



PENERAPAN APLIKASI PADLET DAN GOOGLE MEET DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SISWA KELAS XI IPA 2 SMAN 1 SUMBERREJO BOJONEGORO MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING

Janji Purwanto¹, Ririn Mulyati², Dhimas Aris stywan Soesanto³, Akbar satria putra mahendra⁴, Asy Syifa Rizki Wiyananda⁵

Pascasarjana Universitas Gresik
Email: janjipurwanto@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI IPA 2 di SMAN 1 Sumberrejo-Bojonegoro melalui penerapan aplikasi Padlet dan Google Meet dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning. Pandemi COVID-19 telah mengakibatkan perubahan besar dalam metode pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh (daring), yang diiringi dengan penurunan tingkat kehadiran dan pengumpulan tugas siswa. Studi ini mengidentifikasi masalah utama seperti kejenuhan dalam pembelajaran daring, kurangnya interaksi antara guru dan siswa, serta rendahnya motivasi dan penguasaan materi oleh siswa. Melalui penerapan Padlet dan Google Meet yang lebih interaktif, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam absensi dan pengumpulan tugas, serta mendesain media yang menarik untuk memotivasi minat belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti dalam meningkatkan mutu pembelajaran daring.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Padlet, Google Meet, Discovery Learning, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract: This study aims to improve the learning outcomes and motivation of students in class XI IPA 2 at SMAN 1 Sumberrejo-Bojonegoro through the application of Padlet and Google Meet using the Discovery Learning model. The COVID-19 pandemic has caused significant changes in the learning method from face-to-face to distance learning (online), accompanied by a decline in student attendance and assignment submission rates. This study identifies major issues such as boredom in online learning, lack of interaction between teachers and students, and low motivation and mastery of material by students. Through the implementation of the more interactive Padlet and Google Meet, this research aims to determine student activity in attendance and assignment submission, as well as to design engaging media to motivate students' learning interest. The results of this study are expected to benefit students, teachers, schools, and researchers in improving the quality of online learning.

Keywords: Online Learning, Padlet, Google Meet, Discovery Learning, Learning Motivation, Learning Outcomes

Pendahuluan

Virus COVID-19 pada tahun 2020 memberikan dampak yang luar biasa hampir pada semua bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Dengan adanya virus COVID-19 ini, proses pembelajaran berubah dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Namun, dalam keadaan ini pun, guru masih harus melaksanakan kewajibannya sebagai pengajar, memastikan siswa memperoleh informasi atau ilmu pengetahuan.

Pemerintah Indonesia mengimbau untuk tetap di rumah dan mengisolasi diri dengan menerapkan aturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk penanganan COVID-19, bertujuan agar virus tidak menyebar lebih luas dan upaya penyembuhan berjalan maksimal. Dalam usaha pembatasan sosial ini, kegiatan pendidikan dilakukan secara online melalui pembelajaran daring (dalam jaringan) dengan memanfaatkan teknologi, khususnya internet.

Pembelajaran daring dilakukan dengan sistem belajar jarak jauh, di mana kegiatan belajar mengajar (KBM) tidak dilakukan secara tatap muka. Sebagai alternatif, guru menggunakan aplikasi Padlet dan Google Meet untuk mendukung pembelajaran daring. Padlet adalah aplikasi papan tulis digital yang memudahkan kolaborasi antara guru dan siswa, sedangkan Google Meet adalah aplikasi konferensi video yang memungkinkan pertemuan virtual secara real-time.

Menurut Arifin, pembelajaran daring dapat mengurangi efektivitas proses belajar mengajar karena kurangnya interaksi langsung antara guru dan siswa¹. Selain itu, menurut Widyastuti, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena tidak ada penjelasan langsung dari guru². Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Sebagai contoh, penelitian oleh Kholidah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tanpa strategi pengajaran yang tepat dapat menyebabkan kebingungan dan ketidakjelasan pada siswa³.

Mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas XI IPA 2 SMAN 1 Sumberrejo-Bojonegoro melalui penerapan aplikasi Padlet dan Google Meet dengan model pembelajaran Discovery Learning. Model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Discovery Learning merupakan pendekatan yang mendorong siswa untuk aktif mencari informasi dan memecahkan masalah, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa⁴.

Penelitian ini juga ingin mengetahui keaktifan siswa dalam absensi dan pengumpulan tugas, serta merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk memotivasi minat belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti dalam meningkatkan mutu pembelajaran daring.

Lebih lanjut, penelitian oleh Huang et al. menunjukkan bahwa penggunaan alat kolaboratif seperti Padlet dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran⁵. Sementara itu, penelitian oleh Kohnke dan Moorhouse menunjukkan bahwa konferensi video menggunakan Google Meet dapat memberikan fleksibilitas dalam pengajaran dan memungkinkan interaksi real-time yang penting dalam pembelajaran jarak jauh⁶.

