bisa jadi belum terbiasa menggunakan Google Meet. Namun dalam berjalannya waktu saat pembelajaran dimulai peserta didik mulai aktif saat mengikuti, seperti memberikan respons, tanggap ketika diberikan pertanyaan, serta memperhatikan dan mendengarkan materi yang disampaikan dengan seksama.

Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang guru sampaikan, peserta didik secara tidak langsung guru menanamkan beberapa nilai-nilai karakter sebagai bentuk perwujudan menciptakan kualitas peserta didik yang memiliki rasa nasionalisme, jujur, religius, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bersahabat/komunikatif. Tujuan penanaman nilai-nilai karakter ini agar peserta didik menjadi penerus bangsa yang peduli dengan bangsa dan negara dan dapat terhindar dari hal negatif di kehidupan sehari-hari yang dapat merugikan diri sendiri ataupun orang banyak, sehingga perlu penanaman nilai-nilai karakter sejak usia dini. Penanaman karakter diperlukan kepada peserta didik (Purnomo et al., 2021; Purnomo & Wahyudi, 2020; Restiyanti et al., 2021).

Proses mengajar tidak hanya sekedar menerangkan dan menyampaikan materi saja ke peserta didik, namun guru harus peka terhadap empat kompetensi yang harus diinterpretasikan dalam proses pembelajaran seperti: (1) kompetensi sosial dimana guru harus ada kepekaan dan kepedulian kepada anak didiknya apabila terjadi hal yang mungkin tidak diinginkan, (2) kompetensi kepribadian disini guru harus ada kepribadian disini guru dituntut dengan dedikasi yang tinggi baik tenaga, pikiran, dan waktu demi keberlangsungan atau tercapainya proses pendidikan yang bermutu berinovasi, dan memberikan motivasi kepada peserta didiknya nantinya Apabila diterapkan. (3) kompetensi paedagogik artinya guru harus mampu upgrade dituntut untuk meningkatkan kualitas dalam mempercepat transformasi pendidikan, dan harus mampu mengelola informasi dan pengetahuan yang nantinya dapat peserta didik pahami dengan baik (4) kompetensi profesional kemampuan seorang guru dalam menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam, apabila seorang guru menjelaskan secara baik tingkat keberhasilan peserta didik akan lebih tinggi (Rohana, 2020).

Selain kompetensi guru dalam pembelajaran diperlukan 3 (tiga) indikator seorang guru dikatakan mampu mengembangkan daya pikir, antara lain: dengan melihat perilaku anak didiknya dalam kemampuan menerima pembelajaran dilihat dari hasil ujian/ulangan bahkan nilai tugas, serta melihat kebiasaan yang sering dilakukan dalam sekolah maupun dalam kelas apakah yang dilakukan dalam kategori hal positif ataupun negatif. Sebagai guru harus dapat mengenal lebih dalam bagaimana kondisi dan sikap yang dimunculkan saat peserta didik dalam keadaan pembelajaran.

Adanya program PMP dalam kegiatan PLP II, membuat kami mendapatkan pengalaman baru dikarenakan terjun langsung ke sekolah dan bertemu dengan bapak/ibu guru disana dan banyak belajar mengenai berbagai hal baru yang tidak kita dapatkan di lain tempat. Guru di sana juga merasa senang karena membantu mereka dalam mengajar dan ikut serta dalam kegiatan apapun yang diselenggarakan di sekolah.

## Simpulan

Pendidikan merupakan usaha dan hak yang harus dimiliki setiap individu dalam upaya mencerdaskan. Pendidikan akan menjadi sarana dalam mengembangkan nilai-nilai luhur dan norma.

Pada pembelajaran daring ini merupakan salah satu cara untuk mewujudkan kemandirian belajar sesuai dengan prinsip pembelajaran yang bersifat terbuka, belajar mandiri, belajar tuntas serta menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Strategi pembelajaran era pandemi di SMP Negeri 2 Slogohimo dapat dilakukan dengan baik karena menggunakan kombinasi Google Meet dan Google Classroom ini sangat mendukung komunikasi yang efektif dan efisien dalam belajar mengajar. Artinya guru dan siswa menggunakan komputer, laptop, dan *gadget* sebagai media yang mendukung proses pembelajaran dalam ruang lingkup waktu yang bersamaan. Strategi pembelajaran dengan menggunakan Google Meet dan Google Classroom ini bertujuan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi maupun memberikan tugas sehingga peserta didik akan lebih meningkatkan kemنديannya dalam belajar agar pembelajaran menjadi lebih produktif di masa pandemi.

