

**DESAIN PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS
 GOOGLE CLASSROOM UNTUK MATA PELAJARAN IPS
 SMP/MTS MENGGUNAKAN MODEL ASSURE**

Havizul¹

¹ Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Pontianak
 Jl. Letjend Suprpto No.14, Kota Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia
 Alamat e-mail: ¹ havizul@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain / merancang pembelajaran online yang efektif dan efisien khususnya pada mata pelajaran IPS SMP/MTs melalui pendayagunaan layanan-layanan yang tersedia di *Google Classroom*. Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ASSURE. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah rancangan pembelajaran online berbasis *Google Classroom* untuk mata pelajaran IPS tingkat SMP/MTs. Di dalam rancangan pembelajaran tersebut tersedia berbagai rencana aktivitas kelas online yang terstruktur dan sistematis, seperti jadwal kegiatan belajar, absensi kehadiran, pemberian tugas, pengumuman, penilaian, integrasi google meet, integrasi google calender, integrasi google document, dan sebagainya. Dengan baiknya pengelolaan aktivitas kelas online, maka pembelajaran online dapat terselenggara dengan efektif dan efisien, sehingga memberikan hasil yang optimal.

Kata Kunci: pembelajaran *online* / daring, *Google Classroom*, model ASSURE.

Abstract

The purpose of this study is to design an effective and efficient online learning activities plan, especially in Social Sciences subject for Junior High School or Islamic Junior High School, by utilizing available Google Classroom services. Method used in this study is research & development (R&D) with ASSURE as the instructional development model. Outcome of this study is a design of Google Classroom based online learning activities plan for junior high school / Islamic junior high school social sciences subject. There are various structured and systematic learning activities plan in that virtual classroom, such as study schedules, attendance, assignments, announcements, grading, google meet integration, google calendar integration, google document integration, etc. Good management of an online learning will be carried it out effectively and efficiently, then will able to provide an optimal learning outcome.

Keywords: online learning, *Google Classroom*, ASSURE model.

PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 saat ini, pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan (*skill*) terkait teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat diperlukan. Terlebih dalam kondisi pandemi Covid-19 saat ini, berbagai aktivitas dan rutinitas harian banyak yang dialihkan secara daring, baik oleh perorangan maupun kelompok, swasta maupun pemerintah, sektor formal maupun non formal, dan sebagainya. Di masa awal-awal terjadinya pandemi ini, banyak instansi

pemerintah dan swasta yang harus mengalihkan aktivitasnya secara *online*. Bahkan ketika sebelum pandemi covid melanda, tuntutan terhadap pengetahuan dan keterampilan di bidang TIK juga sangat dibutuhkan untuk melakukan berbagai interaksi secara *online* guna memenuhi kebutuhan secara optimal, seperti pencarian berbagai literatur ilmiah, berbelanja *online*, pendaftaran kuliah, *booking* tiket pesawat, dan berbagai aktivitas lainnya. Fokus pada sektor pendidikan, terutama bagi sekolah-sekolah dan perguruan tinggi, dampaknya terasa sekali terutama bagi guru, siswa, dan wali siswa jika tidak mampu memahami penggunaan teknologi di bidang informasi dan komunikasi ini. Terbukti dengan banyaknya keluhan dari siswa dan wali siswa yang kesulitan dalam mengikuti pembelajaran *online*. Menurut Nafri & Hudaidah (2021), guru dihadapkan dengan berbagai permasalahan dalam pembelajaran daring, mulai dari teknis pembelajaran daring, turunnya motivasi belajar peserta didik, kuota internet yang banyak digunakan, dan kurangnya kerja sama orang tua peserta didik. Dinata (2021) menyatakan bahwa pandemi covid-19 mengakibatkan perubahan proses pembelajaran dari tatap muka langsung menjadi daring, yang mana hal ini memunculkan berbagai problematika dalam pembelajaran yang mesti dicari solusinya dan perlu adanya usaha untuk selalu meningkatkan mutu pembelajaran. Rufaidah dalam Zabidi & Tamami (2021) menyatakan bahwa kecenderungan dalam kemampuan mengolah literasi digital perlu adanya peningkatan yang lebih masif terutama dalam hal kemampuan di dalam mengevaluasi sebuah informasi. Ganggi dalam Zabidi & Tamami (2021) menyatakan bahwa kemampuan literasi digital harus dikuasai oleh sebagian besar santri untuk bekal kedepan dalam memilih dan memilah informasi secara *up to date* terutama melalui media sosial yang banyak tersedia di *smartphone* maupun IOS.

