

Penerapan Media Pembelajaran Edmodo dan *Google Classroom* Pada SMK Islam Perti Jakarta

M. Ardiansyah

Fakultas Teknik, dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

e-mail: m.ardiansyah_unindra@yahoo.co.id

Abstract. *This study to application and training the use Edmodo and Google classroom learning media in the implementation of the mathematics learning process. This research is a descriptive type using a qualitative approach. The analysis is seen from how the achievement the implementation of learning from educators while students are seen from how the responses and questionnaires have been distributed. This research was conducted by providing training and increasing the ability of educators in the use of social network based learning media with the web-based and mobile based Edmodo and Google classroom application. The method used in this research is practicum which is carried out directly using the Covid-19 protocol, distributing questionnaires and process data from questionnaire results this study in the form of participant's implementation and understanding were measured using an observation sheet in the form of check-list using the Guttman scale. The results showed that with Edmodo and Google classroom learning media, educators can carry out the learning process well. While the response of students was very good with a percentage of 90%. In other words, almost all educators and students agree that Edmodo and Google classroom is online learning medium that is suitable and helps in the mathematics learning process.*

Keyword: *Analisis, Social learning network Edmodo and Google classroom*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan memberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran Edmodo dan Google classroom dalam pelaksanaan proses pembelajaran matematika. Penelitian ini berjenis deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Analisis dilihat dari bagaimana ketercapaian pelaksanaan pembelajaran dari pendidik sedangkan peserta didik dilihat dari bagaimana respon dan angket yang sudah dibagikan. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan pelatihan dan peningkatan kemampuan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran jejaring sosial dengan aplikasi Edmodo dan Google Classroom berbasis web dan berbasis mobile. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah praktikum yang dilakukan secara langsung dengan menggunakan protokol covid-19 dan penyebaran angket serta data proses hasil kuisioner dalam penelitian ini berupa keterlaksanaan dan pemahaman peserta diukur dengan menggunakan lembar observasi berbentuk check-list menggunakan skala Guttman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Edmodo dan Google classroom dalam proses pembelajaran kategori baik. Respon peserta didik dapat dikatakan sangat baik dengan persentase 90%. Dengan kata lain, Hampir seluruh pendidik dan peserta didik setuju mengatakan bahwa Edmodo dan Google classroom adalah media pembelajaran online yang cocok diterapkan dan sangat membantu dalam proses pembelajaran matematika.*

Kata Kunci: *Penerapan, Social learning network Edmodo dan Google classroom*

PENDAHULUAN

Di era revolusi industry 4.0 seperti sekarang seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat, kebutuhan akan media pembelajaran berbasis teknologi tidak terelakan (Anshori, 2016). Edmodo dan *Google classroom* adalah salah satu dari banyak media sosial yang cukup sering digambarkan sebagai facebook pembelajaran (Priowijanto, 2013). Edmodo dan *Google classroom* menggabungkan beberapa dari fitur *Learning Management System* (LMS) dan *Social Network* (SN) menjadi *Social Learning Network* (SLN) yang sangat khusus dibuat untuk keperluan pendidikan. LMS ini sendiri adalah portal yang dapat menghubungkan pndidik dengan peserta didik sehingga dapat dengan mudah membagikan beberapa materi pelajaran ataupun tugas dan latihan diluar jam sekolah (Wang et al., 2012). Sedangkan SN adalah ruang virtual dimana orang dengan minat yang sama berkumpul untuk membuat sebuah komunikasi, berbagi foto dan berdiskusi tentang ide-ide atau gagasan yang satu dengan lainnya. *The Learning Management System (LMS) has been established in a number of universities worldwide to help connect students and lecturers without the confines of the traditional classroom* (Adzharuddin, Ling, 2013).

Penerapan dari SLN ini dapat mendukung pembelajaran kolaboratif dan mendukung proses penyampaian dan sharing pengetahuan melalui jejaring sosial. *Although*

the benefits of e-learning have been discussed in various previous studies (Liaw et al., 2016). Edmodo dan *Google classroom* merupakan salah satu aplikasi SLN yang menyediakan berbagai fitur pembelajaran dan media sosial. Beberapa fitur pembelajaran yang disediakan Edmodo dan *Google classroom* antara lain: diskusi dalam satu kelompok atau kelas, catatan, pengumpulan tugas, kuis, polling, sharing materi dan lain-lain. Selain itu orang tua peserta didik juga dapat memantau proses pembelajaran putra-putrinya melalui aplikasi Edmodo dan *Google classroom*. Edmodo dan *Google classroom* dapat membangun kerja sama peserta untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, fitur yang sangat direkomendasikan untuk dikembangkan lebih jauh agar platform Edmodo dan *Google classroom* dapat mendukung pembelajaran kolaboratif khususnya di era digital (Asnur et al., 2019). Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang tersedia pada media Edmodo dan *Google classroom* yakni *contet sharing* atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, polling serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar (Putri et al., 2018).

