

## **Gambaran *E-learning* Menggunakan *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan (Survey Pada Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran SMK 45 Lembang)**

L. Nuryanti<sup>1</sup>, D. H. Utama & Indra  
Universitas Pendidikan Indonesia  
[lenenuryanti@upi.edu](mailto:lenenuryanti@upi.edu)

### **ABSTRACT**

*This study aims to find out how big the effect of e-learning based on google classroom on students' interest in entrepreneurship subjects. The object of this research are the students of class XI in marketing majoring at SMK 45 Lembang who are conducting E-learning on entrepreneurship subjects. Based on the variables studied, this type of research is descriptive and verification research. Based on the type of descriptive and verification research carried out through data collection in the field, the method used in this research is explanatory survey. Based on the results of the study, it shows that there are three effects of e-learning sub-variables that have a high enough value, namely creativity, tools and technique, and contact with the learner. This means that education must direct that creativity, tools and techniques, and contact with the learner can increase students' interest in learning entrepreneurship.*

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar gambaran pengaruh e-learning berbasis google classroom terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. Objek yang dijadikan responden dalam penelitian ini adalah siswa siswa kelas XI jurusan pemasaran SMK 45 Lembang sebanyak 130 responden yang sedang melakukan pembelajaran E-learning pada mata pelajaran kewirausahaan. Berdasarkan variabel-variabel yang diteliti maka jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan verifikatif. Berdasarkan jenis penelitian deskriptif dan verifikatif yang dilaksanakan melalui pengumpulan data di lapangan, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah explanatory survey. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga pengaruh dari dimensi e-learning yang memiliki nilai cukup tinggi yaitu creativity, tools and technique, dan contact with the learner . Hal ini berarti pendidikan harus mengarahkan bahwa creativity, tools and technique, dan contact with the learner dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran kewirausahaan.*

### **PENDAHULUAN**

Menjelang akhir 2019 dan memasuki bulan-bulan awal tahun 2020, setiap negara di dunia terkena dampak COVID-19, dan pada 11

### **ARTICLE INFO:**

#### **Article history:**

Received 9 April 2021

Revised 28 April 2021

Accepted 1 May 2021

Available online 30 April 2021

#### **Keywords:**

*E-Learning,  
Entrepreneurial Learning,  
Google Classroom,  
Learning Interest.*

Maret 2020 WHO mengumumkan pandemi (Newbutt *et al.* 2020). Awalnya penyebaran covid 19 sangat berdampak pada kegiatan ekonomi yang mulai lesu, tidak hanya itu

pemerintah di beberapa daerah juga membuat kebijakan penutupan jalan hingga pembatasan wilayah untuk warga yang ingin keluar masuk dalam suatu daerah yang juga disebut lockdown. Namun saat ini dampak dari wabah tersebut juga dirasakan oleh dunia pendidikan (Handarini & Wulandari, 2020). Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk mewujudkan sumber daya yang handal dan dapat bertahan di era globalisasi yang persaingan akan kualitas sumber dayanya yang sangat ketat (Azeti et al. 2019). Menanggapi pandemi COVID-19, negara-negara di seluruh dunia dengan cepat mengakhiri kelas tatap muka dan mengalihkan instruksi ke berbagai jenis pengaturan virtual (Hussein et al. 2020).

Teknologi dapat membantu siswa mengatasi penjadwalan dan lokasi hambatan untuk belajar. Keterlibatan siswa terutama menekankan waktu dan upaya yang mereka lakukan dalam aktivitas pembelajaran online untuk mencapai keefektifan pembelajaran yang diinginkan (Hong et al. 2021). Lembaga pendidikan yang berperan sebagai ujung tombak dalam pengembangan sumber daya manusia dituntut untuk membuat keputusan cepat dalam merespon surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang mengharuskan sekolah untuk memberlakukan kegiatan pembelajaran dari rumah (Mastur et al. 2020)

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Siswa akan belajar dengan baik apabila memiliki minat belajar yang besar. Minat belajar yang rendah menyebabkan rendahnya pencapaian skor keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Minat berhubungan erat dengan

motivasi, motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga minat, sehingga tepatlah bila minat merupakan alat motivasi sehingga proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat (Malmia et al. 2020). Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan lantaran bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun tumbuh sehingga siswa akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut (Kurniasari & Setiawan, 2021).

