

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianty, N. 2020. *Metode Belajar Daring Berbasis IT Google classroom di Tengah Pandemi Covid-19*. (Online), (<https://metrojambi.com/read/2020/03/29/52180/metode-belajar-daring-berbasis-it-google-classroom-ditengah-pandemi-covid19>), diakses pada 8 Mei 2020.
- Aina, M. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan Untuk Siswa SMA Kelas XI MIA*. *Biodik*, 2(1).
- Ainiyah, Fitrotul. 2017. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Pembelajaran E-Learning Edmodo Kelas XI TKJ B Di SMK Al-Ikhlas Panceng*. Skripsi. Gresik: Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Anderson, L. W. dan Krathwohl, D. R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. A Bridged Edition*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Anhar, Riswanda. 2017. *Efektivitas Pembelajaran dengan Media Macromedia Flash pada Materi Dimensi Tiga Di SMA 45 Gresik*. Skripsi. Gresik: Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Arzayeva, M., Rakhimzhanov, K., Abdrahmanova, A., & Umitkaliev, U. 2015. *Special Aspects of Distance Learning in Educational System*. *Anthropologist*, 22(3), 449-454. <https://doi.org/10.1080/09720073.2015.11891900>.
- Astuti, Aprilia Dewi & Dedi Prestiadi. 2020. *Efektivitas Penggunaan Media Belajar dengan Sistem Daring Ditengah Pandemi Covid-19*. *Prosiding Web-Seminar Nasional Pendidikan*, 129–135.
- Auliya, R. N. 2016. *Kecemasan Matematika dan Pemahaman Matematis*. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 12–22. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.748>.
- Baroh, Chasniatul. 2010. *Efektivitas Metode Simulasi dalam Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Peluang Di Kelas IX-A Mts Nurul Huda Kalanganyar Sedati*. Skripsi. Surabaya: Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Bell, D., Nicoll, A., Fukuda, K., Horby, P., Monto, A., Hayden, F., Van Tam, J. 2006. *Nonpharmaceutical Interventions for Pandemic Influenza, National and Community Measures*. *Emerging Infectious Diseases*. <https://doi.org/10.3201/eid1201.051371>.

- Bell, S., Douce, C., Caeiro, S., Teixeira, A., Martin-Aranda, R., & Otto, D. 2017. *Sustainability and Distance Learning: A Diverse European Experience? Open Learning*, 32(2), 95-102. <https://doi.org/10.1080/02680513.2017.1319638>.
- Caley, P., Philp, D. J., & McCracken, K. 2008. *Quantifying Social Distancing Arising from Pandemic Influenza. Journal of the Royal Society Interface*. <https://doi.org/10.1098/rsif.2007.1197>.
- Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Muhlas. 2020. *Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19*. hal 1–12. Fakultas Ushuluddin, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Enriquez, M. A. S. 2014. *Students' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. DLSU Research Congress*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Ernawati. 2018. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan*. Skripsi. Jakarta: Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Syarif Hidayatullah.
- Gikas, J., & Grant, M. M. 2013. *Mobile Computing Devices in Higher Education: Student Perspectives on Learning with Cellphones, Smartphones & Social Media. Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.jheduc.2013.06.002>.
- Google. *Bantuan Google Classroom*. <https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=id> diakses 12 desember 2020.
- Gora, Winastwan dan Sunarto. 2010. *Pokematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hakim, Abdul Barir. 2016. *Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo. I-STATEMENT: Information System and Technology Management*, 2(1), 1 – 6.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasanuddin. 2010. *Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika di SMPN 15 Makassar*. Tesis tidak diterbitkan: PPS UNM.
- He, W., Xu, G., & Kruck, S. 2014. *Online IS Education for the 21st Century. Journal of Information Systems Education*.

- Herman, Aguinis. 2014. *Performance Management*. United States of America: Pearson.
- Iftakhar, S. 2016. *Google Classroom: What Works and How? Journal of Education and Social Sciences*.
- Imaduddin, Muhamad. 2018. *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Iskandar, Akbar., Acai Sudirman., Meilani Safitri., Oris Krianto Sulaiman., Rahmi Ramadhani., Dewi Wahyuni., Muh. Ardian Kurniawan., Nana Mardiana., Jamaludin., & Janner Simarmata. 2020. *Aplikasi Pembelajaran TIK*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=LfQDwAAQBAJ&pg=PA68&dq=aplikasi+pembelajaran+tik&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwilt66ZuZnpAhWUfH0KHfGcCIEQ6AEIKTAA#v=onepage&q=aplikasi%20pembelajaran%20tik&f=false>, (diakses pada tanggal 20 April 2020, pukul 14.00 WIB).
- Japar. 2020. *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. <https://books.google.co.id/books?id=vHzYDwAAQBAJ&pg=PA165&dq=mediapembelajaran+pkn&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjgpuLygqLpAhVKSX0KHQSBsYQ6AEIKTAA#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20pkn&f=false>, (diakses pada tanggal 21 April 2020, pukul 09.00 WIB).
- Jihad, Asep & Haris Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Multi Pressindo.
- Khan, Shahzad., Hussain., Syeh Majid., Yaqoob., & Fahad. 2012. *International Journal of Management and Strategy*. 3, 1-15.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. 2011. *Differences Between M-Learning (Mobile Learning) and Elearning, Basic Terminology and Usage of M-Learning in Education*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>.
- Kumar, V., & Nanda, P. 2018. *Social Media in Higher Education*. *International Journal of Information and Communication Technology Education*. <https://doi.org/10.4018/ijicte.2019010107>.
- Kuntarto, E. 2017. *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110. 10.24235/ileal.v3i1.1820.
- Kuo, Y. C., Walker, A. E., Schroder, K. E. E., & Belland, B. R. 2014. *Interaction, Internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses*. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.10.001>.

