

**PEMANFAATAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)*
BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* DALAM MENUMBUHKAN
KREATIVITAS PESERTA DIDIK**

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Menempuh Gelar Magister
Pendidikan Sejarah



oleh

Euis Nela

NIM. 1906406

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

Euis Nela, 2022

***PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS GOOGLE CLASSROOM DALAM
MENUMBUHKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PEMANFAATAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)*
BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* DALAM MENUMBUHKAN
KREATIVITAS PESERTA DIDIK**

Oleh
Euis Nela

Sebuah Tesis yang diajukan untuk menempuh salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah

© Euis Nela 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

EUIS NELA
PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS
GOOGLE CLASSROOM DALAM MENUMBUHKAN KREATIVITAS
PESERTA DIDIK

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed

NIP. 19611014 198601 1 001

Pembimbing II



Dr. Leli Yulifar, M.Pd

NIP. 19641204 199001 2 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah

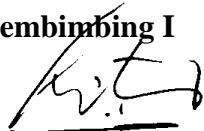
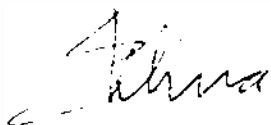
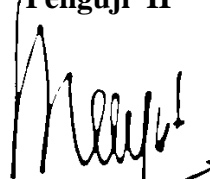
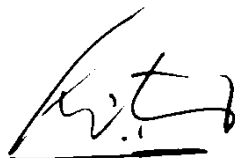


Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed

NIP. 19611014 198601 1 001

LEMBAR PENGESAHAN TESIS**PEMANFAATAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS)
BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* DALAM MENUMBUHKAN
KREATIVITAS PESERTA DIDIK****EUIS NELA****1906406**

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I**Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed.**
NIP. 19611014 198601 1 001**Pembimbing II****Dr. Leli Yulifar, M.Pd**
NIP. 19641204 19901 2 002**Penguji I****Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd**
NIP. 19620718 198601 2 001**Penguji II****Dr. Murdiah Winarti, M.Hum**
NIP. 19600529 198703 2 002**Mengetahui,****Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah SPs UPI****Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed.**
NIP. 19611014 198601 1 001

Euis Nela, 2022

**PEMANFAATAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* DALAM
MENUMBUHKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PEMANFAATAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) BERBASIS
GOOGLE CLASSROOM DALAM MENUMBUHKAN KREATIVITAS
PESERTA DIDIK

Oleh: Euis Nela

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik dengan lokasi dan subyek penelitian di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Mengapa guru harus membuat perencanaan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik; 2) Bagaimana proses pembelajaran dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam pembelajaran sejarah; 3) Bagaimana dampak pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif verifikatif. Berdasarkan hasil penelitian ini, diketahui bahwa guru telah membuat perencanaan pembelajaran, karena guru telah melakukan perencanaan yang baik maka penerapan *Google Classroom* dapat mewujudkan ruang kelas virtual yang menciptakan lingkungan komunikatif guru dan peserta didik yang lebih efektif; Proses pembelajaran menggunakan *Google Classroom* telah diintegrasikan dengan penggunaan pendekatan *Creative Learning* dan model pembelajaran *Video Critical Learning* (VCL) serta metode ceramah, penugasan, diskusi dan tanya jawab. *Google Classroom* juga telah diintegrasikan dengan *Youtube* yaitu dalam penggunaan fitur *chat* di forum/stream *Google Classroom*, fitur ini bermanfaat karena dapat menjadi sarana interaksi antara guru dengan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik yang lain. Di fitur tersebut peserta didik dapat mengemukakan pendapat kreatifnya, dapat mengirim video presentasi yang terintegrasi dengan *Youtube* sebagai hasil dari karyanya untuk disaksikan, dianalisis serta dikomentari/kritisi oleh peserta didik yang lainnya; Pemanfaatan LMS berbasis *Google Classroom* dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik di kelas X IPS 2 MAN Kota Cimahi telah memberikan dampak yang cukup baik.

