



**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN APLIKASI
GOOGLE CLASSROOM TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS
X TKJ SMK NURUL HUDA**

Hosen Bahdadi¹⁾, Arico Ayani Suparto²⁾, Irma Noervadila³⁾

¹⁾ STKIP PGRI Situbondo

husainbaghdadi217@gmail.com, caca13rico@gmail.com, noervadilairma@gmail.com

Received: 13 June 2021; Revised: 02 July 2021; Accepted: 23 July 2021

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan dengan mengetahui tentang pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi Google Classroom terhadap keaktifan belajar siswa di SMK Nurul Huda Kapongan. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Responden dalam penelitian ini yang dilaksanakan pada kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan yang berjumlah 29 siswa. Teknik dalam pengumpulan data menggunakan angket Google Classroom dan angket keaktifan belajar siswa dalam materi Tipe Data. Pengujian dalam validitas instrumen menggunakan uji validasi dan reliabilitas. Pengujian validitas instrumen menggunakan korelasi product moment dan pengujian reliabilitas menggunakan alpha cronbach. Sedangkan dalam analisis data menggunakan uji korelasi product moment, koefisien determinasi dan uji-T. Hasil pengolahan data dari korelasi product moment terdapat nilai *r* hitung sebesar 0,640 pada $N = 29$ sedangkan *r* tabel sebesar 0,367 dengan taraf signifikan yang berarti *r* hitung > *r* tabel, dalam koefisien determinasi terdapat kontribusi nilai sebesar 40,96% dan dalam uji terdapat nilai *t* hitung sebesar 4,329 > *t* tabel sebesar 2,052, jadi ada pengaruh dalam pengujian hipotesis variabel antara Google Classroom terhadap keaktifan belajar siswa kelas X TKJ mata pelajaran program dasar di SMK Nurul Huda.

Kata kunci : Pembelajaran Daring, Google Classroom, Keaktifan Belajar Siswa

ABSTRACT : *This study aims to determine the effect of online learning using the Google Classroom application on student learning activities at SMK Nurul Huda Kapongan. This research is a quantitative research with *ex post facto* method. Respondents in this study were conducted in class X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan, totaling 29 students. Techniques in collecting data using Google Classroom questionnaires and student learning activity questionnaires in Data Type material. Testing the validity of the instrument using validation and reliability testing. Testing the validity of the instrument using product moment correlation and reliability testing using Cronbach's alpha. While in data analysis using product moment correlation test, coefficient of determination and T-test. The results of data processing from the product moment correlation have an *r* count of 0.640 at $N = 29$ while *r* table is 0.367 with a significant level which means *r* count > *r* table, in the coefficient of determination there is a value contribution of 40.96% and in the test there is a *t* count value of 4,329 > *t* table of 2.052, so there is an influence in testing the variable hypothesis between Google Classroom on the learning activities of class X TKJ students in basic program subjects at SMK Nurul Huda.*

Keywords: *Online Learning, Google Classroom, Student Learning Activities*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat baik untuk kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode dan proses pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan.

Media pembelajaran memulai ada perkembangan dengan singkat yang mana pada saat ini teknologi semakin maju dengan berbagai bidang modrn baik dalam perkembangan untuk pendidikan dan tak lupa sudah terjadi pada saat ini proses pembelajaran menggunakan daring sehingga guru atau siswa bisa memanfaatkan teknologi yang dapat di akses.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dari rumah tersebut berdampak pada tambahnya proses pembelajaran karena penyelenggaraan pembelajaran di indonesia belum ada kebudayaan dalam pembelajaran jarak jauh. Sebaliknya dunia pendidikan dituntut tetap menyelenggarakan proses pembelajaran dan guru dituntut kreatif dalam pembelajaran dengan harapan siswa dapat mencapai keterampilan dalam budaya yang berpikir efisien dan memiliki rasa kepribadian dalam tanggung jawab yang diharapkan. (Dewi, 2020)

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berlangsung dalam jaringan, yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet dapat disebut *e-learning*, pembelajaran daring dapat dilakukan dengan *virtual classroom* (kelas maya). Pada pembelajaran menggunakan *Google Classroom* siswa bisa mengakses materi dan bahan ajar yang telah diinput guru dalam fitur yang tersedia, misalnya *handout*, PPT- diinput atau diunggah dalam sebuah file dokumen yang mana akan bertampil pada *Google Classroom*, jika file pembelajaran menggunakan media video atau video pembelajaran dapat di akses ke lama website *Google Classroom* dalam bentuk video dapat di unggah atau diinput di *stream class* dengan menambahkan file video yang akan diinput atau diunggah.(Fernando, 2020)

