

Penerapan Pembelajaran Secara Daring Aplikasi Google Classroom Di SMPTK Galang Kasih

Ahmad Dhenny Bagaskara¹, I Nyoman Tri Anindia Putra²

¹STIKI Indonesia, Denpasar-Bali-Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.051.06>

Article History

Submitted : 2021

Accepted : 2021

Published : 2022

Keywords

STIKI Teaching
Campus, Online
Learning Media

Abstrak

Penulis disini telah memperoleh informasi mengenai hasil dari penelitian terhadap SMPTK Galang Kasih dari penulis sebelumnya, secara keseluruhan. Lalu penulis hendak melanjutkan kinerja kearah programnya yakni, penyediaan materi pembelajaran interaktif mata pelajaran Sejarah Gereja, terdiri dari kegiatan pembuatan slide materi belajar dan juga pembuatan video belajar interaktif (sebagaimana hasil yang disepakati bersama, setelah penulis sebelumnya melakukan evaluasi dengan seluruh anggota kelompok lainnya dan juga tenaga pendidik disekolah terkait). Diperoleh juga informasi, sebagian besar tenaga pendidik disekolah tersebut, masih kurang menguasai penggunaan teknologi lain guna implementasi pengefektifan proses belajar mengajar mereka. Karenanya, disini penulis melanjutkan program kegiatan sekaligus memutakhirkan penelitiannya dengan melakukan penjadwalan terkait waktu perangkuman materi dan pengambilan video belajar dengan tenaga pendidik dari mata pelajaran Sejarah Gereja disekolah tersebut, diharapkan setiap hasil akhir dari program ini dapat mengefektifkan proses belajar mengajar disana, sehingga mampu menaikkan kembali minat belajar siswa/i nya dan tentu akan berujung pada peningkatan nilai setiap siswa/i dalam pembelajaran mereka kedepannya. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan secara berkelanjutan kedepannya disekolah tersebut.

Abstract

The author here has obtained information about the results of research on SMPTK Galang Kasih from previous authors, as a whole. Then the author wants to continue his performance towards the program, the provision of interactive learning materials for Church History subjects, consisting of activities for making slides of learning materials and also making interactive learning videos (as the results were mutually agreed upon, after the previous author conducted an evaluation with all other group members and also teaching staff at the school concerned). Other information saved, that most of the teaching staff at the school, still lacks mastery of the use other technologies for the implementation to effectiveness their teaching and learning process. Therefore, here the author continues the program of activities as well as updating his research by scheduling related time for summarizing material and taking learning videos with educators from Church History subjects at the school, the author here hope that each final result of this program can streamline the teaching and learning process there, so as to be able to raise the level again students' interest in learning and of course will lead to increase the value of each student in their future learning. This learning media can also be used sustainably in the future at the school.

✉ Corresponding author :

Alamat : Jl. Raya Sesetan Gg. Udang 1

E-mail : ahmaddhennybagaskara@gmail.com

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang sangat pesat. Komunikasi adalah salah satu hal terpenting dalam aplikasi (Aditama et al., 2021). Seiring dengan perkembangannya, pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan di Indonesia masih belum tertata dengan sangat baik. Dalam proses belajar mengajar, model pembelajaran sangat mempengaruhi hasil dari proses tersebut (Sepdyana Kartini & Nyoman Tri Anindia Putra, n.d.). Dengan teknologi yang semakin canggih, banyak manfaat yang dapat diperoleh seperti bisa belajar kapan saja dan dimana saja (Wardhani et al., 2018). Pada era globalisasi dan era industri 4.0, teknologi informasi sudah seharusnya menjadi sarana yang membantu kegiatan yang salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Apalagi pada saat pandemi seperti ini sangat dibutuhkan informasi pada setiap sekolah untuk membantu siswa-siswi mengetahui informasi yang berada di sekolah (G R W Astari & Nyoman Putra, 2021). Dengan adanya teknologi informasi dibidang pendidikan ini, maka akan mempermudah aktifitas belajar mengajar ditengah situasi pandemi (during), yang mengecilkan kemungkinan tenaga pengajar dengan siswanya bisa betatap muka secara langsung. Pembelajaran berpusat kepada peserta didik, dimana tujuan yang ingin dicapai bukan sekedar hasil belajar, melainkan proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik, sehingga proses pembelajaran bermakna dan hasil belajar peserta didik dapat tercapai dengan optimal (Mariyana, 2020). Maka dari itu teknologi sebagai ujung tombak pendidikan secara jarak jauh ini, sudah seharusnya diberdayakan dan diterapkan dengan sangat baik. Salah satu kualifikasi yang harus dimiliki oleh Teknologi Pendidikan yaitu mampu mengembangkan media dan/atau sumber belajar (Kunto et al., 2021).

