

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, V. N., & Hidayati, Y. M. (2022). Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom dalam Menstimulasi Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4776–4783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2930>
- Amelia, R., Priatmoko, S., & Sugiri, W. A. (2021). KESULITAN GURU SEKOLAH DASAR DALAM MENGEMBANGKAN DESAIN PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 5.
- Ayu Wuladari, M., Sakura Putu Arga, H., Bayu Kelana, J., Herdiana Altaftazani, D., & Ruqoyyah, S. (2020). ANALISIS PEMBELAJARAN “DARING” PADA GURU SEKOLAH DASAR DI ERA COVID-19. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 7(2).
- Fadzillah, R., Salsabila, T., Kurna, N., & Noviyanti, S. (2022). Analisis Keefektifan Penggunaan Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 222–232. <https://classroom.google.com>
- Fatayan, A., & Fauziah, M. P. (2022). Kreativitas Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Google Classroom untuk Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2642–2649. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2466>
- Kharis, Insap Santosa, P., & Wing Wahyu Winarno, dan. (2019). Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja... EVALUASI USABILITY PADA SISTEM INFORMASI PASAR KERJA MENGGUNAKAN SYSTEM USABLITY SCALE. *Prosiding SNST*, 240–245.
- Shidqi Hadafi, M., Bambang Agus Herlambang, dan, Pusat Lantai, G., & Sidodadi Timur, J. (2021). PENGEMBANGAN UI/UX DESIGN STUDI KASUS APLIKASI CAMPAIGN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Science And Engineering National Seminar*, 6.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>
- Susilo, B., Efendi, R., & Maizora, S. (2018). Membangun Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Bagi Guru Sekolah Dasar Pinggiran Kecamatan Muara

Bangkahulu Kota Bengkulu. *Berdikari: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.11594/bjpmi.01.01.03>

Tanjung Sari, T., & Hadi Cahyono, A. (2020). PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS ANDROID “FUN MATH” SEBAGAI ALTERNATIF BELAJAR MATEMATIKA DI TENGAH PANDEMI. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 1283–1299.

Utomo, D. W., Kurniawan, D., Sani, R. R., & Astuti, Y. P. (2021). Pemanfaatan Learning Management System (LMS) sebagai Pendukung Pembelajaran Online di SMK Syafi'i Akrom Pekalongan. *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 4(2), 1–6.

Wahyuningrum, T., Kartiko, C., & Wardhana, A. C. (2020, October 20). Exploring e-Commerce Usability by Heuristic Evaluation as a Complement of System Usability Scale. *2020 International Conference on Advancement in Data Science, E-Learning and Information Systems, ICADEIS 2020*. <https://doi.org/10.1109/ICADEIS49811.2020.9277343>

Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>

Yuliana, Y. (2020). Analisis Keefektivitasan Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Corona (Covid-19). *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-i*, 7(10), 875–894. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i10.17371>