Hal ini dikarenakan *Google Classroom* tersambung otomatis dengan *google drive*, sehingga file pembelajaran dari dapat tersimpan dengan jelas atau baik sehingga siswa tinggal mengunduh materi tersebut. *Google Classroom* sangat bermanfaat pada kolaborasi yang online yang efisien dalam kegiatan belajar daring dan sangat mudah digunakan untuk guru dan siswa, seperti mengerjakan tugas dan lain-lain.

Pembelajaran saat ini, untuk mengusir kejenuhan siswa belajar online dilakukan dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi keadaan keaktifan belajar siswadalam melakukan keefektifan dalam proses belajar mengajar yaitu, melakukan dengan adanya dorongan siswa sehingga dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, mengarahkan dalam tujuan intelaktual (kemampuan dasar kepada siswa), mengingatkan kompetensi dasar, memberikan stimulus, memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajari dan memunculkan aktivitasi, anspirasi siswa dalam hal kegiatan pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru di SMK Nurul Huda kapongan, guru menggunakan aplikasi *Google Classroom* untuk menyampaikan materi yang berupa modul, *power-point*, gambar, soal atau video yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan melalui *Google Classroom* untuk kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif, optimis dan bermakna bagi siswa untuk mengatasi kolaborasi agar tetap kondusif dalam melaksanakan belajar mengajar dan membina komunikasi

Penggunaan *Google Classroom* ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar program dasar. Jika di kelas siswa pasif, maka di kelas maya siswa bisa lebih produktif dalam berdiskusi tanpa terganggu dengan sorot mata guru dan teman-temannya dari segi siswa yang tidak bertanya saat belajar tatap muka sehingga bisa berdiskusi atau bertanya dalam kegiatan belajar daring di rumah tanpa ada beban dari temannya.

Maka dari itu dalam penggunaan *Google Classroom* juga bisa meningkatkan siswa dalam keaktifan saat belajar dengan berdiskusi, mengerjakan tugas dll. Serta membantu siswa dan guru yang tidak bisa belajar tatap muka pada pandemi *covid-19* sehingga bisa aktif dalam mengajar di rumah saja melalui pembelajaran daring.

KAJIAN LITERATUR

Pembelajaran daring

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan dalam jaringan internet untuk proses pembelajaran yang tidak dilaksanakan dalam kelas sekolah melainkan dirumah dengan menggunakan berbasis *e-learning*. Dengan pembelajaran daring siswa bisa mempunyai keluasaan waktu dalam proses belajar, dapat digunakan kapanpun saja untuk belajar. Siswa dapat berinteraksi kepada guru dengan menggunakan aplikasi seperti *google classroom*, *video converce*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun bisa dengan *watsapp group*.

Media pembelajaran yaitu hubungan atau komunikasi dalam pengajaran antara guru dan siswa, sehingga dapat pula sebagai alat bantu belajar mengajar didalam kelas maupun dikelas maya. Sehingga segala sesuatu yang dapat memeberi pengetahuan serta dapat menemukan informasi dalam interaksi yang berlangsung dengan antara guru dan sisw sehingga siswa tetap berperan menghadapi pelajaran (Sains & Volume, 2019).

Google Classroom

Google Classroom dalam bahasa Indonesia yang berarti *google kelas* adalah sebuah beranda pembelajaran yang ditujukan untuk ramah pendidikan. Aplikasi tersebut ditujukan sebagai media pembantu dalam penemuan jalan keluar atau kesulitan yang dialami dalam hal berdiskusi dan penugasan tanpa menggunakan kertas.

Kelebihan dari *Google Classroom* yaitu Sistem virtual pada *Google Classroom* memudahkan guru dan siswa dalam melangsungkan proses pembelajaran terutama pembelajaran jarak jauh, karena aplikasi ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan akses internet. Aplikasi *Google Classroom* memiliki kelebihan yang dapat digunakan dalam kelompok untuk menjawab antara kelompok lain dengan adanya berdiskusi, hal ini tentunya dapat memberikan ruang diskusi dengan keleluasaan waktu serta penugasan tanpa menggunakan kertas (Dahlan, 2016).