Sekolah Menengah Pertama TK “Galang Kasih” merupakan salah satu bidang pendidikan yang bergerak ditengah pandemic Covid-19. Jika

diamati dari proses belajar mengajar yang dilakukan dengan bantuan bidang teknologi (during), mereka kurang mendalami penggunaannya. Rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar, sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran (Nyoman Tri Anindia Putra et al., 2019). Hal ini berdampak pada peserta didik yang mengalami kekurangan minat dalam kegiatan belajar mengajar dan berakibat pada menurunnya hasil dan nilai mereka. Sehingga kami sebagai Mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia ingin mengoptimalkan penggunaan teknologi pada proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan minat peserta didik, meningkatkan kreativitas tenaga pendidik serta meningkatkan hasil dan nilai peserta didik dalam proses belajar mengajar, di Sekolah Menengah Pertama TK “Galang Kasih”, Ubung, Cargo Permai, Bali.

Hampir semua mata pelajaran mengimplementasikan media pembelajarana dalam kegiatan belajar mengajar (Kartini et al., 2020). Dari hal itulah penulis berinisiatif untuk melakukan penginovaisan kegiatan belajar mengajar disekolah ini dengan menggunakan platform pembelajaran online, yakni Aplikasi Google Classroom. Karena jika dilihat dari bagaimana penulis menggunakan Google Classroom sebelumnya (lebih tepatnya selama masa pandemi ini berlangsung), aplikasi ini sangatlah mempermudah kinerja setiap lini pembelajaran, sederhana, dan tentunya lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami. Oleh karena itu, muncullah sebuah ide melalui program KKNT yang diselenggarakan oleh STIKI Indonesia bersama BNPB mendukung kegiatan merdeka belajar (Kampus Merdeka) untuk mendukung kegiatan belajar mengajar pada tenaga pendidik, dengan menerapkan Innovative E-learning Dalam Pembelajaran Secara During Untuk Pemberdayaan Tenaga Pendidik Dalam Bentuk Video Sebagai Sarana Belajar Mengajar Kestudi Kasus: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Proses Belajar Mengajar. Peran pendidik disini adalah untuk mengelola aktivitas pembelajaran (Ariani, 2018).

Hal ini dilakukan guna membantu tenaga pendidik dalam proses pembelajaran daring, agar lebih efektif dan kreatif melalui artikel penelitian kami yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Secara Daring Pada Aplikasi Google Classroom dengan Pemberdayaan Tenaga Pendidik Dalam Bentuk Video Sebagai Sarana Mengajar Kestudi Kasus: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Proses Belajar Mengajar”. Jadi dengan dijalankannya program penggunaan aplikasi Google Classroom dan sekaligus pembuatan video pembelajaran interaktif ini (pada setiap bab dimata pelajaran terpilih), akan sangat membantu setiap tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajarannya kedepan atau secara berkelanjutan. Sehingga kami dengan yakin program ini akan sangat membantu seluruh lini pembelajaran disekolah tersebut.

METODE

Adapun 2 metode pelaksanaan yang penulis gunakan untuk mencapai tujuan dan manfaat yang diharapkan, berikut penjabaran lengkapnya pada tabel 1.