Berdasarkan fenomena di atas, penulis hendak memberikan kontribusi dan solusi terutama bagi tenaga pendidik untuk menyelenggarakan pembelajaran *online* secara efektif dan efisien melalui rancangan pembelajaran *online* dengan *Google Classroom* menggunakan model ASSURE. Melalui tulisan ini, diharapkan terutama bagi para tenaga pendidik di sekolah, mampu merancang pembelajaran *online* secara baik, efektif, dan efisien dengan *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan salah satu *platform* pembelajaran *online* berbasis web, dimana kita bisa membuat kelas *online*, mengelola tugas dan nilai, memberikan pengumuman, mengelola siswa

dan guru, dan mengelola kegiatan belajar. *Google Classroom* juga merupakan salah satu *Learning Management System* (LMS) yang handal, jenis LMS lainnya seperti *Moodle*, *Schoology*, *Academy of Mine*, dan *ATutor*.

Marbun & Sinaga (2021) menyatakan bahwa *Google Classroom* adalah aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran daring yang dapat dilakukan dari jarak jauh sehingga memudahkan dosen dan mahasiswa untuk membuat, mengelompokkan dan membagikan tugas. Shahraneet et al. dalam Khunaini & Sholikhah (2021) menyatakan bahwa *Google Classroom* merupakan salah satu LMS yang berguna dalam proses pembelajaran dan sangat membantu karena memberikan kemudahan bagi penggunaannya, selain itu juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Bajracharya dalam Darlis & Movitaria (2021) menyatakan bahwa model ASSURE adalah model desain pembelajaran yang menekankan pada faktor pemanfaatan media dan bahan ajar yang direncanakan dengan baik sehingga mendorong siswa aktif dalam pembelajaran, yang pada akhirnya tercipta pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, dan menyenangkan. Pribadi dalam Darlis, Farida.F, & Miaz (2021) menerangkan bahwa desain pembelajaran ASSURE merupakan petunjuk prosedural dalam merencanakan dan menjalankan pembelajaran termasuk media dan teknologi yang digunakan didalamnya.

METODE

Metode yang digunakan disini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Dalam penelitian ini akan dihasilkan sebuah rancangan pembelajaran *online* berbasis *Google Classroom* menggunakan model ASSURE. Rancangan pembelajaran *online* ini diperuntukkan bagi siswa SMP/MTs kelas IX pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Data-data yang dibutuhkan untuk merancang pembelajaran *online* berbasis *Google Classroom* disini adalah rumusan tujuan pembelajaran, instrumen penilaian, strategi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik, dimana data-data ini dapat diperoleh melalui buku ajar IPS untuk SMP/MTs kelas IX, silabus, RPP, pengalaman belajar, dan atau informasi dari tenaga pendidik yang relevan.

Borg & Gall dalam Havizul, Aunurrahman, & Mering (2017) menerangkan bahwa *research & development is an industry-based development model in which*