Kelemahan dari *Google Classroom* yaitu jaringan internet yang stabil menjadi tantangan bagi penggunaan aplikasi *Google Clasroom*, beberapa siswa terbebani untuk menggunakan data internet pribadi karena faktor keuangannya, namun dari sisi lainnya ada beberapa siswa merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi dari postingan

lama, karena konsep streaming yang dimana semakin baru postingan tersebut diinformasikan, maka semakin atas tempat postingan tersebut berada

Keaktifan Belajar

Proses pembelajaran hakikatnya untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga bisa menghasilkan dengan cara optimal agar bisa membangun suasana kelas yang lebih kondusif. Jadi keaktifan merupakan kegiatan yang melipatkan fungsi kognitif dan psikomotorik yang membuat suasana kelas menjadi lebih baik

Pembelajaran aktif dalam kegiatan belajar yaitu aktifitas dalam pembelajaran melibatkan kemampuan dalam memerankan belajar sehingga tetap emosional dan tetap terlaksana pada saat proses pembelajaran sehingga siswa bisa berkreatifitas siswa tetap optimis dalam memahami materi tersebut (Septoyadi et al., 2021).

Dalam kegiatan belajar mengajar untuk menentukan siswa dalam keaktifan belajar, sebagaimana indikator atau fenomena keaktifan belajar yaitu siswa sering bertanya kepada guru atau siswa lain, siswa mau mengerjakan tugas yang telah diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan dalam berdiskusi, senang diberi tugas dan lain sebagainya (Kristiana et al., 2017).

Mempengaruhi dalam keaktifan belajar menurut (Pour et al., 2018) faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa dibedakan menjadi dua, yaitu :

- faktor intern yaitu memiliki badan sehat, memiliki intelegansi, siap untuk melakukan kegiatan belajar, memiliki bakat dalam diri, memiliki pengalaman yang berkaitan dengan belajar.
- faktor ekstern yaitu adanya motivasi belajar, bahan pelajaran yang digunakan menarik dan mudah dimengerti siswa, adanya alat bantu belajar (media pembelajaran), dan suasana belajar yang nyaman

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam peneliti ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *ex-post facto* . penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *non experiment ex post facto*. Menurut Kurniawan,(2015) Penelitian *ex post facto* digunakan dalam penelitian ini karena pada variabelnya telah terjadi perlakuan atau *treatment*, sehingga penelitian mendapat langsung dengan tujuan yang akan memperoleh data. Demikian dalam penelitian ini tidak menggunakan eksperimen kepada subjek penelitian, akan tetapi peneliti memakai non eksperimental yang tidak melakukan percobaan terhadap subjek peneliti. Adapun penelitian ini ialah hanya ingin mengetahui apakah ada variabel X terhadap variabel Y sehingga penelitian ini menggunakan rancangan *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ di SMK Nurul Huda Kapongan,(Kurniawan, 2015).

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Adapun variabel independennya yaitu *Google Classroom* dan variabel dependennya adalah keaktifan belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dalam dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Observasi digunakan dalam memperkuat data keaktifan belajar siswa. Metode wawancara digunakan untuk studi permasalahan teliti sehingga mengetahui responden yang lebih mendalam dan responden lebih sedikit. Kuesioner digunakan dalam bentuk menghitung atau mengukur *Google Classroom* terhadap keaktifan belajar siswa. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh jumlah data responden (Yuliana & Aminullah, 2020).

Dalam pengambilan data setiap siswa diberi sebuah instrumen angket tentang *Google Classroom* dan keaktifan belajar siswa sebanyak 20 item soal pernyataan. Skoring dalam pernyataan angket disetiap item terdapat nilai :

- 1) Responden yang menjawab SS diberi skor 5
- 2) Responden yang menjawab S diberi skor 4
- 3) Responden yang menjawab KS diberi skor 3
- 4) Responden yang menjawab TS diberi skor 2
- 5) Responden yang menjawab STS diberi skor 1