Kata Kunci: Kreativitas, kreatif, berpikir, berkarya, *Google Classroom*

Euis Nela, 2022

PEMANFAATAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* DALAM
MENUMBUHKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

UTILIZATION OF GOOGLE CLASSROOM-BASED LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) IN GROWING STUDENT CREATIVITY

By: Euis Nela

ABSTRACT

This research was conducted to determine the use of Google Classroom-based Learning Management System (LMS) in fostering the creativity of students with the location and research subjects in class X IPS 2 MAN Cimahi City. The problem formulations in this study are: 1) Why should teachers make history learning plans by utilizing the Google Classroom-based Learning Management System (LMS) in fostering student creativity; 2) How is the learning process by utilizing the Google Classroom-based Learning Management System (LMS) in history learning; 3) What is the impact of using Google Classroom-based Learning Management System (LMS) in fostering student creativity. The method used in this research is descriptive verification. Based on the results of this study, it is known that the teacher has made a lesson plan, because the teacher has done a good plan, the application of Google Classroom can create a virtual classroom that creates a more effective communicative environment for teachers and students; The learning process using Google Classroom has been integrated with the use of the Creative Learning approach and the Video Critical Learning (VCL) learning model as well as lecture, assignment, discussion and question and answer methods. Google Classroom has also been integrated with Youtube, namely in the use of the chat feature in the Google Classroom forum/stream, this feature is useful because it can be a means of interaction between teachers and students or students with other students. In this feature students can express their creative opinions, can send video presentations that are integrated with Youtube as a result of their work to be watched, analyzed and commented on/criticized by other students; The use of Google Classroom-based LMS in fostering the creativity of students in class X IPS 2 MAN Cimahi City has had a pretty good impact.

Keywords: Creativity, creative, thinking, working, Google Classroom

Euis Nela, 2022

**PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS GOOGLE CLASSROOM DALAM
MENUMBUHKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Tesis	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 <i>Learning Management System (LMS)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2 <i>Google Classroom</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian <i>Google Classroom</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Kelebihan <i>Google Classroom</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Kekurangan <i>Google Classroom</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Peran <i>Google Classroom</i> Dalam Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3 <i>Creative Learning (Pembelajaran Kreatif)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian <i>Creative Learning (Pembelajaran Kreatif)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 <i>Creative Learning</i> dalam Pembelajaran Sejarah	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Ciri-ciri <i>Creative Learning (Pembelajaran Kreatif)</i>	Error! Bookmark not defined.

2.3.4	Dampak <i>Creative Learning</i> (Pembelajaran Kreatif) ..	Error! Bookmark not defined.
2.3.5	Cara Menumbuhkan <i>Creative Learning</i> (Pembelajaran Kreatif)	Error! Bookmark not defined.
2.3.6	Kreativitas Berpikir dan Berkarya dalam <i>Creative Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.7	Kelabihan dan Kekurangan <i>Creative Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4	Media Pembelajaran Sejarah	Error! Bookmark not defined.
2.5	Landasan Teori	Error! Bookmark not defined.
2.6	Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....		Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1.	Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.	Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.2.1	Sumber dan Jenis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2	Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.3	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.3.	Lokasi dan Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.	Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV		Error! Bookmark not defined.
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		Error! Bookmark not defined.
4.1	Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V		Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		Error! Bookmark not defined.
5.1	Simpulan	Error! Bookmark not defined.
1.2	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
1.3	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....		3
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Abedini, S. & Broujeni, R. B. (2016). Teacher Creativity in University Students' Views: A Content Analysis. *International Journal of Pharmaceutical Research & Allied Sciences*, 5(3), 379–386. Diakses dari <https://ijpras.com/storage/models/article/DmPTaPddBmErZM32YpE9rttS8DQUqj2NPJHcifaQzI2IpIuxBQ92O5SSsjWM/teacher-creativity-in-university-students-views-a-content-analysis.pdf>.
- Abrar. (2019). Kreativitas Pembelajaran: Perspektif Guru Sejarah Provinsi DKI Jakarta. *Seminar Nasional Sejarah ke 4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*. Hal. 254-265
- Adzharuddin, N.A & Ling. L.H. (2013). *Learning Management System (LMS) among University Students: Does It Work?.* *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, Vol. 3, No. 3, 248-252. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/269838611_Learning_Management_System_LMS_among_University_Students_Does_It_Work pada 15-10-2020
- Agustiana, dkk. (2020). Efektivitas Model OPPEMEI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Journal of Education Technology*. Vol. 4(2) pp. 150-160. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/25343>.
- Al-Marouf, R.A.S. & Al-Emran, M. (2018). Students Acceptance of *Google Classroom*: An Exploratory Study using PLS-SEM Approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, eISSN: 1863-0383, DOI: <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i06.8275>. Diakses dari <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/8275> pada 18-10-2020
- Amboro, K. 2019. Kontekstualisasi Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Sejarah. *Yupa: Historical Studies Journal* P-ISSN: 2541-6960; E-ISSN: 2549-8754 Vol. 3 No. 2, 90-106. diakses dari <http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/yupa> pada 20-09-2020