#### Daftar Pustaka

- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11.
- Chourudin, F. M., & Rahmasari, S. N. (2021). Tingkat Cakap Tanggap Peserta Didik dalam Perangkat Google Classroom Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 1(2), 62–69.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak *Covid-19* terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Ghozali, A. L., Sumardjoko, B., Fathoni, A., & Rahmawati, L. E. (2021). Program Pembentukan Karakter Disiplin Peserta Didik Selama Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 216. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a8.2021>
- Huda, M. (2019). Managerial Communication System for the Operation of Learning Acceleration Programs. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 168–181. <https://doi.org/https://doi.org/10.25217/ji.v4i2.521>
- Khamal, S. Y. B. (2020). Tantangan Pembelajaran Olahraga dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 28–35.
- Lathifah, Z. K., & Utami, I. I. S. (2021). Bimbingan Teknis Aplikasi Portal Rumah Belajar pada Praktik Pembelajaran Daring di Masa Pandemi *Covid-19*. *Warta LPM*, 24(2), 367–379. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.13529>
- Marharjono, M. (2020). Manfaat Pembelajaran Sejarah Menggunakan Google Classroom pada Masa Pandemi *Covid-19*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 56–63. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.155>
- Marlina, M., Junedi, B., Nasrullah, A., & Mustika, H. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Classroom pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi *Covid-19*. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(3), 836–846.
- Nuroniyah, A., & Khuriyah. (2021). *Home Teaching* Era Pandemi *Covid-19* pada Siswa SD sebagai Upaya Mengatasi Problematika Pembelajaran Daring. *Warta LPM*, 24(3), 466–475. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i3.14053>
- Octaviani, F. R., Murniasih, A. T., Dewi, D. K., & Agustina, L. (2020). Apersepsi berbasis Lingkungan Sekitar sebagai Pemusatan Fokus Pembelajaran Biologi Selama Pembelajaran Daring. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 8–17.
- Prihatini, A., & Sugiarti, S. (2021). Implementasi Pembelajaran Multiliterasi Berbasis *Engaged Learning* dalam Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Warta LPM*, 24(3), 507–520. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i3.13407>
- Purnomo, E., & Sabardila, A. (2020). Makna Referensial dalam Spanduk Antisipasi Korona di Gang Kampung dan Relevansinya sebagai Materi Ajar SMP. *Proceeding of The URECOL*, 34–40.
- Purnomo, E., & Wahyudi, A. B. (2020). Nilai Pendidikan Karakter dalam Ungkapan Hikmah di SD se-Karesidenan Surakarta dan Pemanfaatannya di Masa Pandemi. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 183–193. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.561>
- Purnomo, E., Wahyudi, A. B., & Sawitri. (2021). Nilai Kemandirian dalam Wacana Ungkapan Hikmah di SD Sekaresidenan Surakarta. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 73–80.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi *Covid-19* pada Guru

- Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Restiyanti, D., Purnomo, E., Wahyudi, A. B., & Sifudin, Fakhrur, M. (2021). Menggali Nilai Karakter dalam Ungkapan Hikmah di Sekolah Dasar Se-Karesidenan Surakarta. *Jurnal Fundadikdas*, 4(3), 241–255.
- Rohana, S. (2020). Model Pembelajaran Daring Pasca Pandemi Covid-19. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 192.  
<https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.441>
- Siswa, K., Smp, D. I., & Sambu, M. (2020). *Efektivitas Google Classroom Dalam Pengelolaan Pembelajaran Masa Pandemi Di SMA Negeri 1 Wonosari*. 3, 120–125.  
<https://doi.org/10.23917/blbs.v3i1.13893>
- Sulistio, A. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dalam penerapan Pembelajaran Sinkron dan Asinkron melalui Google Classroom, Google Meet dan Aplikasi E-Learning. *Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(2), 63-69..