Teknik analisis data bersifat kuantitatif dengan menggunakan uji validitas untuk mengetahui valid atau tidak dalam sebuah instrumen angket. Uji reabilitas mengetahui keribelian dalam sebuah instrumen yang di uji. Seterusnya data diolah menggunakan uji korelasi product moment, koefisien determinasi dan uji (T).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik untuk menguji dalam kebenaran hipotesis dalam penelitian ini menggunakan korelasi product moment, koefisien determinasi dan uji T. Sebelum melakukan pengujian terlebih dahulu mengetahui data uji validasi dan reabilitas. Pengujian dalam hal tersebut menggunakan bahan bantuan *softwer IBM SPSS versi 25*. Hasil dari pengujian menunjukkan data bersifat valid dan reliabel. Uji ini dipilih karena untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), dan seberapa besar pengaruhnya. Pengujian hipotesis berdasarkan dari data angket *Google Classroom* dan keaktifan belajar siswa.

Hasil dari nilai validitas angket variabel bebas dan variabel terikat diketahui valid atau tidaknya terdapat di tabel berikut ini;

Tabel 1. Uji Validitas

No.	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,521	0,367	Valid
2	0,689	0,367	Valid
3	0,477	0,367	Valid

4	0,581	0,367	Valid
5	0,562	0,367	Valid
6	0,386	0,367	Valid
7	0,394	0,367	Valid
8	0,410	0,367	Valid
9	0,457	0,367	Valid
10	0,406	0,367	Valid
11	0,386	0,361	Valid
12	0,540	0,367	Valid
13	0,494	0,367	Valid
14	0,438	0,367	Valid
15	0,492	0,367	Valid
16	0,557	0,367	Valid
17	0,473	0,367	Valid
18	0,666	0,367	Valid
19	0,452	0,367	Valid
20	0,552	0,367	Valid

Arti dalam tabel diatas terdapat sebuah angket pernyataan dalam setiap item baik dari variabel bebas dan variabel terikat, jadi nilai tersebut valid dalam melakukan uji validitas dengan cara menggunakan *softwer IBM SPSS versi 25*. Dalam artian r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} .

Selanjutnya menghitung reabilitas untuk mengetahui sebuah nilai angket apakah reliabel atau tidak reliabel dalam di uji. Berikut data tabel tentang reabilitas tersebut :

Tabel 2. Uji Reabilitas

Cronbach's alpha	N item
0,791	29

Dari hasil perhitungan *SPSS 25* di atas, diketahui bahwa Alpha sebesar 0,791, kemudian nilai ini kita bandingkan dengan nilai r_{tabel} dengan nilai $N=29$ dicari pada distribusi nilai r_{tabel} signifikansi 5% diperoleh nilai R_{tabel} sebesar 0,367. Kesimpulan

Alpha $0,791 > r_{\text{tabel}} = 0,367$ artinya item-item angket partisipasi siswa dalam penggunaan *Google Classroom* dan butir soal pernyataan angket tentang keaktifan belajar siswa dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

setelah melakukan pengujian dengan validitas dan reabilitas dalam penyebaran angket diketahui dengan valid dan reabilitas. Langkah selanjutnya menghitung analisis koefisien korelasi. Dalam menghitung ukuran perhubungan dalam antara variabel bebas dan variabel terikat yakni google classroom dan keaktifan belajar siswa. Perhitungan korelasi sebagai berikut ini :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{\sqrt{\left\{(\sum x^2) - \frac{(\sum x)^2}{n}\right\}\left\{(\sum y^2) - \frac{(\sum y)^2}{n}\right\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{37988 - \frac{(1028)(1056)}{29}}{\sqrt{\left\{(37248) - \frac{(1028)^2}{29}\right\}\left\{(39382) - \frac{(1056)^2}{29}\right\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{37988 - 37433}{\sqrt{(37248 - 36440)(39382 - 38452)}}$$

$$r_{xy} = \frac{555}{\sqrt{(808)(930)}}$$

$$r_{xy} = \frac{555}{\sqrt{751440}}$$

$$r_{xy} = \frac{555}{866,856}$$

$$r_{xy} = 0,640$$

(Yuliana & Aminullah, 2020)

Berdasarkan hasil dari diatas yaitu nilai korelasi product moment terdapat nilai 0,640 yang berarti terdapat hubungan yang baik dan tentu ada pengaruh yang signifikan antara *Google Classroom* terhadap keaktifan belajar siswa di SMK Nurul Huda Kapongan.