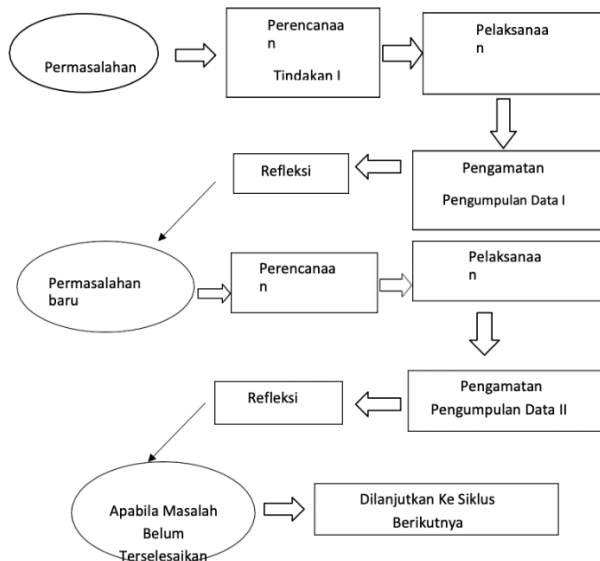
¹ Arifin, Z. (2020). Pembelajaran Daring dalam Masa Pandemi COVID-19: Dampak dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 45-55. ² Widyastuti, E. (2020). Tantangan Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan*, 5(4), 213-225. ³ Kholidah, N. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan*, 5(3), 112-120. ⁴ Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21-32.. ⁵ Huang, R., Tlili, A., Chang, T. W., Zhang, G., & Chang, M. (2020). Disruptive and emerging technology trends across the globe. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1831–1834.. ⁶ Kohnke, L., & Moorhouse, B. L. (2020). Facilitating synchronous online language learning through Zoom. *RELC Journal*, 51(2), 235-245

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPA 2 SMAN 1 Sumberrejo Tahun Pelajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini dipilih karena mereka mengikuti pembelajaran daring yang menggunakan aplikasi Padlet dan Google Meet. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Sumberrejo, Bojonegoro, dengan platform Google Meet, Padlet, dan Google Classroom, menggabungkan metode sinkron dan asinkron, selama Program Pengalaman Lapangan (PPL).

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menjelaskan apa (what), mengapa (why), di mana (where), kapan (when), dan bagaimana (how) penelitian dilakukan, serta melakukan pengamatan terhadap diri sendiri dalam menerapkan metode pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengimplementasikan rencana yang telah disusun dengan menggunakan Padlet dan Google Meet dalam model pembelajaran Discovery Learning. Pada tahap observasi, peneliti mengamati proses pembelajaran dan mengumpulkan data mengenai keaktifan siswa, tingkat kehadiran, serta pengumpulan tugas. Tahap refleksi melibatkan analisis dan evaluasi terhadap data yang telah dikumpulkan untuk mengetahui efektivitas tindakan yang dilakukan dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Jika masalah belum terselesaikan pada Siklus I, penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan mengikuti tahap yang sama. Setiap siklus dirancang untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran dan memecahkan masalah yang ada. Para peneliti berpendapat bahwa penerapan aplikasi Padlet dan Google Meet dengan model pembelajaran Discovery Learning dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Mereka menekankan pentingnya variasi platform dalam pembelajaran daring untuk menjaga minat dan keterlibatan siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat signifikan dalam konteks pembelajaran daring, khususnya selama masa pandemi COVID-19.



Siklus dalam Penelitian

Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMAN 1 Sumberrejo-Bojonegoro setelah menerapkan aplikasi Padlet dan Google Meet dengan model pembelajaran Discovery Learning. Pada tahap pra-siklus, data awal menunjukkan variasi nilai sikap siswa dengan predikat mulai dari C (75) hingga B (81,25), dan nilai tertinggi sebesar 93,75 (predikat A). Nilai-nilai ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk peningkatan dalam metode pembelajaran agar lebih efektif dalam memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Berikut adalah tabel sikap siswa pada pra siklus.