Tabel 1 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode Pelaknaan	Program Utama	Kegiatan Pendukung
Pembuatan Slide Materi Belajar	Program Penyediaan 1 Materi Pembelajaran Interaktif Dari Mata Pelajaran Sejarah Gereja	Melakukan perangkuman materi belajar mata pelajaran Sejarah Gereja secara keseluruhan untuk kelas 9 di SMP TK Galang Kasih
Pembuatan Video Interaktif	Program Penyediaan 2 Materi Pembelajaran Interaktif Dari Mata Pelajaran Sejarah Gereja	Melakukan pengambilan dan pengeditan video pembelajaran interaktif yang didampingi langsung oleh tenaga pendidik dari mata pelajaran Sejarah Gereja di SMP TK Galang Kasih

Pada tahapan ini setiap metode pelaksanaan ditentukan untuk membantu terealisasinya program utama dengan sebaik mungkin dan juga didukung oleh kegiatan-kegiatan lainnya. Dimana pada tahapan

sebelumnya, juga telah dilaksanakan program pengenalan (komputer dan aplikasi Google Classroom) oleh penulis lain. Sehingga disusunlah setiap program kegiatan diatas untuk mengoptimalkan hasil program dari penulis sebelumnya.

A. Jenis Pelaksanaan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penulis mengaitkan nilai/data yang didapatkan oleh peneliti/penulis sebelumnya kedalam “Metode Studi Kasus,” sehingga mampu menciptakan suatu program baru yakni “Program Penyediaan Materi Pembelajaran Interaktif Dari Mata Pelajaran Sejarah Gereja”. Sebagaimana yang dicantumkan pada metode penelitian diatas, terdapat 2 metode pelaksanaan didalam 1 program milik penulis. Untuk memfasilitasi pembelajaran online yang disarankan, penulis memberikan inovasi pembelajaran lainnya berupa pengemasan materi kedalam bentuk slide dan juga video interaktif pada beberapa pelajaran terpilih (hal ini diakibatkan oleh terbenturnya jadwal antara kegiatan lain disekolah dengan kegiatan KKNT ini). Mata Pelajaran yang terpilih dikualifikasikan kedalam 3 golongan, mulai dari Mata Pelajaran Umum, Mata Pelajaran Agama dan Mata Pelajaran Pendukung.

B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Program KKN Tematik STIKI Kampus Mengajar ini dilaksanakan utamanya diarea Sekolah Menengah Pertama Teologi Kristen Galang Kasih, yang secara geografis terletak di Desa / Kelurahan Ubung, diwilayah Kecamatan Denpasar Utara dan Kota Denpasar, Bali (beberapa kegiatan pendukung lain dilakukan dirumah penulis). Program KKN Tematik ini dijalankan selama 3 bulan terhitung mulai tanggal 26 Juli sampai dengan 26 September 2021, diwaktu yang disesuaikan dengan jadwal belajar-mengajar disekolah terkait. Sebab pengabdian kepada masyarakat merupakan pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan melalui

metodologi ilmiah (Putu Dody Setiawan, Ketut Sepdyana Kartini, 2021).

