

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, Andi. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, Vol. III, No. 2, Desember 2019
- Amiruddin. (2016). *Perencanaan Pembelajaran (Konsep dan Implementasi)*. Yogyakarta: Parama Ilmu
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), Cet. Ke-13, h.19.
- Aulia, Rohmatun. 2018. Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Karakter Peserta Didik Kelas VIII DI MTS Darul A'mal Kota Metro Tahun Pelajaran 2017/2018
- Bilfaqih, Y., Qomarudin, M.N., (2015). *Esensi Penyusunan Materi Daring Untuk Pendidikan Dan Pelatihan*. Yogyakarta: DeePublish
- Darimi, Ismail., Siswanto, Irman., Ismail, Bachtiar. 2018. "Metode Team Quiz Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 13 JAYA", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Volume 7 Nomor 2 Oktober 2018 E-ISSN: 2598-5949*
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Tujuannya Sangat Penting dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media. h.34
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. H.129-139
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ernawati.2018. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan". Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Fauziah, et al. (2019). Penerapan *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris SMP Di Subang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) Volume 02 Nomor 02, Juli 2019*
- Hadisi, dan Muna. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning). *Jurnal Al-Ta'dib*, 8, 2015, h. 127.
- Hakim, T. (2005). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Suara. Hal 1

- Hammi, Zedha. (2017). Implementasi *Google Classroom* Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus. Universitas Negeri Semarang
- Harimurti, Shubhi Mahmashony. (2018). Optimalisasi Pengajaran Aqidah dengan *Google Classroom* dan *Interactive Mentimeter* pada Prodi Farmasi FMIPA UII. JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education) ISSN 2541-5107 (online)
- Herayanti, & Fuadunnazmi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Matakuliah Fisika Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2017, h. 211.
- Latif, S. (2016). Learning Engagement in Virtual Environment. *International Journal of Computer Application*, 148(11), 7–13. Retrieved from <https://www.ijcaonline.org/archives/volume148/number11/25799-2016911289>.
- Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 4
- Makmun, Syamsuddin, Abin. (2012) *Psikologi Kependidikan (Perangkat Sistem Pengajaran Modul)*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan pembelajaran daring dan luring dengan metode bimbingan berkelanjutan pada guru sekolah dasar di teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 2020. h. 67-76.
- Megahantara, G.S. (2017). Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di abad 21. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulatsih Becti. (2020). Penerapan Aplikasi *Google Classroom*, *Google Form*, Dan *Quizizz* Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru Vol. 5, No.1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19*, (Juni, 2020) h.17
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Murfiah, Uum. (2017). *Pembelajaran Terpadu (Teori dan Praktik Terbaik di Sekolah)*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Mustofa, Chodzirin, & Sayekti, L. (2017). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Journal of Information Technology*, 01, 2019, h.154.

- Oemar Hamalik. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pratiwi, Resky. (2018). Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V di MIN Makassar. Skripsi UIN Alauddin Makassar
- Putri, Kabel, Et Al. (2017). Pengaruh Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* E-Issn 2548-7175 Volume 11 Nomor 1 (2017)
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*. Volume 1, No. 1, Februari 2017: Page 21-36
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal 55
- Sujana, I Wayan Cong. 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* Volume. 4, Nomor 1 April 2019 ISSN: 2527-5445
- Sunaryo. (2004). *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Anggota IKAPI. Hal 171
- Susanto, Eko P. dan Rahmatullah. (2020). Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Melalui *Google Classroom*. *Jurnal Piwulang*, Vol. 2 No. 2 Maret 2020, 129-143 E-ISSN : 2622-5654
- Syaiful, Sagala. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003
- UNDP, Summary. (2013). *Summary Human Development Report 2013* (online), (www.ua.undp.org/content/dam/ukraine/HDR.2013-EN-Summary.pdf)
- Uno, Hamzah. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulansari, Erina. 2018. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran Blended Learning Dengan Memanfaatkan *Google Classroom* Pada Materi Vektor Dalam Ruang Dimensi Tiga di Kelas X MIA 4 SMA Negeri 7 Yogyakarta". Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Yulaelawati, Ella. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Pakar Raya