the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards. Jadi, penelitian & pengembangan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan dalam hasil penelitian digunakan untuk merancang prosedur dan produk baru, yang kemudian secara sistematis diuji coba lapangan, dievaluasi, dan diperbaiki sehingga dihasilkan produk memenuhi kriteria yang telah ditentukan dari aspek efektifitas, kualitas, atau standar yang serupa. Heinich dalam Mudrikah, et al. (2021) menerangkan bahwa model ASSURE merupakan model pembelajaran yang memadukan teknologi dengan media ajar, model ini berfokus pada kombinasi teknologi dan media. Kumar (2021) menyatakan bahwa *Google Classroom* adalah sebuah *Virtual Learning Environment (VLM)* yang ditawarkan oleh *Google*. *Google Classroom* terbukti menjadi sebuah *platform Blended Learning* sempurna yang merupakan metode pengajaran terkini di negara maju. Thiagarajan (2020) menyatakan bahwa *Google Classroom* adalah sebuah layanan berbasis web gratis yang dikembangkan dan disediakan oleh *Google*. Banyak institusi pendidikan dan guru yang sudah mulai menggunakan teknologi ini, dimana hingga saat ini diestimasikan telah ada sekitar 100 juta pengguna di seluruh dunia yang menggunakan *Google Classroom*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Smaldino, et al. dalam Mudrikah, et al. (2021) model ASSURE merupakan singkatan dari *Analyze learners, State standard and objectives, Select strategy technology media and materials, Utilize technology media and materials, Require learner participation, dan Evaluate and revise*. Sementara Khoe Yao Tung dalam Nurjaman (2020) menjelaskan bahwa Desain Pembelajaran ASSURE merupakan singkatan dari komponen atau langkah-langkah penting di dalamnya, yaitu: (1) *analyze learner characteristics*, (2) *state performance objectives*, (3) *select methods, media, and materials*, (4) *utilize media and materials*, (5) *requires learner participation*, dan (6) *evaluation and revision*. Berikut ini adalah hasil dan bahasan rancangan pembelajaran *online* berbasis *Google Classroom* untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP/MTs dengan model ASSURE.

Analyze learners

Yang dianalisis dari peserta didik adalah karakteristik umum siswa dan kompetensi dasar, seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, dan gaya belajar (Suryani dalam Mudrikah, 2021). Sedangkan menurut Smaldino, et al. dalam Nurjaman (2020), ada tiga faktor kunci utama dalam menganalisis pembelajaran, yaitu: (1) karakteristik umum, (2) kompetensi dasar spesifik, dan (3) gaya belajar peserta didik. Secara umum, peserta didik yang berada di Sekolah Menengah Pertama / Madrasah Tsanawiyah kelas IX berusia rata-rata 15 tahun, dimana menurut teori Piaget dalam Makarim (2021) bahwa anak usia 12 tahun keatas (hingga mencapai dewasa) ini berada dalam tahap perkembangan Operasional Formal, yaitu memiliki kemampuan untuk berfikir secara abstrak dengan memanipulasi ide di kepalanya, tanpa tergantung pada manipulasi konkret. Mereka bisa berfikir kreatif, menalar hal-hal yang abstrak, melakukan perhitungan matematis, dan membayangkan hasil dari tindakan tertentu.

Kompetensi dasar spesifik. Yang dimaksud disini adalah kemampuan spesifik awal yang telah dikuasai peserta didik, sehingga kompetensi-kompetensi ini tidak perlu lagi untuk dimasukkan kedalam materi yang akan diajarkan. Hal ini perlu untuk dilakukan agar materi yang akan disampaikan benar-benar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Dalam penelitian ini mengacu pada buku ajar IPS untuk SMP/MTs kelas IX yang merupakan representasi secara umum hasil analisis kemampuan spesifik awal peserta didik kelas IX.

Gaya belajar peserta didik. Bire dalam Nurjaman (2020) menjelaskan bahwa menurut para ahli ada tiga gaya belajar peserta didik, yaitu *auditorial learning*, *visual learning*, dan *kinesthetic learning*. Dalam penelitian ini, dalam menyampaikan materi, guru menggunakan kombinasi *auditorial teaching*, *visual teaching*, dan *kinesthetic teaching* guna mengakomodir gaya belajar peserta didik yang bervariasi.