- Amiroh. (2013). *Antara Moodle, Edmodo dan Schoology*. [Online]. Diakses dari: <http://amiroh.web.id/antara-moodle-edmodo-dan-schoology/> pada 31-10-2020.
- Anggara, D.S dan Abdillah, C. (2019). *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: UNPAM PRESS
- Anggriawan, F.S, dkk. 2019. Pengembangan *Learning Management System* (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Sederajat. *Jurnal Tata Ria,s* Vol 9 No 2. DOI: <https://doi.org/10.21009/9.2.1.2009>. Diakses dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtr/article/view/13249> pada 16-10-2020
- Azhari & Somakim. 2013. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 7 No.2. Diakses dari <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/view/992>
- Cahapay, M.B, 2020 Rethinking Education in the New Normal Post-COVID-19 Era: A Curriculum Studies Perspective. *AQUADEMIA*, 4(2), ep20018. diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/341827574> pada 20-09-2020
- Cachia. R. dkk. (2010). *Creative Learning and Innovative Teaching*. Final Report on the Study on Creativity and Innovation in Education in the EU Member States. *European Commission Joint Research Centre Institute for Prospective Technological Studies*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed. Methods Approaches (4th ed.)*. California: SAGE Publications Asia-Pacific Pte. Ltd.
- Dariyo. A. (2003). Menjadi Orang Kreatif Sepanjang Masa. *Jurnal Psikologi* Vol. 1 No. 1. Diakses dari <https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-4949-kreatifseumurhidup.pdf>.
- Dash, S. (2020). *Google Classroom as Learning Management System to teach Biochemistry in a medical school*. *Biochemistry and Molecular Biology*

- Education*, 1-4. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/332487865_Google_classroom_as_a_learning_management_system_to_teach_biochemistry_in_a_medical_school pada 16-10-2020
- Davies. D., dkk (2013). Creative learning environments in education—A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*. <http://www.elsevier.com/locate/tsc>. Elsevier Ltd. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2012.07.004>.
- Fachruddin, F. (2018, 31 Desember). “Membangun Pembelajaran Kreatif” [Posel *mailing list*]. Diakses dari <https://mediaindonesia.com/opini/207341/membangun-pembelajaran-kreatif>
- Fauzan & Arifin, F. (2019). The Effectiveness of *Google Classroom* Media on the Students’ Learning Outcomes of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Department. *AL IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol 6 (2): 271-285 DOI: <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.5149> . Diakses dari <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/5149> pada 18-10-2020
- Fitriningtiyas, D.A., Umamah, N & Sumardi (2018). *Google Classroom: as a media of learning history. ICEGE 2018, IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science 243 (2019) 012156*. DOI: <https://doi:10.1088/1755-1315/243/1/012156>. Diakses dari <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1755-1315/243/1/012156> diakses pada 16-10-2020
- Gego, M. P. (2019). Penggunaan *Google Classroom* Dalam Proses Pembelajaran Siswa Di Smp Kristen Citra Bangsa. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Informatika*. Diakses dari <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jumpika/article/view/40>
- Hamdani. (2020). *Manfaat Teknologi Informasi di Tengah Pandemi Covid-19*. [online]. Santerdaily.com diakses dari <https://santerdaily.com/peristiwa/manfaat-teknologi-informasi-di-tengah-pandemi-covid-19/>