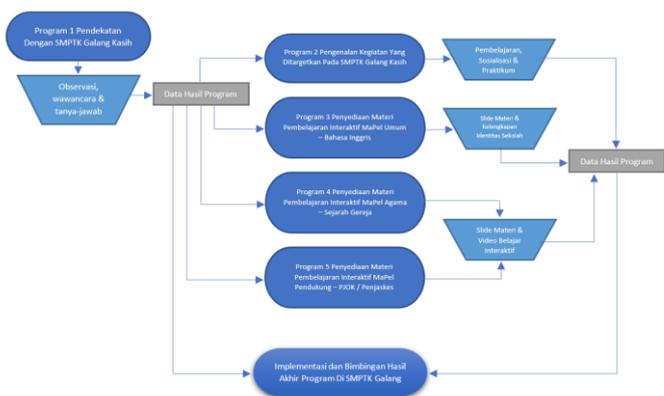
C. Target / Subjek Pelaksanaan

Pada Mata Pelajaran “Sejarah Gereja,” penulis perlu membantu tenaga pendidik, untuk melakukan inovasi dalam penyampaian segenap materinya dengan sesempurna dan semenarik mungkin. Dari sudut pandang kami didapatkan, bahwa setiap siswa perlu mengetahui cerita awal-mula/sejarah dari kepercayaannya untuk menjadi pribadi yang baik, bagi seluruh lini hidupnya.. yang dimaksud lini disini adalah diri sendiri, keluarga dan negaranya. Mengaca dari amanah Bung Karno yakni, "Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarahnya!"

D. Prosedur Pelaksanaan

Prosedur kegiatan secara keseluruhan pada KKN Tematik ini disusun bersama dengan seluruh pihak terkait SMPTK Galang Kasih. Kegiatan KKN Tematik ini diberikan jadwal selama 3 bulan dan didampingi langsung oleh 2 orang tenaga pendidik dalam hal ini disebut “Pembina Lapangan” dari sekolah tersebut dan Dosen Pembimbing dari Kampus STIKI Indonesia. Pada KKN Tematik ini program utamanya adalah “Penerapan Pembelajaran Secara Daring Aplikasi Google Classroom Di SMPTK Galang Kasih” dan untuk memaksimalkan program tersebut, disusunlah 5 program pendukung lain yang masing-masing programnya dipimpin oleh mahasiswa yang berbeda-beda (dalam 1 kelompok ini).

Berikut ini susunan sekaligus prosedur kegiatan dari KKNT ini, secara keluruhan dalam satu kelompok;



HASIL DAN PEMBAHASAN

Apabila sebelumnya penulis melakukan penentuan dan penyusunan berbagai jenis program dan kegiatan, maka sekarang diperoleh hasil dari setiap program dan kegiatan tersebut, penjabarannya sebagai berikut.

Tabel 2 Nama dan Hasil Akhir Setiap Kegiatan

Nama Program	Hasil Akhir Kegiatan
Pembuatan Slide Materi Belajar	
Pembuatan Video Interaktif	

Pertama mengenai pembuatan slide materi belajar terkait mata pelajaran Sejarah Gereja. Didapatkan informasi dari penelitian sebelumnya, bahwa sebagian besar tenaga pendidik di SMPTK Galang Kasih kurang memahami media pembelajaran online yang ada saat ini. Sehingga mereka melakukan pembelajaran dengan sebagaimana yang sudah disampaikan oleh siswa/i sebelumnya yakni menggunakan whatsapp (grup). Lalu dari hal itulah penulis disini, melakukan inovasi penyediaan materi belajar kedalam bentuk Ms. Powerpoint untuk memberikan kemudahan bagi siswa/i dalam menemukan poin-poin pada setiap bab materi belajarnya. Dimulai dari melakukan perangkuman bersama dengan tenaga pendidik terkait materi belajar keseluruhan dikelas 9 untuk mata pelajaran Sejarah Gereja, kemudian mengemas poin-poin dari rangkuman tersebut kedalam bentuk slide presentasi yang sederhana dan menarik sebagaimana yang terlihat diatas. Lalu hasil akhir dari seluruh slide materi belajar ini penulis berikan kepada tenaga pendidik disekolah terkait. Adapun hasil akhir dari slide materi belajar diatas, dapat digunakan secara berkelanjutan oleh tenaga pendidik untuk bahan ajarannya kedepan (terus-menerus).