Berdasarkan informasi dari guru kewirausahaan kelas XI Pemasaran Rini Dian Pratiwi dan kurikulum Yuyu Yuningsih SMK 45 Lembang, minat dan hasil belajar siswa SMK 45 Lembang sebagian besar masih rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah media pembelajaran yang digunakan guru pada penyampaian materi sebelumnya adalah media visual seperti: Powerpoint berupa tulisan-tulisan dan papan tulis serta seringkali menggunakan metode tugas dan ceramah. Hal ini terbukti setelah melakukan prapenelitian terhadap 106 siswa, peneliti memperoleh hasil studi lapangan berupa data prapenelitian tentang gambaran rendahnya minat belajar siswa sebelum menggunakan dan menerapkan *E-learning*.

Berdasarkan hasil survei pra penelitian tahun 2021 untuk mengetahui kondisi pembelajaran dengan menggunakan indikator minat belajar yang dikembangkan oleh Schunk (2012) yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, kerjasama, perhatian siswa, keterlibatan siswa dan rasa keingintahuan para siswa kelas XI di SMK 45 Lembang. Adapun hasil pra penelitian mengenai minat belajar pada siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Rata-rata Hasil Prapenelitian Minat Belajar Siswa Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Kewirausahaan 2021**

No	Indikator	Rata-rata Presentase Jawaban	
		S	TS
1	Perasaan Senang	79.5%	21.5%
2	Ketertarikan Siswa	73.3%	26.7%
3	Kerjasama	61.5%	38.5%
4	Keterlibatan Siswa	69%	31%
5	Rasa Ingin Tahu	68.9%	31.1%

Sumber: Rata-rata Hasil Prapenelitian 2021

Berdasarkan Tabel 1. Mengenai rata-rata hasil prapenelitian minat belajar siswa terlihat semua siswa memilih setuju pada pernyataan yang bermakna negative. Dimensi yang paling banyak dalam memilih opsi setuju terhadap pernyataan negative adalah dimensi perasaan senang yaitu 79,5%, ini menandakan bahwa hampir seluruhnya siswa memiliki perasaan tidak senang. Sedangkan, dimensi yang paling banyak dalam memilih opsi tidak setuju adalah dimensi kerjasama dengan nilai presentase 38.5% pada pernyataan bermakna positif, hal ini menunjukkan bahwa perasaan senang siswa dalam pembelajaran sebagian besar masih rendah.. Sehingga, guru berperan penting dalam menciptakan pembelajaran kewirausahaan yang dapat mengembangkan minat belajar siswa (Safitri *et al.* 2020), hasil diatas menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas XI jurusan Pemasaran SMK 45 Lembang masih rendah.

Menurut Schunk (2012:329) dalam bukunya yang berjudul *Learning Theory* aplikasi teknologi dalam pembelajaran dapat diterapkan secara efektif untuk membantu meningkatkan minat, kualitas, dan niat siswa dalam pembelajaran. Sejalan dengan Schunk, menurut Thorne dalam bukunya yang berjudul *Blended Learning: How to Integrate* (Thorne, 2003:28) *E-learning* memiliki dampak yang menarik pada lingkungan belajar, termasuk untuk menarik minat siswa karena potensi *e-learning* hampir tidak terbatas dan mewakili proses yang berkembang secara alami dari

bentuk pembelajaran tradisional ke jalur pengembangan yang dipersonalisasi dan terfokus.