- Hardiyana, A. (2015). *Implementasi Google Classroom Sebagai Alternatif Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah*. Karya Tulis Ilmiah (LKTI) Tingkat Nasional. SMAN 1 Losari Dinas Pendidikan Kabupaten Cirebon Provinsi Jawa Barat. diakses dari <https://docplayer.info/47455341-Implementasi-google-classroom-sebagai-alternatif-dalam-meningkatkan-mutu-pembelajaran-di-sekolah.html>
- Harefa, N. (2020). *Learning Management System Aplikasi E-Learning Untuk Pembelajaran Online Dan Blended*. Jakarta: UKI Press.
- Hasanah. M & Tihawariyun. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Creative Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Ereksi Manusia Di SMA Negeri 2 Beutong Kabupaten Nagan Raya. *Prosiding Seminar Nasional Biotik 2018*.
- Hamzah. (2008). Teori Belajar Konstruktivisme. Diakses dari <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/08/20/teori-belajar-konstruktivisme/>
- Hudari, S. (2020). *Kelebihan Google Classroom untuk Pembelajaran Daring*. [Online]. Diakses dari <https://www.eudeka.id/7-manfaat-google-classroom-untuk-pembelajaran-daring/>
- Iskandar, dkk. (2020). *Aplikasi Pembelajaran TIK*. Yayasan Kita Menulis. Diakses dari 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 20 Oktober 2020.
- Izenstark. A. & Leahy. K. L. (2015). *Google Classroom for Librarians: Features and Opportunities*. *Library Hi Tech News*, Vol. 32 Iss: 9, pp.1 - 3. <http://dx.doi.org/10.1108/LHTN-05-2015-0039> diakses dari http://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1016&context=lib_ps_pubs
- Kamil, I. (2020, 09 Juni). *Pembelajaran Positif dari Covid-19: Penyerapan Teknologi dalam Pendidikan*. [online]. Kompas.com diakses dari

<https://edukasi.kompas.com/read/2020/06/09/223437171/pembelajaran-positif-dari-covid-19-penyerapan-teknologi-dalam-pendidikan>

- Kaviza. M. (2020). Kesiapan Murid Terhadap Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Platform Pembelajaran Sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, Volume 5, Issue 4, 108 - 115, DOI: <https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i4.397>. Diakses dari <https://msocialsciences.com/index.php/mjssh/article/view/397> pada 15-10-2020
- Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The digital course training workshop for online learning and teaching. *Education and Information Technologies*, 17(4), 365-379. <https://doi.org/10.1007/s10639-011-9164-x>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Masa Darurat Covid-19*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kumar, J. A., Bervell, B., & Osman, S. (2020). *Google Classroom: insights from Malaysian higher education students and instructors experiences*. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10163-x>
- Kurnia, D. (2021). Dinamika Gejala Kejenuhan Belajar Siswa Pada Proses Belajar Online Faktor-Faktor Yang Melaatar Belakang Dan Implikasinya Pada Layanan Bimbingan Keluarga. *Teaching, Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan* No.1 Vol. 1. Diakses dari <https://jurnalp4i.com/index.php/teaching/article/view/70>.
- Lin, S. Y. (2011). *Fostering Creativity through Education, A Conceptual Framework of Creative Pedagogy*. Scientific Research Publishing Inc. Creative Education, vol.2 No.3. DOI: 10.4236/ce.2011.23021. Diakses dari <https://www.scirp.org/journal/paperinformation.aspx?paperid=6710>.
- Lucas, B. & Anderson. M. (2015). *Creative Learning in Schools: what it is and why it matters A Rapid Evidence Scan*. Dusseldorp Forum. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/312039075>

- Mahnegar. F. (2012). *Learning Management System Farshad. International Journal of Business and Social Science*, Vol. 3 No. 12, 144-150. Diakses dari http://www.ijbssnet.com/journals/Vol_3_No_12_Special_Issue_June_2012/14.pdf pada 30-10-2020
- Marharjono. (2020). Manfaat Pembelajaran Sejarah Menggunakan *Google Classroom* Pada Masa Pancemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 5, No.1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19. diakses dari <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/download/155/176/> pada 20-09-2020
- Marjuki. (2020). *181 Model Pembelajaran Paikem Berbasis Pendekatan Sainifik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Millatana, M. E. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Matrik dengan Pembelajaran Blanded Learning Berbantuan *Google Classroom* di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Yogyakarta. *Jurnal Ide Guru*, Vol.4 No.2. Diakes dari <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/download/97/112> pada 26-10-2020
- Miles, M.B. & Huberman AM. (2000). *An Expenden Source Book Qualitative Data Analysis*. London: Sege Publication.
- Mulyasa. E. (2019). Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta: Bandung
- Moleong, L.J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Narwanti. S. (2014). *Creative Learning (Kiat Menjadi Guru Kreatif dan Favorit)*. Yogyakarta: Familia.