No	NISN	Nama Siswa	JK	Skor (maks 16)	Nilai Akhir	Predikat
1	0044934278 / 11798	ALFINA DAMAYANTI	P	13	81,25	B
2	0048419949 / 11799	ANNISA DESTIANA	P	12	75	C
3	0035473141 / 11800	BAYTI NUR FITRIA	P	13	81,25	B
4	0042837207 / 11801	DHITA ARFINA PAMBAYUN	P	13	81,25	B
5	0036243993 / 11802	DLAH NAILIS SA'ADAH	P	12	75	C
6	0048139569 / 11803	DIMAS SAPUTRA KURNIATULLAH	L	14	87,5	B
7	0036434790 / 11804	DWI NOVITA SAPUTRI	P	13	81,25	B
8	0043023759 / 11805	DWI NUR FAIZAH	P	12	75	C
9	0041372450 / 11806	EKKY NUR ARVIA FAHMA	P	13	81,25	B
10	0069793521 / 11807	FAHRI WAHYU SAPUTRA	L	12	75	C
11	0049494701 / 11808	FIRDAUSI	P	15	93,75	A
12	0048589409 / 11809	Fitri Isma Widayanti	P	13	81,25	B
13	0041867395 / 11810	GATAN ABDILLAH	L	12	75	C
14	0035473130 / 11811	GLADIS NICKY ARTAMEVIA	P	13	81,25	B
15	0031648150 / 11812	ISBULLAH AFIF	L	12	75	C
16	0041372464 / 11813	LISDA OKTAFIASARI	P	14	87,5	B
17	0055818093 / 11814	MAULIDIKA NUR MUHAMMAD ASPARI	L	13	81,25	B
18	0042598948 / 11815	MEISTA AULIA ULFA	P	12	75	C
19	0044123282 / 11816	MOCH. FAJAR RENDRA AMIRUL IZACHI	L	13	81,25	B
20	0049066487 / 11817	MUHAMAD ILHAM SAIFUDIN	L	12	75	C
21	0036406397 / 11818	Muhammad Nabil	L	14	87,5	B
22	0043351266 / 11819	NABILA FAYZA RAHMA	L	12	75	C
23	0064336827 / 11820	NABILA ULFIATUR ROHMAH	P	13	81,25	B
24	0042661685 / 11821	NIKEN AYU ANGGRAHINI	P	13	81,25	B
25	0037131860 / 12082	RACHMA ALYA PUTRI	P	14	87,5	B
26	0041429427 / 11823	RIZXAN AURIA MAHARANI	P	13	81,25	B
27	0035473634 / 11824	ROSSA SALSABILLA AMELIA	P	12	75	C
28	0039123965 / 11825	SALSABILA EKA PUTRI AMELIA	P	13	81,25	B
29	0043697469 / 11826	SIGIT ARI PRASETYO	L	13	81,25	B
30	0047360316 / 11827	TALITHA NADIA ZULFA IRWAN	P	14	87,5	B
31	0043828550 / 11828	Tri Devy Wulandari	P	13	81,25	B
32	0043944044 / 11829	VIRA AUNIA ARIESTYANI	P	15	93,75	A
33	0042598052 / 11830	VIRA FARIDA	P	13	81,25	B
34	0035084281 / 11831	Virjinia Sheva Windy Arini	P	13	81,25	B
35	0042169975 / 11832	WAHYU IVAN FAIZIN	P	12	75	C
36	0039533930 / 11833	WAHYUDA ERGIKA	L	14	87,5	B

Pada Siklus I, penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menjelaskan secara rinci tentang apa, mengapa, dimana, kapan, dan bagaimana penelitian ini dilakukan. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap diri sendiri saat menerapkan pendekatan, model, atau metode pembelajaran untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Tahap tindakan pada Siklus I melibatkan pembelajaran menggunakan Google Meet dan Padlet, dengan tujuan meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. Peneliti memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang ada pada kedua aplikasi tersebut untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif.

Observasi pada Siklus I dilakukan dengan mencatat proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Peneliti memperhatikan bagaimana siswa merespon pembelajaran interaktif dan sejauh mana mereka terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dari observasi ini kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas metode yang diterapkan.

Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif Google Meet dan Padlet berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai sikap siswa meningkat dibandingkan dengan fase pra-siklus, begitu juga dengan nilai pengetahuan dan keterampilan mereka. Nilai pengetahuan yang diharapkan mencapai 80, sementara nilai keterampilan yang diharapkan adalah 85.

No	Kriteria	Jumlah	Prosentase
1	A	3	8,3%
2	B	27	75%
3	C	6	16,7%
4	K	0	0%

Tabel sikap

No	Kriteria	Jumlah	Prosentase
1	A	6	16,7%
2	B	15	41,7%
3	C	10	27,8%
4	K	5	13,8%

Tabel Pengetahuan

No	Kriteria	Jumlah	Prosentase
1	A	7	19,4%
2	B	17	47,2%
3	C	11	30,6%
4	K	1	2,8%

Tabel Keterampilan

Pada Siklus II, tahapan perencanaan dan tindakan disesuaikan berdasarkan refleksi dari Siklus I. Peneliti melanjutkan perbaikan dari siklus sebelumnya dan menambahkan metode interaktif lainnya untuk lebih meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran tetap menggunakan Google Meet dan Padlet, namun dengan variasi yang lebih banyak dalam metode penyampaian materi.