Salah satu produk pembelajaran dengan cyber system adalah pembelajaran elektronik atau electronic learning (E-Learning). *E-learning* atau online merupakan pembelajaran berdasarkan pada teknologi yang bahan belajarnya dikirim secara elektronik ke peserta didik dari jarak jauh menggunakan jaringan computer atau *smartphone* (Fauziyah, 2020). *Google Classroom* adalah layanan web gratis yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penilaian tugas. Tujuan utama *Google Classroom* adalah menyederhanakan proses berbagi file antara pengajar dan siswa (Okmawati, 2020). Melengkapi pendapat dari Okmawati (2020), menurut Wati (2020) *Google Classroom* atau ruang kelas *Google* merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (paperless) dan diluncurkan pada tahun 2014 oleh *Google* (Albashtawi & Al Bataineh, 2020). Menurut Sugirin & Widiarni (2020) ada beberapa keuntungan yang didapatkan dari *Google Classroom* dalam pemanfaatannya sebagai *Learning Management System (LMS)* yaitu pengaturan, hemat waktu, meningkatkan kerjasama dan komunikasi, penyimpanan data terpusat, dan berbagi sumber daya secara cepat.

Penelitian tentang minat belajar kewirausahaan penting untuk diteliti untuk mengetahui motivasi dan perilaku membantu memahami bagaimana mereka melaksanakan kegiatan sehari-hari dan sesuai dengan lingkungan, serta memahami bagaimana mereka memprediksi kemajuan bisnis berskala kecil mikro dan menengah (Tammie *et al.* 2018). Pembelajaran e-learning dapat melatih

siswa untuk belajar mandiri sehingga dapat membuat dirinya memiliki minat dalam belajar (Rohani & Zulfah, 2021). Dampak yang diharapkan adalah meningkatnya minat pengetahuan pendidik dan peserta didik dalam *E-learning* dan tersedianya metode dan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dapat belajar berbasis riset (Rusdiana et al. 2020).

Pendidikan kewirausahaan yang diberikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), akan membentuk pola pikir serta paradigma peserta didik yang awalnya adalah lulus sekolah mencari pekerjaan, menjadi lulus sekolah menciptakan lapangan pekerjaan (Syari & Nuryanti, 2016). Sesuai dengan orientasi dan misi kurikulum 2013, Prakarya dan kewirausahaan mempunyai tujuan dan dasar pijak kependidikan agar menumbuhkan kepekaan terhadap produk kearifan lokal, perkembangan teknologi dan terbangunnya jiwa kewirausahaan (Pratomo et al. 2018). Peran kewirausahaan sangatlah penting bagi pertumbuhan ekonomi Indonesia untuk menuju negara yang maju dan sejahtera (Utama et al. 2020).

Minat belajar merupakan proses kritis dari pembelajaranyang dipromosikan guru dalam berbagai cara, termasuk membuat pembelajaran menarik, menghubungkan materi dengan minat siswa, meminta siswa menetapkan tujuan dan memantau kemajuan tujuan, memberikan umpan balik yang menunjukkan peningkatan kompetensi, dan menekankan nilai dari belajar (Schunk, 2012:129). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran *E-learning* Berbasis *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan.

## METODE PENELITIAN

### Objek Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai gambaran *e-learning* berbasis *google classroom* dan minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMK 45 Lembang pada bulan Februari - Juni tahun 2021. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu *e-learning* dengan dimensi yang terdiri dari *creativity, tools and technique, design and writing e-learning, contact with the learner, dan using other media*. Variabel lainnya yaitu minat belajar yang terdiri dari perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, kerjasama, keterlibatan siswa, dan rasa keingintahuan. Pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuesioner online berupa *google form* yang nantinya akan diisi oleh responden dan akan diolah oleh peneliti.

### Jenis Dan Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian berjenis deskriptif dan verifikatif menggunakan metode *explanatory survey*. Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data karakteristik umum dan pengalaman siswa kelas XI jurusan pemasaran SMK 45 Lembang 2020 -2021 yang sedang melakukan pembelajaran *e-learning* menggunakan *google classroom* pada mata pelajaran kewirausahaan beserta data masing-masing variabel yang dikaji. Sedangkan sumber data yang digunakan ada dua, yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner.