Berikutnya mengenai pembuatan video pembelajaran interaktif terkait mata pelajaran Sejarah Gereja. Sama seperti diatas, sebelumnya telah diperoleh informasi bahwa sebagian besar tenaga pendidik di SMPTK Galang Kasih kurang memahami media pembelajaran online yang ada saat ini. Sehingga mereka melakukan pembelajaran dengan sebagaimana yang sudah

disampaikan oleh siswa/i sebelumnya yakni menggunakan whatsapp (grup). Dilanjutkanlah program penulis kearah penyediaan video belajar interaktif bersama dengan tenaga pendidik di SMPTK Galang Kasih berdasarkan materi belajar keseluruhan dikelas 9 yang telah berbentuk slide materi belajar sebagaimana sebelumnya. Dimulai dari pengambilan video penjelasan dari tenaga pendidik terkait, lalu dilakukan editing, revisi sampai ditahap akhir (finishing). Lalu hasil akhir dari seluruh video pembelajaran interaktif ini penulis berikan kepada tenaga pendidik disekolah terkait. Adapun hasil akhir dari video pembelajaran interaktif diatas, dapat digunakan secara berkelanjutan oleh tenaga pendidik untuk bahan ajarannya kedepan (terus-menerus).

Bersamaan dengan dijalankannya program kerja penulis disini (sebagaimana diatas), dijalankan juga 3 program kerja lainnya dari anggota dikelompok ini, yakni melakukan penyediaan materi pembelajaran interaktif bersama 3 mata pelajaran yang terpilih (sebagaimana yang dijelaskan penulis sebelumnya). Kemudian setelah setiap anggota lain dalam kelompok ini menjalankan semua programnya masing- masing, diperolehah sebuah hasil yang secara signifikan mampu untuk memberikan perbedaan kinerja belajar di sekolah terkait. Berikut ini tabel yang akan menggambarkan perbedaan belajarnya, lengkap beserta rekomendasi untuk dilanjutkan model belajar yang kami sarankan yakni dengan menggunakan Aplikasi Google Classroom.

Tabel 3 Perubahan Bentuk Kinerja Belajar Bagi Siswa/i

Kinerja Belajar	Sebelum Program Dijalankan	Setelah Program Dijalankan	Rekomendasi Kinerja Belajar Baru
Pembuatan Slide Materi Belajar			Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan
Pembuatan Video Interaktif			Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan

Dapat dilihat bahwa program yang kami jalankan memberikan suatu effort yang lebih mempermudah siswa dalam melakukan kinerja belajarnya, mulai dari proses pengerjaan tugas yang awalnya masih manual, berubah kearah pengerjaan tugas digital, yakni menggunakan

software Microsoft Word (dll, menyesuaikan) dan kemudian dikumpulkan melalui submit tugas pada aplikasi Google Classroom. Selain itu dapat dikatakan juga bahwa siswa/i disekolah tersebut memperoleh pembelajaran tambahan yakni mengenai pengenalan dasar, sekaligus cara penggunaan perangkat komputer. Adapun informasi yang berhasil kami dapat setelah melakukan evaluasi bersama siswa adalah mereka sangat senang dengan model dan media belajar mereka yang baru (dengan aplikasi Google Classroom) ini, mereka juga mengatakan bahwa metode belajar ini lebih membuat mereka nyaman dalam kegiatan belajar mereka disekolah tersebut. Didapatkan juga informasi hasil peningkatan pemahaman belajar mereka sebagai berikut;

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 NilaiA	58.35	17	15.301	3.711
NilaiB	78.35	17	9.226	2.238

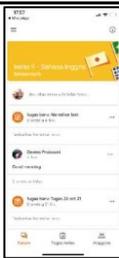
Paired Samples Test

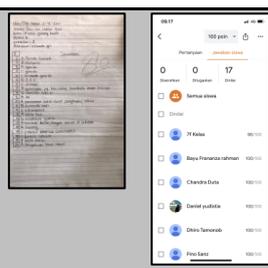
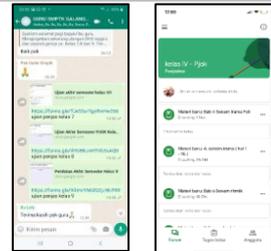
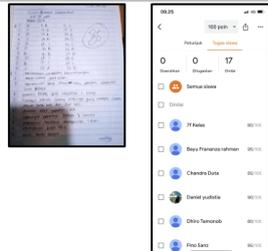
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 NilaiA - NilaiB	-20.000	12.145	2.846	-26.244	-1.756	-6.709	16	.000

- Ho= Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan google classroom sebagai prasarana kegiatan pembelajaran online.
- H1= Ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest yang artinya ada pengaruh penggunaan google classroom sebagai prasarana kegiatan pembelajaran online.