Observasi pada Siklus II dilakukan dengan lebih mendalam, memperhatikan keaktifan siswa dan pemahaman materi yang diajarkan. Peneliti mencatat bagaimana siswa merespon terhadap metode interaktif yang baru diterapkan dan sejauh mana mereka memahami materi yang disampaikan.

Hasil refleksi pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa meningkat lebih tinggi dibandingkan dengan Siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan semakin efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan Google Meet dan Padlet secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi, sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi. Penelitian ini juga membuktikan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan analisis dan interaksi yang lebih intensif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Para peneliti berpendapat bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan variatif sangat diperlukan dalam konteks pembelajaran daring. Dengan adanya pandemi COVID-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring, penggunaan aplikasi seperti Google Meet dan Padlet menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran daring yang lebih efektif dan menarik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Padlet dan Google Meet dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI IPA 2 SMAN 1 Sumberrejo Bojonegoro melalui model pembelajaran Discovery Learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kedua aplikasi ini mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pada tahap awal penerapan, hasil belajar siswa cenderung rendah akibat kurangnya interaksi dan keaktifan dalam pembelajaran daring menggunakan platform yang sebelumnya diterapkan, yaitu Quipper School. Namun, setelah penerapan Padlet dan Google Meet dengan model pembelajaran Discovery Learning, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Aplikasi Padlet memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi dan berbagi informasi, sedangkan Google Meet memfasilitasi interaksi langsung antara guru dan siswa. Model pembelajaran Discovery Learning sendiri mendorong siswa untuk menemukan konsep secara mandiri melalui eksplorasi dan penyelidikan. Kombinasi ini berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Selain itu, data absensi dan pengumpulan tugas menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan aplikasi ini. Sebelum penerapan, absensi dan pengumpulan tugas siswa cenderung menurun setiap minggu, namun setelah penggunaan Padlet dan Google Meet, keaktifan siswa dalam mengisi absensi dan mengumpulkan tugas meningkat secara konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi yang lebih dinamis dan menarik dalam pembelajaran daring dapat mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan partisipasi mereka.

Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Model pembelajaran Discovery Learning yang diterapkan melalui Padlet dan Google Meet memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang bagi siswa, sehingga meningkatkan keinginan mereka untuk belajar dan berprestasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Padlet dan Google Meet dalam pembelajaran daring dengan model pembelajaran Discovery Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memfasilitasi proses belajar mengajar, tetapi juga dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Hal ini penting untuk diperhatikan oleh para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Padlet dan Google Meet dalam pembelajaran daring dengan model pembelajaran Discovery Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI IPA 2 SMAN 1 Sumberrejo Bojonegoro. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Penggunaan Padlet dan Google Meet memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, yang berhasil meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Aplikasi Padlet memungkinkan siswa untuk berbagi informasi dan berpartisipasi aktif dalam diskusi, sementara Google Meet memfasilitasi interaksi langsung antara guru dan siswa, memberikan kesempatan untuk komunikasi yang lebih efektif dan efisien.

Model pembelajaran Discovery Learning yang diterapkan melalui kedua aplikasi tersebut mendorong siswa untuk secara mandiri menemukan konsep dan solusi melalui eksplorasi dan penyelidikan. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model ini menunjukkan efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan.

Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang berarti. Pembelajaran yang lebih menarik dan menantang melalui metode Discovery Learning yang difasilitasi oleh Padlet dan Google Meet berhasil meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran. Data menunjukkan peningkatan keaktifan dalam absensi dan pengumpulan tugas, yang mencerminkan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui aplikasi Padlet dan Google Meet, dengan model pembelajaran Discovery Learning dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Temuan ini penting untuk dipertimbangkan oleh para pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif di era digital saat ini.

Daftar Pustaka

- Arifin, Z. (2020). Pembelajaran Daring dalam Masa Pandemi COVID-19: Dampak dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 45-55.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21-32.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. [Online]. Tersedia di: <https://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.

- Huang, R., Tlili, A., Chang, T. W., Zhang, G., & Chang, M. (2020). Disruptive and emerging technology trends across the globe. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1831–1834.
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2000). *Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Kemendikbud. (2016). *Panduan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kholidah, N. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan*, 5(3), 112-120.
- Kohnke, L., & Moorhouse, B. L. (2020). Facilitating synchronous online language learning through Zoom. *RELC Journal*, 51(2), 235-245.
- Nana, S. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Widyastuti, E. (2020). Tantangan Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan*, 5(4), 213-225.