State standard and objectives

Beberapa ahli yang lain menggunakan istilah *state performance objectives*, sebagaimana yang dilakukan oleh Nurjaman (2020) yang mendefinisikan istilah ini

sebagai menetapkan tujuan pembelajaran, yaitu merumuskan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah proses pembelajaran. Pribadi (2016) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran harus dijabarkan secara spesifik dan dapat diperoleh dari kurikulum, silabus, analisis kebutuhan, atau pengalaman guru selama mengajar. Istilah lainnya adalah Tujuan Instruksional Umum (TIU) dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK), sebagaimana yang dilakukan oleh Suparman (2014) dalam bukunya. TIU bisa diperoleh melalui kurikulum, sedangkan TIK merupakan penjabaran atau turunan dari TIU yang wajib dibuat sendiri oleh guru yang biasanya dituangkan di dalam RPP. Beberapa buku ajar telah menjabarkan TIK dan TIU, seperti buku yang digunakan dalam penelitian ini yaitu buku ajar Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs kelas IX yang ditulis oleh Setiawan, et al. (2016). Tabel berikut ini menampilkan 5 butir tujuan pembelajaran materi BAB I yang berjudul “Interaksi Antarnegara Asia dan Negara Lainnya:

Tabel 1. Tujuan Pembelajaran Materi BAB I

Nomor Bab	Judul Materi	Tujuan Pembelajaran
BAB I	Interaksi Antarnegara Asia dan Negara Lainnya	Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat: 1. Menunjukkan letak Benua Asia dan benua lainnya 2. Menyebutkan letak astronomis Benua Asia dan benua lainnya 3. Menyebutkan letak geografis Benua Asia dan benua lainnya 4. Menyebutkan urutan benua berdasarkan luasnya 5. Menyebutkan pembagian region Benua Asia dan benua lainnya

Select Strategy, Technology, Media, and Materials

Nurjaman (2020) menuliskan langkah ketiga ini dengan lebih simple, yaitu ***Select Methods, Media, and Materials***. Nurjaman (2020) dengan mengutip pendapat Falahudin dan pendapat Kusuma, bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sedangkan pemilihan materi harus disesuaikan dengan metode pembelajaran. Hal ini berkonsekuensi bahwa untuk mengajarkan suatu materi, guru tidak cukup dengan hanya menguasai materi mata

pelajaran saja, akan tetapi juga harus mampu menguasai dan menerapkan berbagai metode pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan materi pelajaran.

Tabel 2. Strategi Pembelajaran 1 (Proses Pembelajaran dalam Kelas Virtual)

Sesi	Metode	Media	Bahan Ajar
Pendahuluan	Ceramah Interaktif & Tanya Jawab (Audio Visual Kinesthetic)	<i>Google Meet, Video Conference</i>	Silabus
Kegiatan inti	Presentasi (Audio Visual) Ceramah Interaktif & Tanya Jawab (Audio Visual Kinesthetic)	<i>Google Meet, Video Conference, Virtual White Board</i>	Buku Ajar (IPS untuk SMP/MTs Kelas IX)
Penutup	Penugasan (Audio Visual Kinesthetic)	<i>Google Classroom</i>	Tes Acuan Patokan / Buku Ajar

Tabel 3. Strategi Pembelajaran 2 (Konfigurasi Kelas Virtual / *Google Classroom*)

<i>Stream</i> (Pengumuman)	<i>Classwork</i> (Tugas Kelas)	<i>People</i> (Anggota Kelas Virtual / Guru & Siswa)	<i>Grades</i> (Penilaian)
Pengumuman tugas dan aktivitas kelas	<i>Topic</i> (untuk mengelompokkan kegiatan ataupun tugas dalam <i>classwork</i>), <i>Assignment</i> (memberikan tugas melalui instruksi khusus), <i>Quiz Assignment</i> (tugas dengan instruksi khusus dan integrasi <i>google form</i>), <i>Question</i> (tugas dalam bentuk esai atau pilihan, dan termasuk absensi kehadiran siswa dalam bentuk pilihan “Hadir” atau “Tidak hadir”), <i>Material</i> (untuk mendistribusikan bahan ajar ke kelas virtual)	Setiap guru yang mengajar mata pelajaran terkait dimasukkan ke dalam menu <i>People</i> kategori <i>Teachers</i> . Setiap siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dimasukkan ke dalam <i>People</i> kategori <i>Students</i> .	Seluruh tugas siswa tampil dan dapat diakumulasi melalui menu <i>Grades</i> .