Pengambilan keputusan dalam uji paired sample T-test. Berdasarkan nilai signifikansi hasil output spss adalah sebagai berikut. Nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan H1 diterima.

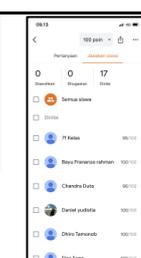
Tabel 4 Perubahan Bentuk Bahan Ajar Dari Tenaga Pendidik

Kinerja Mengajar	Sebelum Program Dijalankan	Setelah Program Dijalankan	Rekomendasi Kinerja Belajar Baru
Pembagian pengumuman / materi / tugas oleh Guru B. Inggris			Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan

<p>Pembagian pengumuman / materi / tugas oleh Guru S. Gereja</p>		<p>Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan</p>	<p>Penilaian tugas sekaligus absensi kehadiran siswa/i oleh Guru S. Gereja</p>		<p>Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan</p>
<p>Pembagian pengumuman / materi / tugas oleh Guru PJOK / Penjaskes</p>		<p>Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan</p>	<p>Penilaian tugas sekaligus absensi kehadiran siswa/i oleh Guru PJOK / Penjaskes</p>		<p>Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan</p>

Dari tabel diatas terlihat bahwa program yang kami jalankan berhasil mempermudah guru dalam melakukan kinerja mengajarnya, yakni pada saat melakukan pembagian pengumuman mengenai proses belajar-mengajarnya ataupun pengumuman lain terkait sekolah, lalu pada saat membagikan materi menjadi lebih efisien baik bagi guru ataupun bagi siswa, karena pada aplikasi Google Classroom ini terdapat keterangan lengkap mulai dari judul, sub judul, isi, bahkan pesan yang ingin disampaikan oleh guru dari setiap materi yang dibagikannya, kemudian pada pembagian tugasnya juga lebih mempermudah guru untuk mengontrol secara otomatis siapa saja yang sudah atau belum mengerjakan tugas dan juga agar siswa lebih mudah melakukan segmentasi antara tugas 1, 2, 3, (dan seterusnya) tugas UTS atau bahkan tugas UAS mereka dari masing-masing mata pelajaran.

Tabel 5 Perubahan Bentuk Hasil Belajar Siswa/i Bagi Tenaga Pendidik

Kinerja Mengajar	Sebelum Program Dijalankan	Setelah Program Dijalankan	Rekomendasi Kinerja Belajar Baru
<p>Penilaian tugas sekaligus absensi kehadiran siswa/i oleh Guru B. Inggris</p>			<p>Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan</p>

Sedangkan pada tabel diatas juga terlihat bahwa program yang kami jalankan berhasil mempermudah guru dalam melengkapi kinerja mengajarnya, yakni pada saat melakukan penilaian tugas dari setiap siswa/i dimasing-masing mata pelajaran yang mereka emban. Karena pada aplikasi Google Classroom ini, mampu menampilkan secara bersamaan bagaimana bentuk dari hasil tugas setiap siswa/i dan juga guru lebih mudah dalam memberikan nilai atas setiap tugas dari siswa/i (dari tersedianya kolom penilaian tugas yang tersusun secara urut), sebagaimana yang tertampil pada screenshoot diatas. Selain itu aplikasi Google Classroom yang kami sarankan ini, juga berhasil membuat guru menjadi lebih otomatis dalam melakukan rekapitulasi absensi kehadiran siswa/i dalam setiap kegiatan belajar mengajar dimata pelajarannya masing-masing, yakni hanya dengan melihat tanggal pengumpulan (due date) dari tugas setiap siswa/i nya (berdasarkan waktu pengumpulan tugas yang terlambat atau tidak), sebagaimana yang tertampil pada screenshoot diatas.