- Nastity, S.A. (2016). Perbedaan Tingkat Kreativitas Ditinjau dari Persepsi Anak Terhadap Pola Asuh Orangtua Siswa SD Muhammadiyah 4 Surabaya. Skripsi. Universitas Airlangga.
- Nela, E. (2020). Implementasi Teknologi Digital untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran dan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah Vol 4, No 1 (2020)*
- Nela, E & Supriatna, N. (2021). Creative Learning Through Google Classroom in History Learning During the Covid-19 Pandemic. Atlantis Perss. Diakses dari <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icess-21/125961132>.
- Ningsih, L. K. (2020). Kejenuhan Belajar Masa Pandemi Covid-19 Siswa Smta Di Kedungwungu Indramayu. Diakses dari <http://eprints.ums.ac.id/87028/10/naspub%20edit.pdf>.
- Nur. B, Nurdiana., Nurhalwa. (2019). Video Based Learning sebagai Media Belajar Biologi Jarak Jauh Masa Kini. Prosiding Seminar Nasioal Biologi VI Hal. 228-233. Diakses dari <https://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/view/10539>.
- Nurhayati, D., Az-zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan *Google Classroom* Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3771-3780. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Pradana, D. B.P & Harimurti, R. (2017). Pengaruh Penerapan Tools *Google Classroom* pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal IT-Edu*. Volume 02 Nomor 01, 59-67. Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20527> pada 16-10-2020.
- Pawicara, R. & Conilie, M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi Iain Jember Di Tengah Pandemi Covid-19. *Alveoli: Jurnal Pendidikan Biologi* Vol. 1, No. 1. Diakses dari <https://alveoli.iain-jember.ac.id/index.php/alv/article/view/7/4>.

- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 4 No. 3. Diakses dari <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/1923>
- Philip. R. (2015). Caught in the Headlights: Designing for Creative Learning and Teaching in Higher Education. *Creative Industries Faculty Queensland University of Technology*. Diakses dari <https://eprints.qut.edu.au/82748/>
- Primayonita. dkk. (2020). Model Creativity Learning Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Tanggung Jawab Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. JP2, Vol. 3 No. 2. pp. 211-222. p-ISSN: 2614-3909 e-ISSN : 2614-3895. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/26551>
- Pujihastuti, S. (2018). *Manajemen Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VII Di MTsN Jatinom Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017*. [Tesis]. Diakses dari <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/2173/1/Sri%20Pujihastuti.pdf> pada 21-10-2020.
- Pujilestari. Y (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. Adalah: Buletin Hukum dan Keadilan, Vol. 4, No. 1 (2020). Diakses dari <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/adalah/article/view/15394/7199>.
- Putro, B.L. dkk (2018). Creative learning model as implementation of curriculum 2013 to achieve 21st century skills. *MSCEIS Journal of Physics: Conference Series*. doi:10.1088/1742-6596/1280/3/032034
- Rahelly, Y. (2015). Media Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Criksetra*, Volume 4, Nomor 7, 92-98. Diakses dari <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/download/4779/2523> pada 01-11-2020
- Riel. M. (2019). Understanding Collaborative Action Research, Center For Collaborative Action Research. cadres.pepperdine.edu/ccar/define.html.

- diakses dari
https://base.socioeco.org/docs/center_for_collaborative_action_research.pdf
- Rhodes, M. 1961. An Analysis Of Creativity. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), 305-310. Diakses dari <https://www.jstor.org/stable/20342603>.
- Sabran & Sabara. E. (2019). Keefektifan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran. *Pros. Semin. Nas. Lemb. Penelit. UNM*, 122–125, ISBN: 978-602-5554-71-1. Diakses dari <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/download/8256/4767> pada 14-10-2020.
- Sadikin, A & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, ISSN 2580-0922 (online), ISSN 2460-2612 (print) Volume 6, Nomor 02, Tahun 2020, Hal. 214-224 diakses dari <https://online-journal.unja.ac.id/biodik> pada 20-09-2020
- Shaharane, I.N.M. dkk,. (2016). The Application of *Google Classroom* as a Tool for Teaching and Learning. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering*, Vol. 8 No. 10 ISSN: 2180-1843 e-ISSN: 2289-8131. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/313717807_The_application_of_Google_Classroom_as_a_tool_for_teaching_and_learning pada 15-10-2020
- Soni. dkk (2018). Optimalisasi Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri Bangkinang. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*. Vol.2 No.1. ISSN: 2550-0198. Diakses dari <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/view/361>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati. (2020). Implementasi Pemanfaatan *Google Classroom* Dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4.0. *Jurnal Kreatif Online*, Vol. 8 No. 1, ISSN 2354-614X. Diakses dari <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/15680>.