SMK Islam perti adalah salah satu lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Yayasan Lembaga pendidikan dan pengajaran Al Islamiyah yang beralamat di Jln. Tawakal raya nomor 99 Grogol petamburan, Jakarta Barat. Seluruh team manajemen SMK Islam Perti dengan segala sumber daya yang ada akan selalu siap

membantu serta membimbing pendidik dan peserta didik untuk belajar dan mengembangkan kemampuan non akademik. Oleh karena itu, sekolah perlu mengupayakan agar pendidik dan peserta didik dapat memahami serta mampu menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga mampu bersaing ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun di dunia kerja. Guna mendukung hal itu maka perlu adanya media pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat belajar aktif dan dapat menyerap pengetahuan yang diajarkan oleh gurunya baik di jam sekolah maupun diluar jam sekolah.

Pendidik dan peserta didik SMK Islam Perti sebelumnya sudah diberikan sebuah pemaparan penggunaan Edmodo dan *Google classroom* sebagai salah satu media pembelajaran dan berkeinginan menerapkan Edmodo dan *Google classroom* pada proses belajar mengajar. Namun karena keterbatasan waktu, belum mendapatkan pelatihan. Dalam penggunaan media pembelajaran Edmodo dan *Google classroom*, pendidik dan peserta didik perlu diberikan pemahaman dan pelatihan dalam membuat akun, menggunakan fitur-fitur, diskusi dan lain sebagainya. Sehingga dalam penerapannya peserta didik dapat secara kreatif menggunakan media pembelajaran Edmodo dan *Google classroom*.

Melalui bantuan Edmodo dan *Google classroom* sebagai media pembelajaran, maka dapat memudahkan para pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan catatan peserta didik dapat terpantau

perkembangannya oleh pendidik maupun orang tua/ wali murid.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah sesuai dengan protokol covid 19, agar dapat memberikan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan pendidik dan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis jejaring sosial dengan aplikasi Edmodo dan *Google classroom* berbasis web dan berbasis mobile.

Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan tentang SLN dan aplikasi Edmodo dan *Google classroom* melalui *web* dan *mobile*. Kegiatan selanjutnya, pengenalan aplikasi Edmodo dan *Google classroom* melalui *web* dan *mobile*. Pengenalan digunakan untuk membantu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran sebagai proses untuk belajar. Kegiatan pelatihan ini bertempat di Lab komputer SMK Islam Perti Jakarta.

Setiap peserta menggunakan 1 unit komputer selama praktikum berlangsung dan diberikan modul untuk memudahkan dalam proses praktikum. Kegiatan dilaksanakan dalam 3 (tiga) hari dengan durasi pelatihan adalah ± 4 (empat) jam, terdiri dari : 1) 30 menit pengenalan Edmodo dan *Google classroom*, 2) 180 menit untuk pelatihan dengan dua sesi 3) 30 menit untuk evaluasi keseluruhan materi.

Adapun pembagian materi pelatihannya adalah sebagai berikut: Sesi 1 untuk materi Edmodo dan *Google classroom* berbasis

website, pembuatan catatan, *share* materi, mengerjakan tugas dan mengerjakan kuis kemudian dilakukan evaluasi. Sesi 2 untuk materi Edmodo dan *Google classroom* berbasis *mobile*, pembuatan catatan, *share* materi, mengerjakan tugas dan mengerjakan kuis melalui perangkat *smartphone*, kemudian dilakukan evaluasi. Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan setelah masing-masing sesi pelatihan dan pada akhir kegiatan. Setiap sesi pelatihan dilakukan evaluasi kemudian dilanjutkan evaluasi materi secara keseluruhan di akhir kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kuesioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti.

Peserta diharapkan dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai media untuk belajar. Sehingga peserta dapat kreatif memanfaatkan media pembelajaran berbasis *social network* dan mengurangi penggunaan internet untuk hal-hal yang tidak mendukung pendidikan. Selain itu siswa dapat melakukan proses belajar yang tidak terpaku pada ruang kelas dan jam sekolah. Sehingga proses belajar juga tetap dapat dilakukan di luar jam dan area sekolah.