## Populasi Dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah 185 siswa dari 5 kelas, kelas XI jurusan pemasaran. Karena populasi dalam penelitian ini berjumlah 185 orang maka di sempelkan menggunakan rumus slovin menjadi 130 orang dengan tingkat signifikansi 5%.

## Teknik Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui dan menjadi mampu untuk menjelaskan karakteristik variabel yang diteliti dalam suatu situasi. Adapun alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket ini disusun berdasarkan variabel yang terdapat dalam penelitian, variabel-variabel penelitian, antara lain:

Analisis deskriptif e-learning yang meliputi: *creativity, tools and technique, designing and writing e-learning, contact with the learner, dan using other media*. Analisis deskriptif minat belajar yang meliputi: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, kerjasama, keterlibatan siswa, dan rasa keingintahuan siswa.

Analisis deskriptif yang menggunakan angket pada penelitian ini akan dibantu oleh program Microsoft Excel 2013. Untuk mengkategorikan hasil perhitungan, digunakan kriteria penafsiran persentase yang diambil dari 0% sampai 100%. Penafsiran pengolahan data berdasarkan kriteria mulai dari 0% (tidak seorangpun) hingga 100% (seluruhnya).

## Garis Kontinum

Garis kontinum adalah garis yang digunakan untuk menganalisa, mengukur, dan menunjukan seberapa besar tingkat kekuatan variabel yang sedang diteliti, sesuai instrumen yang digunakan. Proses kegiatan penelitian membutuhkan instrumen atau alat yang digunakan untuk melakukan pengumpulan data seperti angket. Angket berisikan berbagai

pernyataan yang diajukan kepada responden atau sampel dalam suatu proses penelitian. Jumlah pernyataan yang dimuat dalam angket penelitian cukup banyak sehingga diperlukan skoring untuk memudahkan dalam proses penilaian dan akan membantu dalam proses analisis data yang telah ditemukan (Sugiyono, 2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tanggapan *E-learning* pada Siswa Kelas XI SMK 45 Lembang

Berdasarkan pada hasil pengolahan data total skor dari dimensi subvariabel *Creativity* adalah 8475 dari skor ideal 10920 dengan nilai presentase 78%. Dimensi selanjutnya adalah *tools and technique* adalah 10.768 dari skor ideal 13.650. dengan nilai presentase 79%. Dimensi ketiga adalah *designing and writing e-learning* adalah 4105 dari skor ideal 5460 dengan nilai presentase 75%. Dimensi keempat adalah *contact with the learner* adalah 4998 dari skor ideal 7280 68,7%. Dimensi terakhir adalah *using other media* dengan total skor 3754 dari skor ideal 5460. Dapat ditarik rata-rata presentase dari subvariabel *using other media* sebesar 69%.

Temuan atau hasil pengolahan data menunjukkan bahwa dimensi yang memperoleh skor tertinggi adalah dimensi *tools and technique* dengan persentase sebesar 79%. Sedangkan tanggapan dengan skor terendah adalah dimensi *using other media* dengan persentase sebesar 69%.

Secara keseluruhan berdasarkan rekapitulasi tanggapan mengenai *e-learning* berbasis *google classroom* dapat diketahui sebesar sebesar **32100** dari skor ideal **42770**. Apabila dipresentasikan sebesar 75,1%. Berdasarkan skor tersebut, maka dimensi ini dapat dikategorikan **cukup baik**, sebagaimana digambarkan pada Gambar 1.



Sumber: Rekapitulasi Hasil Penelitian *E-learning* 2021

**Gambar 1. Garis Kontinum *E-learning* berbasis Google Classroom**

Berdasarkan gambar di atas dapat dikatakan bahwa **sebagian besar** responden menganggap variabel *E-learning* berbasis *google classroom* pada kategori **cukup baik**.