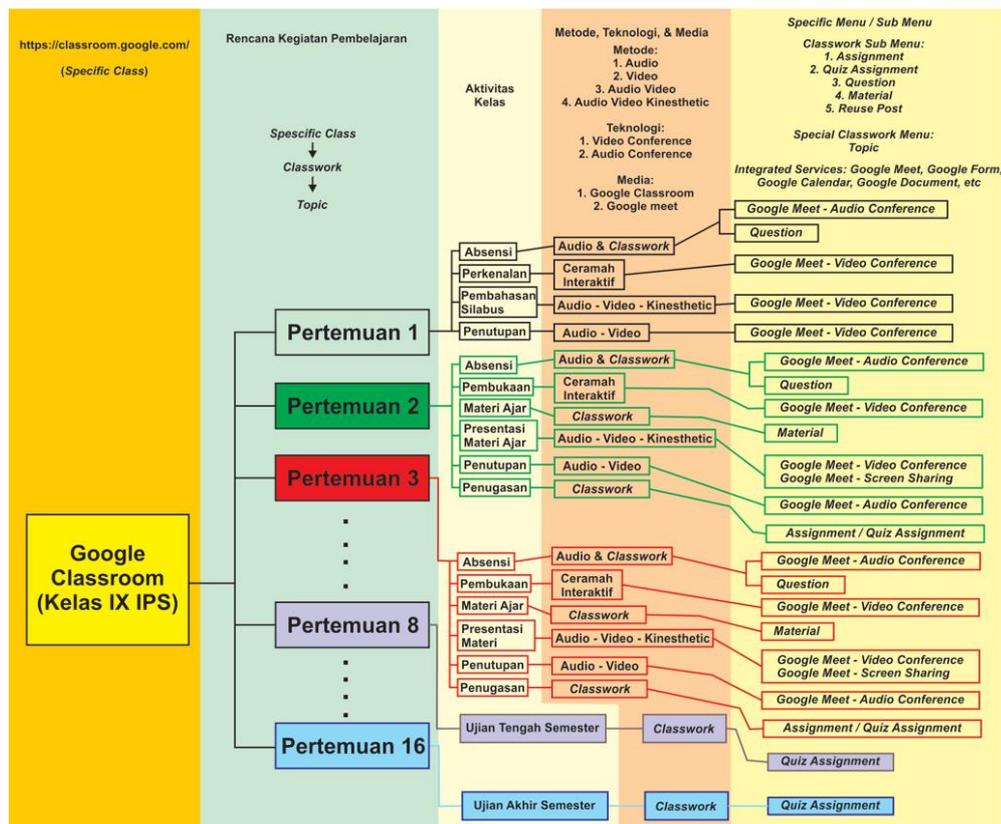
Tabel 4. Strategi, Teknologi, Media, dan Bahan Pembelajaran Yang Digunakan

Strategi	Teknologi	Media	Bahan Ajar
1. Strategi Pembelajaran dalam Kelas	1. <i>Video Conference</i> 2. <i>Audio Conference</i> 3. <i>Online Assignment</i>	1. <i>Google Classroom</i> 2. <i>Google Meet</i>	1. Buku Ajar IPS Kelas IX
2. Strategi Pembelajaran dengan <i>Google Classroom</i>	4. <i>Online Scheduled Activities</i> 5. <i>Online Cumulative Assessment and Grade</i>	3. <i>Google Form</i> 4. <i>Google Document</i> 5. <i>Share Screen</i> 6. <i>Fiture</i> 6. <i>etc</i>	2. Softcopy of Sub Material

Utilize Technology, Media, and Materials

Pada tahap ini, Nurjaman (2020) menuliskan langkah yang lebih simple, yaitu *Utilize Media and Materials*, yaitu penggunaan media dan bahan ajar oleh siswa dan guru. Sedangkan Mudrikah (2021) menyebutkan bahwa tahap ini adalah memanfaatkan bantuan teknologi, media, dan materi yang sesuai dengan kemampuan siswa. Dalam penelitian ini, pemanfaatan teknologi, media, dan material diperlihatkan pada Gambar 1.