SIMPULAN

KKN Tematik Kampus Mengajar 2021 Sekolah Menengah Pertama Teologi Kristen Galang Kasih, Desa / Kelurahan Ubung, diwilayah Kecamatan Denpasar Utara dan Kota Denpasar-Bali yang diselenggarakan sejak tanggal 26 Juli 2021 s/d 26 September 2021, telah melaksanakan kegiatan utama yang terdiri dari :

1. Sosialisasi dan Pelatihan Penggunaan Platform Berbasis Online /Aplikasi Google Classroom.
2. Sosialisasi dan Pembuatan Slide Dan Video Interaktif Dengan Tenaga Pendidik (Terpilih).

Kegiatan diatas dilakukan untuk dapat memberikan inovasi pembelajaran baru yang mampu menaikkan kembali minat setiap siswa untuk belajar dan menambah wawasan lainnya dibidang elektronik dan daring, khususnya pengembangan kualitas pembelajaran online bagi seluruh pihak yang terkait (tenaga pendidik dan siswa-siswa) dalam aktivitas belajar mengajar disekolah tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada instansi mengajar terkait SMPTK Galang Kasih, Desa / Kelurahan Ubung, diwilayah Kecamatan Denpasar Utara dan Kota Denpasar-Bali, dengan segenap jajarannya yang telah memberikan izin beserta dukungannya. Sehingga Kegiatan KKNT Kampus STIKI dengan tema “Penerapan Pembelajaran Secara Daring Aplikasi Google Classroom Di SMPTK Galang Kasih” dan segenap program kegiatan lain, telah terlaksanakan dengan baik dan efektif, sebagaimana yang diharap dan dicantumkan pada manfaat-tujuan dari kegiatan ini. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada seluruh pihak bersangkutan yang telah berpartisipasi dalam terjalannya kegiatan KKN Tematik ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Putra, P. S. U., Yusa, I. M. M., & Putra, I. N. T. A. (2021). *Designing Augmented Reality Sibi Sign Language As A Learning Media*. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1810(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012038>
- Ariani, D. (2018). *Model Blended Learning Dengan Menerapkan Experiential Learning*. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(2), 8–15. <https://doi.org/10.21009/jpi.012.02>
- G R W Astari, I. A., & Nyoman Putra, I. T. (2021). *Analisis Sistem Informasi Kemdikbud Pada Sd*

Negeri 2 Dawan Klod Dengan System Usability Scale. *Jurnal Informatika Dan Komputer) Akreditasi Kemenristekdikti*, 4(1). <https://doi.org/10.33387/jiko>

Kartini, K. S., Tri, N., & Putra, A. (2020). *Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4, 12–19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jpk/index>

Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). *Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran*. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>

Mariyana, R. (2020). *Pengembangan Desain Model Pembelajaran Virtual Flipped Classroom*. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 150–156. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.10>

Nyoman Tri Anindia Putra, I., Sepdyana Kartini, K., & Nyoman Widiyaningsih, N. (2019). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Materi Hidrokarbon*. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43–52. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jpk/index>

Putu Dody Setiawan, Ketut Sepdyana Kartini, I. N. T. A. P. (2021). *Sosialisasi Video Animasi 2d Tentang Pengenalan Penggunaan Styrofoam Dan Bahan Alami Dalam Pembuatan Ogoh-Ogoh*. *Jurnal Widya Laksmi*, 1(1), 31–36.

Sepdyana Kartini, K., & Nyoman Tri Anindia Putra, Dan I. (N.D.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa*.

Wardhani, L. K., Situmorang, R., & Kustandi, C. (2018). *Pengembangan Kit Media Untuk Merangsang Kreativitas Anak Kelas 4 Sd*. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.21009/jpi.012.04>