### Tanggapan Minat Belajar pada Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran SMK 45 Lembang

Berdasarkan hasil pengolahan data mengenai minat belajar melalui penyebaran kuisioner kepada 130 siswa kelas XI jurusan pemasaran SMK 45 Lembang yaitu terdiri dari perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, kerjasama, keterlibatan siswa, dan rasa keingintahuan siswa. Skor total minat belajar pada siswa kelas XI jurusan pemasaran SMK 45 Lembang sebesar 36.556 dengan skor ideal 50.960, skor total dimensi perasaan senang sebesar 4544 dari skor ideal 5460, skor total dimensi ketertarikan siswa 6699 dari skor ideal 9100, skor total dimensi perhatian siswa 7545 dari skor ideal 10920, skor total dimensi kerjasama sebesar 4833 dari skor ideal 6370, skor total dimensi keterlibatan siswa adalah 6007 dari skor ideal 8190, dan skor total dimensi rasa keingintahuan siswa adalah 6928 dari skor ideal 10920.

Temuan atau hasil pengolahan data menunjukkan bahwa dimensi minat belajar yang memperoleh skor tertinggi adalah dimensi perasaan senang dengan persentase sebesar 83%. Sedangkan tanggapan dengan skor terendah adalah dimensi rasa keingintahuan siswa dengan persentase sebesar 63%. Berdasarkan skor total dari keseluruhan dimensi minat belajar, maka dimensi ini dapat dikategorikan cukup baik sebagaimana digambarkan pada Gambar 2.



Sumber: Rekapitulasi Hasil Penelitian Minat Belajar 2021

**Gambar 2. Garis Kontinum Minat Belajar**

Gambar 2. di atas dapat dikatakan bahwa **sebagian besar** responden menganggap variabel mutu belajar pada kategori **cukup baik**. Untuk mengukur seberapa besar pengaruh *creativity, tools and technique, designing and writing e-learning, contact with the learner*, dan *using other media* dalam *e-learning* berbasis *google classroom* terhadap minat belajar siswa, maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan analisis jalur dengan bantuan *software SPSS 25.0 for windows*.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Gambaran *e-learning* menggunakan *google classroom* pada siswa kelas XI jurusan pemasaran SMK 45 Lembang berada pada kategori cukup baik, hal ini menunjukkan bahwa karakteristik pekerjaan menurut sebagian besar siswa kelas XI jurusan pemasaran SMK 45 Lembang telah berjalan dengan cukup baik. Untuk gambaran minat belajar pada mata pelajaran kewirausahaan pada siswa kelas XI jurusan pemasaran SMK 45 Lembang berada pada kategori cukup baik, hal ini menunjukkan bahwa minat belajar pada mata pelajaran kewirausahaan menurut sebagian besar siswa kelas XI jurusan pemasaran SMK 45 Lembang telah berjalan dengan cukup baik dan perlu ditingkatkan.

Adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti berikutnya dalam melakukan penelitian mengenai gambaran *e-learning* menggunakan *google classroom* dan minat belajar siswa baik dengan menggunakan indikator yang sama maupun berbeda dari