Tampak pada Gambar 1, satu kelas virtual (*specific class*) mewakili satu kegiatan pembelajaran, dalam hal ini adalah mata pelajaran IPS kelas IX SMP/MTs. Rencana kegiatan pembelajaran adalah rencana kegiatan dalam satu semester, yaitu dari pertemuan 1 hingga ke 16. Pada pertemuan 1 kegiatan pembelajaran di kelas adalah pengenalan guru dan silabus mata pelajaran. Pada pertemuan 8 adalah kegiatan Ujian Tengah Semester, dan pertemuan 16 kegiatan Ujian Akhir Semester, sedangkan selain pertemuan tersebut kegiatan pembelajaran memiliki pola yang sama dengan kegiatan inti penyampaian materi pelajaran.



Gambar 1. Story Board Rancangan Pembelajaran Online dengan Google Classroom

Requires Learner Participation

Tahap ini adalah merancang keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Untuk mendorong siswa terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran di kelas, digunakan metode ceramah interaktif, tanya jawab, dan lainnya. Untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran secara global, maka dengan memanfaatkan fitur penugasan *online* yang tersedia di *Google Classroom*, seperti *Assignment*, *Quiz*, *Assignment*, dan *Question*, dimana media yang digunakan adalah *Google Classroom*.

Evaluate & Revise

Istilah lain dari langkah ini adalah *Evaluation & Revision*. Mudrikah (2021) menyatakan bahwa evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan dalam rangka untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran. Sanjaya (2017) menyatakan bahwa evaluasi terdiri atas proses mengumpulkan data (pengukuran), membuat interpretasi dari data yang terkumpul (penilaian), dan penetapan (*judgement*) yaitu menyimpulkan atau memutuskan nilai atau harga suatu objek. Dalam penelitian ini objek yang akan dievaluasi adalah rancangan pembelajaran *online* yang telah dibuat menggunakan *Google Classroom* apakah efektif dan efisien dalam mengoptimalkan hasil belajar *online*.

Evaluasi yang dimaksudkan disini adalah evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan dalam rangka untuk mengetahui kelemahan-kelemahan atau kekurangan dari suatu sistem atau produk yang telah dibuat. Berikut ini adalah evaluasi yang diperoleh dari penilaian para ahli.

Tabel 5. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		Sangat Baik	Baik	Sedang	Kurang	Sangat Kurang
		Ya		Tidak		
1	Kebenaran		✓			
2	Bebas dari kesalahan		✓			
3	Kebaharuan Materi	✓				
4	Kecukupan dan kecakupan materi	✓				
5	Kememadain referensi yang digunakan		✓			

Tabel 6. Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		Sangat Baik	Baik	Sedang	Kurang	Sangat Kurang
1	Kesesuaian strategi, dalam penyampaian sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓				
2	Ketepatan strategi penyampaian sehingga mudah dipahami	✓				
3	Tingkat adanya pendorong peserta didik berpikir kritis		✓			
4	Tingkat kontekstualitas dalam kehidupan peserta didik yang terlibat		✓			
5	Ketepatan memilih media dari pada media yang lain	✓				

Tabel 7. Penilaian Ahli Teknologi Informasi dan Komunikasi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		Sangat Baik	Baik	Sedang	Kurang	Sangat Kurang
1	Kesesuaian dan kualitas grafis visual dengan tujuan, isi materi dan karakteristik peserta didik	✓				
2	Kesesuaian dan kualitas audio, narasi dengan tujuan, isi materi dan karakteristik peserta didik	✓				
3	Kesesuaian dan kualitas video dengan tujuan, isi materi dan karakteristik peserta didik	✓				
4	Kesesuaian dan kualitas animasi dan simulasi dengan tujuan, isi materi dan karakter peserta didik		✓			
5	Kesesuaian dalam menggunakan bahasa dengan tujuan, isi, dan peserta didik		✓			
6	Tingkat ke interaktifan media		✓			
7	Kemenarikan media, seperti gambar, komposisi warna, font tulisan, dan lain sebagainya	✓				

Adapun komentar dari para ahli terkait rancangan pembelajaran *online* berbasis *Google Classroom* adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Komentar Tertulis Ahli Materi