- Sukmawati, S., & Nensia, N. (2019). The Role of *Google Classroom* in ELT. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(2), 142–145. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i2.1526>
- Supriatna, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, Vol II No.2. doi: <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16629>
- Supriatna, N & Maulidah. N. (2020). Pedagogik Kreatif, Menumbuhkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS. Bandung: PT Rosdakarya.
- Suryana & Riduwan (2010). *Statistika Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Susanti. S. (2020). Praktik Pembelajaran Sejarah Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*. Vol. 5, No. 2, Desember 2020, Hal. 102-106. diakses dari <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Suwandayani. dkk. (2019). Perencanaan Pembelajaran Creative Learning dalam mata kuliah profesi keguruan. *Elementa: Jurnal Prodi PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*. Vol. 1 , No. 1, *Halaman:9-17*. Website jurnal: <http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgs>
- Susilo, J., Kartono & Mastur, Z. (2019). Analysis Metacognition and Communication Mathematics in Blended Learning Use *Google Classroom*. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 8(1), 72-83. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer/article/view/24825> pada 31-10-2020
- Teknogue. (2020, 30 Juli). *Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom*. [online]. Diakses dari <https://guetekno.com/kelebihan-google-classroom/>.
- Tolok, A.D (2020, 02 Juli). *Pandemi Covid-19, Mendikbud: Saatnya Manfaatkan Teknologi dengan Optimal* [online]. *Bisnis.com* diakses dari <https://kabar24.bisnis.com/read/20200702/79/1260858/pandemi-covid-19-mendikbud-saatnya-manfaatkan-teknologi-dengan-optimal>
- Policy Brief: Education During COVID-19 and Beyond*. (2020). Uneted Nation.

- Umami. N. & Purwaningsih. S.M (2018). Kreativitas Pembelajaran Sejarah Di Kelas (Guru Sejarah Alumni Pendidikan Provesi Guru). AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah Volume 6, No. 2.
- Umami. L.P (2017). Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaranbahasa Inggris. PRASI. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/prasi.v11i01.10964>. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI/article/view/10964>
- Vasanth. S & Sumathi, C.S. (2020). *Learning Management Systems through Moodle and Google Classroom for Education. Advances in Research* 21(10): 32-37, 2020; Article no.AIR.61324 ISSN: 2348-0394, NLM ID: 101666096. Diakses dari <https://www.journalair.com/index.php/AIR/article/view/30249> pada 15-10-2020
- Widiadi. A.N. dkk. (2013) Pendidikan Sejarah, Suatu Keharusan; Reformulasi Pendidikan Sejarah. *Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Wijaya, A. (2016). Analysis of factors affecting the use of *Google Classroom* to support lectures. *Kertas kerja yang dibentangkan di 5th International Conference on Information Technology and Engineering Application Palembang-Indonesia, 19-20 Februari 2016.* Diakses dari <http://eprints.binadarma.ac.id/2777/1/ICIBA2016-09-Wijaya-GoogleClassroom.pdf> pada 16-10-2020
- World Health Organization. (2020). *WHO Director-General's Opening Remarks at the Media Briefing on COVID-19 - 11 March 2020.* [online]. Diakses dari <https://www.who.int/dg/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-themedia-briefing-on-covid-19> pada 02-11-2020
- Yasar, O & Adiguzela, T (2010). A working successor of *Learning Management Systems: SLOODLE. Procedia Social and Behavioral Sciences* 2. 5682–5685 hlm. 5682-5686. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/248607284_A_working_successor_of_learning_management_systems_SLOODLE pada 15-10-2020

Yulifar, L. (2018). Teacher's Effort in Improving Historical Writing Skill by Presenting Historian as Resources Person on Historical Learning. *Advances in Social Education and Humanities Research 1st International Conference of Innovation in Education (ICoIE): Atlantis Press, 1(178), 230-234.*