sumber teori yang lebih beragam, dan terhadap objek yang berbeda. Karena masih banyaknya keterbatasan dalam penelitian ini, khususnya yang berkaitan dengan metode penelitian dan teknik pengumpulan data.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albashtawi, A. H., & Al Bataineh, K. B. (2020). The effectiveness of google classroom among EFL students in Jordan: An innovative teaching and learning online platform. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(11), 78–88. <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I11.12865>
- Azeti, S., Mulyadi, H., & Purnama, R. (2019). Peran motivasi belajar dan disiplin belajar pada prestasi belajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. *Journal of Business Management Education*, 4(2), 10–17.
- Fauziyah, N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring Pendidikan Islam. *Jurnal Al – Mau'izhoh*, 2(2), 1–11.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home ( SFH ) Selama Pandemi Covid 19 Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home ( SFH ) ... *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 496–503.
- Hong, J., Lee, Y., & Ye, J. (2021). Procrastination predicts online self-regulated learning and online learning ineffectiveness during the coronavirus lockdown. *Personality and Individual Differences*, 174(October 2020), 110673. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.110673>
- Hussein, E., Daoud, S., Alrabaiah, H., & Badawi, R. (2020). Children and Youth Services Review Exploring undergraduate students ' attitudes towards emergency online learning during COVID-19 : A case from the UAE. *Children and Youth Services Review*, 119(November), 105699. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105699>
- Kurniasari, W., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. 7(1), 141–148. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>
- Malmia, W., Makatita, S. H., & Muna, J. (2020). Pengaruh Minat dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Buru. *Uniqbu Journal Of Exact Sciences (UJES)*, 1(1), 9–14.
- Mastur, M., Afifulloh, M., & Dina, L. N. A. B. (2020). Upaya Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(3), 72–81.
- Newbutt, N., Schmidt, M. M., Riva, G., & Schmidt, C. (2020). The possibility and importance of immersive technologies during COVID-19 for autistic people. *Journal of Enabling Technologies*, (July). <https://doi.org/10.1108/JET-07-2020-0028>
- Okmawati, M. (2020). The Use of Google Classroom during Pandemic. *Journal of English Language Teaching*, 9(2), 438. <https://doi.org/10.24036/jelt.v9i2.109293>
- Pratomo, R. P. K., Mulyadi, H., & Utama, D. H. (2018). Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Kesiapan Berwirausaha Siswa Kelas Xii Pastry Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Bandung. *Journal of Business Management Education (JBME)*, 3(2), 67–77.

- <https://doi.org/10.17509/jbme.v3i2.14216>
- Rohani, M., & Zulfah. (2021). Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran e-Learning melalui Media Google Classroom untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuok. *Mathema Journal*, 3(1), 44–55.
- Rusdiana, A., Sulhan, M., Arifin, I. Z., & Kamludin, U. A. (2020). Penerapan Model POE2WE Berbasis Blended Learning Google Classroom Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19*, 1–10.
- Safitri, W. Y., Retnawati, H., & Rofiki, I. (2020). Pengembangan film animasi aritmetika sosial berbasis ekonomi syariah untuk meningkatkan minat belajar siswa MTs. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 195–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i2.34581> <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i2.34581>
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories An Educational Perspective* (Sixth Edit; Matthew Buchholz, ed.). Pearson.
- Sugirin, A. S. & Widiarni. (2020). The Effectiveness of English Learning Media through Google Classroom in Higher Education. *Britain International of Linguistics Arts and Education (BIoLAE) Journal*, 2(1), 475–483. <https://doi.org/10.33258/biolae.v2i1.218>
- Sugiyono. (2016). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Syari, S. R., & Nuryanti, B. L. (2016). Model Pembelajaran Discovery Learning Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Strategic : Jurnal Pendidikan Manajemen Bisnis*, 16(1), 35. <https://doi.org/10.17509/strategic.v16i1.4469>
- Tammie, R. A., Nuryanti, B. L., & Utama, D. H. (2018). Analisis Lingkungan Kewirausahaan : Studi Kasus Pada Siswa Kelas XII SMK. *Strategic : Jurnal Pendidikan Manajemen Bisnis*, 18(2), 71–80.
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning : How to Integrate*.
- Utama, D. H., Mulyadi, H., Imbragia, S. T., & Disman, D. (2020). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Dan Motivasi Terhadap Niat Berwirausaha Mahasiswa. *Jurnal of Business Management Education*, 7(2), 16–21. Retrieved from <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Eduka/article/view/3765>
- Wati, N. N. K. (2020). Implementasi Metode Demonstrasi Berbantuan Google Classroom Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Kelas A Prodi PGSD. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 29–37. Retrieved from <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/edukasi/article/view/525>