- Milman, N. B. 2015. *Distance Education*. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92001-4>.
- Molenda, Michael. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning* New Jersey Columbus, Ohio.
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. 2011. *E-Learning, Online Learning, and Distance Learning Environments: Are They the Same? Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>.
- Mustakim. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika*. *Al Asma: Journal of Islamic Education* Vol. 2, No. 1.
- Nurani, Najila Indah, Din Azwar Uswatun, & Luthfi Hamdani Maula. 2020. *Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Menggunakan Aplikasi Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal PGSD Volume 6 (1)*.
- Nurmawati. 2014. *Evaluasi Pendidikan Islami*. Bandung: Citapustaka Media.
- Oknisih, N., & Suyoto, S. 2019. *Penggunaan Aplen (Aplikasi Online) sebagai Upaya Kemandirian Belajar Siswa*. In *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 01).
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. 2019. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring dalam Revolusi Industri 4.0*. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)* (Vol. 1, No. 1).
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektifitas Pembelajaran*. Jakarta: Permendikbud.
- Rahmawati, I. 2016. *Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan Jarak Jauh Berbasis Digital Class Platform Edmodo*. Repository.ut.ac.id. hal. 593–607. Universitas Terbuka.
- Rothan, H. A., & Byrareddy, S. N. 2020. *The Epidemiology and Pathogenesis of Coronavirus Disease (COVID-19) Outbreak*. *Journal of Autoimmunity*. <https://doi.org/10.1016/j.jaut.2020.102433>.

- Sa'diyah, Halimatus. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Simplex Basadur untuk Melatih Fleksibilitas Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika*. Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Sabran dan Edy Sabara. 2019. *Keefektifan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar, 122–125*.
- Setiawan, A. R. 2020. *Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28–37.
- Sholiha, Arina., Tukidi., dan Sriyanto. 2017. *Efektivitas Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Siklus Air dengan Menggunakan Media Komik Strip pada Siswa Kelas X IPS MAN Purwodadi*. *Edu Geography* 5 (3).
- Sicat, A. S. 2015. *Enhancing College Students' Proficiency in Business Writing Via Schoology*. *International Journal of Education and Research*.
- Simanihuruk, Lidia., Janner Simarmata., Acai Sudirman., M. Said Hasibuan., Meilani Safitri., Oris Krianto Sulaiman., Rahmi Ramadhani., Syafrida Hafni Sahir. 2019. *E-Learning Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Slamet. 2001. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Depdiknas: Direjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat SLTP.
- So, Simon. 2016. *Mobile Instant Messaging Support for Teaching and Learning in Higher Education*. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016Zj.iheduc.2016.06.001>.
- Sobron A. N, Bayu, Rani & Meidawati S. 2019. *Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Enterpreunership VI Tahun 2019*, 1–5.
- Stein, R. 2020. *COVID-19 and Rationally Layered Social Distancing*. *International Journal of Clinical Practice*. <https://doi.org/10.1111/ijcp.13501>.
- Suardi, Moh. 2015. *Belajar dan Pembelajaran (Edisi 1)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suhada, Idad., Tuti Kurniati., Ading Pramadi., dan Milla Listiawati. 2020. *Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi pada Masa Wabah Covid-19*. Digital Library UIN Sunan Gunung Djati, 1 – 10.
- Sun, Susan Y. H. 2014. *Learner Perspectives on Fully Online Language Learning. Distance Education*. <https://doi.org/10.1080/01587919.2014.891428>.
- Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua Atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syatra, Nuni. 2013. *Desain Relasi Efektif Guru dan Murid*. Jogjakarta: Buku Biru.
- Syihabuddin. 2009. *Evaluasi Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Szpunar, K. K., Moulton, S. T., & Schacter, D. L. 2013. *Mind Wandering and Education: From the Classroom to Online Learning*. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00495>.
- Tim Penyusun. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wardani, A. S. 2020. *Gara-Gara Covid-19, Google Classroom Masuk Daftar Aplikasi Terpopuler*. (Online), (<https://www.liputan6.com/tekno/read/4214182/gara-gara-covid-19-google-classroom-masuk-daftar-aplikasi-terpopuler>), diakses pada 8 Mei 2020.
- Wikipedia. 2019. *Google Classroom*. https://id.m.wikipedia.org/wiki/google_classroom, diakses 13 November 2020.
- World Health Organization. 2020. *Points of Entry and Mass Gatherings*. Retrieved March 28, 2020, from <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/technical-guidance/points-of-entry-and-mass-gatherings>.
- Wulandari & Surjono Dwi Herman. 2013. *Pengaruh Problem Learning terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK*. Vol. 3, No 2. <http://staff.uny.ac.id/>

Yensy, N.A. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Scientific Melalui Strategi Index Card Match untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Statistika Nonparametrik di Prodi Pendidikan Matematika UNIB. Jurnal Pendidikan Bumi Raflesia*. Tahun Ke-4. No.2. LPMP Bengkulu.

Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. 2004. *Can E-Learning Replace Classroom Learning? Communications of the ACM*. <https://doi.org/10.1145/986213.986216>.