Data proses hasil kuis dengan menggunakan media Edmodo dan *google classroom* dalam penelitian ini berupa keterlaksanaan dan pemahaman peserta diukur dengan menggunakan lembar observasi berbentuk *check-list* menggunakan skala Guttman. Kegiatan pembelajaran yang

terlaksana diberikan skor 1 dan yang tidak terlaksana diberikan skor 0. Kemudian, dikalkulasikan persentase keterlaksanaan berpedoman pada rumus berikut ini :

$$Kp = \frac{\sum T}{\sum D} \times 100\%$$

Keterangan :

- Kp = Persentase proses ketercapaian dan pemahaman peserta dengan menggunakan media Edmodo dan *Google Classroom* berbasis *web* dan *phone* secara keseluruhan.
- $\sum T$ = Jumlah peserta kegiatan yang memahami dan ketercapaian tujuan peserta dengan menggunakan media Edmodo dan *Google Classroom* berbasis *web* dan *phone*.
- $\sum D$ = Jumlah seluruh peserta kegiatan penerapan Edmodo dan *Google Classroom* yang diamati secara keseluruhan.

Hasil perhitungan persentase keterlaksanaan penerapan media Edmodo dan *Google Classroom* yang sudah didapatkan, selanjutnya akan diinterpretasikan ke dalam bentuk kategori merujuk pada Tabe 1.

Tabel 1. Kategori Proses Penerapan media Edmodo dan *Google Classroom* berbasis *web* dan *phone*

Persentase	Kategori
90%-100%	Sangat baik
80%-89,99%	Baik
65%-79,99%	Cukup Baik
55%-64,99%	Kurang Baik
≤ 54,99%	Sangat Kurang Baik

Sumber : (Kurniawati et al., 2019)

Data tanggapan peserta dianalisis secara statistika deskriptif untuk mengkalkulasikan persentase tanggapan peserta secara keseluruhan dalam penerapan media Edmodo dan *Google Classroom* berbasis *web* dan *phone*. Persentase tanggapan

peserta secara keseluruhan untuk setiap pernyataan yang terdapat pada angket dikalkulasi berpedoman pada rumus berikut ini:

$$P_i = \frac{A_i}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

P_i = Persentase tanggapan peserta secara keseluruhan.

A_i = Banyaknya peserta yang memberikan suatu pilihan “ya” atau “tidak” pada pernyataan ke-i

B = Banyaknya siswa yang memberikan tanggapan.

Selanjutnya, dari persentase yang sudah didapatkan, akan ditentukan kategori tanggapan siswa merujuk pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kategori Tanggapan Peserta

Persentase	Kategori Tanggapan Siswa
81,26%–100%	Sangat Tinggi
61,51%–81,25%	Tinggi
43,76%–61,50%	Rendah
≤ 43,75%	Sangat Rendah

Sumber : (Kurniawati et al., 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peserta yang mengikuti kegiatan adalah 28 Pendidik dan 90 siswa SMK Islam Perti. Seluruh peserta merupakan pendidik dan peserta didik XI Multimedia. Mata pelajaran kelas Matematika merupakan bidang studi yang sering menggunakan pengamatan dan aktifitas secara langsung pada proses belajar mengajar. Selain itu, sebagian besar pendidik dan peserta didik sudah pernah menggunakan aplikasi-aplikasi jejaring sosial, sehingga

mempermudah dalam memahami penggunaan Edmodo dan *Google classroom*.

Analisis hasil ini diperoleh berdasarkan evaluasi-evaluasi dari tiap sesi yang diberikan, dan analisa hasil dari evaluasi di tiap sesi disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kuesioner Edmodo dan *Google classroom* berbasis web

%	Mengetahui fitur Edmodo & Google classroom	Menggunakan fitur Edmodo dan Google classroom	Menggunakan Edmodo dan Google classroom
	Guru		
Sudah pernah	24	25	24
Ragu-ragu	1	1	0
Belum pernah	3	2	4
Siswa			
Sudah pernah	80	68	70
Ragu-ragu	8	2	3
Belum pernah	2	20	17

Pada tabel 3 terkait pelatihan Edmodo dan *Google classroom* berbasis web, 84% peserta paham tentang fungsi dan kegunaan fitur-fitur Edmodo dan *Google classroom* berbasis web, 82% mengetahui dan paham cara menggunakan fitur Edmodo dan *Google classroom* berbasis web. 80% peserta menggunakan Edmodo dan *Google classroom* berbasis web sebagai media pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Edmodo dan *Google classroom* berbasis mobile