Setelah mengukur nilai koefisien korelasi dalam artian hubungan antara variabel *Google Classroom* terhadap keaktifan belajar siswa, maka langkah berikutnya yaitu untuk mengetahui koefisien determinasi untuk mengukur seberapa kontribusi variabel bebas dan variabel terikat. Perhitungan sebagaimana berikut :

$$R^2 = r^2 \times 100\%$$

$$R^2 = (0,640)^2 \times 100\%$$

$$R^2 = 0,4096 \times 100\%$$

$$R^2 = 40,96\%$$

Dalam perhitungan rumus diatas yaitu nilai koefisien determinasi sebesar 40,96% maka *Google Classroom* memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar sebesar 40,96% dan sisanya sebesar 59,04% dipengaruhi oleh faktor lainnya .

Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan dalam *Google Classroom* terhadap keaktifan belajar siswa maka perlu melakukan uji signifikan korelasi menggunakan uji-t, maka hipotesis penelitian adalah:

- a. H_0 : tidak dapat pengaruh yang signifikan antara *Google Classroom* terhadap keaktifan belajar siswa..
 - b. H_a : terdapat pengaruh yang signifikan antara *Google Classroom* terhadap keaktifan belajar siswa.
- Menentukan t – hitung

Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan $n-2$ atau $29-2 = 27$ (n adalah jumlah kasus dan k adalah jumlah variabel independen). Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi=0,25) keaktifan dalam pembelajaran daring diketahui t-tabel sebesar 2,045

Pengujian dalam rumus uji-t sebagai berikut :

$$t = \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$
$$t = \frac{0,640 \times \sqrt{29-2}}{\sqrt{1-0,640^2}}$$
$$t = \frac{0,640 \times \sqrt{27}}{\sqrt{1-0,4096}}$$
$$t = \frac{0,640 \times 5,196}{\sqrt{0,5904}}$$
$$t = \frac{3,325}{0,768} = 4.329$$

berdasarkan hasil dari uji hipotesis yaitu senilai t-hitung =4,329 dan t-tabel =2,052, jadi t-hitung (4,329) > t-tabel (2,052), dengan adanya kriteria dalam pengujian hipotesis yang diterima adalah t-hitung lebih besar dari pada t-tabel , maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga pengujian hipotesis terdapat pengaruh yang di signifikasi antara variabel bebas (*Google Classroom*) terhadap Variabel terikat (keaktifan belajar siswa).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan media *Google Classroom* berpengaruh terhadap keaktifan siswa pada pelajaran Pemrograman Dasar tentang Tipe Data di kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapaongan. Hal itu dapat ditunjukkan dengan uji hipotesis yang telah melalui

penyebaran angket terhadap siswa dan menghasilkan data yang begitu cukup optimis. Dari hasil rumus dari korelasi terdapat r hitung sebesar $>0,640$ dalam artian H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan dimana diagram presentase perhitungan dengan uji determinasi pada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 40,96% dan 59,04% terdapat dari faktor pengaruh lainnya. maka Jadi pembelajaran daring yang menggunakan *google classroom* bisa membantu keaktifan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlan, U. A. (2016). *Efektifitas Google Classroom Terhadap Keaktifan Mahasiswa Dalam Era Revolusi Industri 4.0*. 44–53.
- 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>
- Fernando, A. (2020). Respon Mahasiswa terhadap Proses Pembelajaran Biologi Melalui Google Classroom di Universitas Maritim Raja Ali Haji. *Pedagogi Hayati*, 4(1), 10–18. <https://doi.org/10.31629/ph.v4i1.2335>
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Sulistya Dewi, E. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Viii Mts N 1 Semarang. *BIOMA Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2), 78–92. <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>
- Kurniawan, T. (2015). Analisis Butir Soal Ulangan Akhir Semester Gasal Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 4(1), 1–6.
- Pour, A. N., Herayanti, L., & Sukroyanti, B. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.111>
- Sains, J. P., & Volume, T. (2019). *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi VOLUME 6. No. 1 Mei 2019 ISSN: 1858-005X*. 6(1).
- Septoyadi, Z., Candrawati, V. L., & Mahyadien, M. (2021). *Analisis Dampak Pembelajaran Daring Bagi Pelajar Dalam Membentuk Keaktifan Belajar*. 7(2), 282–290. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1002>
- Yuliana, D., & Aminullah, N. F. (2020). Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan. *Jurnal*
-