No	Topik	Sub Topik	Komentar / Review / Rekomendasi
1	Rancangan pembelajaran <i>online</i> dengan <i>Google Classroom</i> dari aspek materi	Materi IPS Kelas IX SMP/MTs	Secara umum sangat baik, layak untuk diuji coba lapangan

Tabel 9. Komentar Tertulis Ahli Desain Pembelajaran

No	Topik	Sub Topik	Komentar / Review / Rekomendasi
1	Rancangan pembelajaran <i>online</i> dengan <i>Google Classroom</i> dari aspek desain pembelajaran	Strategi, Metode, Teknologi, Media, dan Bahan Ajar	Kombinasi yang sangat baik, layak untuk diuji coba ke tahap selanjutnya

Tabel 10. Komentar Tertulis Ahli Teknologi Informasi dan Komunikasi

No	Topik	Sub Topik	Komentar / Review / Rekomendasi
1	Rancangan pembelajaran <i>online</i> dengan <i>Google Classroom</i> dari aspek teknologi informasi dan komunikasi	Kualitas audio dan video, fitur <i>video conference</i> , fitur-fitur <i>Learning Management System</i>	Cukup lengkap dan bisa berjalan dengan baik. Pemilihan layanan <i>Learning Management System</i> menggunakan <i>Google Classroom</i> sangat tepat, sebab selain gratis juga memiliki fitur <i>Web E-Learning</i> yang lengkap dan stabil. Rancangan ini layak untuk diuji coba ke tahap selanjutnya

Dari penilaian para ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli IT, tampak bahwa rata-rata nilai yang diberikan adalah sangat baik dan rancangan layak untuk diuji coba ke tahap berikutnya.

SIMPULAN

Perancangan pembelajaran *online* berbasis *Google Classroom* untuk mata pelajaran IPS SMP/MTs menggunakan model ASSURE ini telah selesai dilaksanakan dengan hasil yang sangat baik berdasarkan penilaian para ahli. Model ASSURE dipilih sebagai model perancangan pembelajaran disebabkan model ini berfokus dan menekankan pada pemanfaatan teknologi dan media dalam pembelajaran. Dari *review* atau penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli, rancangan pembelajaran *online* berbasis *Google Classroom* ini secara umum sudah sangat baik dan layak untuk diuji coba tanpa revisi ke tahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Darlis, N., & Movitaria, M. A. (2021). Penggunaan Model ASSURE untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 2363-2369.
- Darlis, N., Farida.F, & Miaz, Y. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(1), 334-342.
- Havizul, Aunurrahman, & Mering, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Teknologi Augmented Reality Untuk Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9), 1-15.
- Khunaini, N., & Sholikhah, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Learning Management System Google Classroom dan Gaya Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar pada Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2079-2091.
- Kumar, G. D. (2021). *Inspire with Google Classroom – A Practical Guide to Teach Online* (Vol. I). India: Honey Gold Publications.
- Makarim, F. R. (2021, Juli 13). *4 Tahapan Perkembangan Kognitif Si Kecil dalam Teori Piaget*. Dipetik April 23, 2022, dari halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/4-tahapan-perkembangan-kognitif-si-kecil-dalam-teori-piaget>
- Marbun, J., & Sinaga, S. J. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa Berbasis Daring di Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL BASICEDU*, 5(5), 3299–3305.
- Mudrikah, S., Pahleviannur, M. R., Surur, M., Rahmah, N., Siahaan, M. N., Wahyuni, F. S., . . . Nurhayati, R. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah – Teori dan Implementasi*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Nafrin, I. A., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456-462.
- Nurjaman, A. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran “ASSURE”*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi – Implementasi Model ADDI*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setiawan, I., Pusparatri, R. K., Suciati, & Mushlih, A. (2016). *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suparman, M. A. (2014). *Desain Instruksional Modern – Panduan Para Pengajar Dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Thiagarajan, B. (2020). *Google Classroom for Novice*. Chennai: Otolaryngology Online.
- Zabidi, M. N., & Tamami, A. B. (2021). Keefektifan Upaya Meningkatkan Literasi Digital Pada Pesantren Rakyat Di Al-Amin Sumber Pucung Malang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 48-58.