%	Mengetahui fitur Edmodo & Google classroom	Menggunakan fitur Edmodo dan Google classroom	Menggunakan Edmodo dan Google classroom
	GURU		
Sudah pernah	22	19	19
Ragu – ragu	0	2	3
Belum	6	7	6

pernah	SISWA		
Sudah pernah	68	60	64
Ragu – ragu	3	2	1
Belum pernah	20	28	25

Tabel 4 terkait pelatihan Edmodo dan *Google classroom* berbasis *mobile*. 75% peserta mengetahui fitur-fitur Edmodo dan *Google classroom* diaplikasi *mobile* dan 60% dapat menggunakan fitur-fitur Edmodo dan *Google classroom*. Adapun yang belum bisa menggunakan fitur-fitur di *mobile* karena keterbatasan jaringan internet dan keterbatasan memori *handphone* untuk menjalankan aplikasi Edmodo dan *Google classroom*.

Tabel 5 Hasil Materi keseluruhan

%	Edmodo dan Google classroom sangat membantu KBM	Akan Menggunakan Edmodo dan Google classroom	Akan mengenalkan Edmodo dan Google classroom ke siswa lainnya
GURU			
Sangat setuju	26	27	28
Ragu – ragu	0	0	1
Tidak	2	1	1
SISWA			
Sangat setuju	86	90	82
Ragu-ragu	2	3	5
Tidak	12	7	13

Tabel 5 berisi tentang keseluruhan pelatihan dan tanggapan tentang Edmodo dan *Google classroom*. Berdasarkan kuesioner yang sama, dapat dirangkum bahwa peserta memiliki beberapa tanggapan mengenai Edmodo dan *Google classroom*, yaitu hampir seluruh peserta sepakat bahwa Edmodo dan *Google classroom* dapat membantu dan memudahkan proses belajar mengajar. 90%

peserta akan menggunakan Edmodo dan *Google classroom* diproses belajar matematika. 85% peserta akan mengenalkan Edmodo dan *Google classroom* ke teman-teman sesama pendidik dan siswa SMK. Sebagian besar peserta memiliki komentar positif di kuesioner terkait Edmodo dan *Google classroom* yang mereka yakini akan sangat membantu proses belajar. Selain itu beberapa peserta merasa aplikasi Edmodo dan *Google classroom* menarik untuk digunakan.

Pembahasan

Evaluasi dilakukan melalui 2 cara. Selain melalui kuesioner, evaluasi juga dilakukan secara langsung pada aplikasi Edmodo dan *Google classroom* dengan melihat penggunaan fitur-fitur yang tersedia dan yang diajarkan selama kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan melihat diaplikasi Edmodo dan *Google classroom* apakah peserta sudah dapat menggunakan fitur dan mengerjakan atau mengumpulkan tugas maupun kuis yang diposting di kelas maya. Sebagian besar peserta dapat langsung mencoba dan menggunakan fitur catatan, mengerjakan penugasan, mengisi polling, mengerjakan kuis dan fitur lainnya. Beberapa peserta sudah dapat melampirkan berkas atau file dicatatan dan menyimpan beberapa berkas materi belajar *dibackpack*. Hasil penggunaan fitur-fitur oleh peserta di Edmodo dan *Google classroom* telah *discreenshot* dan dilampirkan pada laporan.

Bagi peserta diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta terkait SLN dan penggunaan fitur-fitur

aplikasi Edmodo dan *Google classroom*. Dilihat dari hasil evaluasi tentang pemahaman SLN melalui kuesioner dan evaluasi dari mempraktekan penggunaan fitur Edmodo dan *Google classroom* melalui *web* dan *mobile*.

Hasil temuan ini diperkuat oleh beberapa peneliti diantaranya Ompusunggu & Sari (2019) "*Learning using Edmodo dan Google classroom is better with learning without using Edmodo and Google classroom with mathematical communication skills, Students who learn to use Edmodo and Google classroom have a positive attitude towards learning mathematics*". Selain itu, Nasrullah et al., (2017) "pembelajaran matematika yang menggunakan Edmodo dan *Google classroom* lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional. Penelitian selanjutnya Putra et al., (2016) penggunaan *e-learning* berbasis Edmodo dan *Google classroom* berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa. Kemudian Sari (2019) "terdapat pengaruh signifikan dari kemudahan, kemanfaatan, dan kualitas layanan Edmodo dan *Google classroom* terhadap efektivitas pembelajaran.

SIMPULAN

Pendidik dan Siswa SMK Islam Perti sebagai peserta pelatihan telah mendapatkan pelatihan peningkatan penggunaan media pembelajaran *Social Learning Network* (SLN) Edmodo dan *Google classroom*. Peserta pelatihan telah mengetahui manfaat aplikasi Edmodo dan *Google classroom* pada proses belajar dan dapat menggunakan fitur-fitur yang disediakan sebagai media pembelajaran

yang tidak terpaku pada ruang kelas dan waktu efektif sekolah. Peserta pelatihan dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk belajar, berkomunikasi, berdiskusi dan juga dapat dengan kreatif memanfaatkan media pembelajaran sebagai media pendukung proses belajar. Hampir seluruh peserta pelatihan sepakat bahwa Edmodo dan *Google classroom* dapat membantu proses belajar mengajar. 90% peserta tertarik menggunakan Edmodo dan *Google classroom* untuk membantu dalam proses belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran *google classroom*. Hal ini ditunjukkan dengan nilai thitung = 43,116 dengan nilai-p = 0,000 < $\alpha = 0,05$.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada segenap Yayasan Lembaga Pendidikan dan pengajaran Al-Islamiah dan Bapak Yudha Wiwaha, SE selaku kepala SMK Islam Perti Jakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Selanjutnya kepada pendidik dan peserta didik yang menjadi objek penelitian dan sumber data.

DAFTAR PUSTAKA

Adzharuddin Nor Azura;Ling, L. H. 2013. Learning Management System (LMS) among University Students: Does It Work?f. *International Journal of E-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*.

Anshori, S. 2016. Strategi pembelajaran di era

- digital (tantangan profesionalisme guru di era digital). *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*.
- Asnur, M. N. A., Adhima, F., Ayuwijayanti, M., & Marsuki, R. R. 2019. Karakteristik Pembelajaran Kolaboratif Bahasa Asing dalam Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Literasi Bahasa Dan Sastra Ke-4 Pembelajaran Bahasa Asing Di Era Digital*.
- Gusti Ngurah Yogi Maha Putra ., Dr.Gede Suweken,M.Sc ., I Made Suarsana, S.Pd., M. S. 2016. Pengaruh Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Paket Keahlian Teknik Gambar Bangunan Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*.
- Kurniawati, M., Santanapurba, H., & Kusumawati, E. 2019. Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Smp. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.20527/edumat.v7i1.6827>
- Liaw, S.-S., Liaw, S.-S., Huang, H.-M., Liaw, Y.-H. A. Y.-T. A., & Liaw, Y.-H. A. Y.-T. A. 2016. Exploring learners attitudes toward a social e-learning system: A case study ... *EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology*.
- Nasrullah, A., Ende, E., & Suryadi, S. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Edmodo Pada Pembelajaran Matematika Ekonomi Terhadap Komunikasi Matematika. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v2i1.346>
- Nirfayanti, & Nurbaeti. 2019. Pengaruh media pembelajaran google classroom dalam pembelajaran analisis real. *Jurnal penelitian matematika dan pendidikan matematika*.
- Ompusunggu, V. D. K., & Sari, N. 2019. Efektifitas penggunaan e-learning berbasis edmodo terhadap kemampuan komunikasi matematika. *Jurnal Curere*. <https://doi.org/10.36764/jc.v3i2.250>
- Priowijanto, G. 2013. *Materi simulasi digital*. Seamolec.
- Putri, S. R., Wahyuni, S., & Suharso, P. 2018. Penggunaan media pembelajaran edmodo untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas x pemasaran di smk negeri 1 jember tahun ajaran 2016/2017. *Jurnal pendidikan ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6455>
- Sabran, & Sabara, E. 2019. Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makasar*.
- SARI, I. N. 2019. Pengaruh Penggunaan Googleclassroom Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. In *isna normalita sari*.
- Subandi, S., Choirudin, C., Mahmudi, M., Nizaruddin, N., & Hermanita, H. 2018. Building Interactive Communication with Google Classroom. *International Journal of Engineering & Technology*. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.13.18141>
- Wang, Q., Woo, H. L., Quek, C. L., Yang, Y., & Liu, M. 2012. Using the Facebook group as a learning management system: An exploratory study. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2011.01195.x>