



Pembuatan Konten *Online Learning* untuk Guru MTs Darussalam Kota Bengkulu

Fitri April Yanti*¹ Muhammad Kristiawan¹, Ahmad Walid¹, Raden Gamal Tamrin Kusumah²

¹Program Studi Doktor Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, Gedung Dekanat FKIP Jl. Wr supratman Kandang Limun Universitas Bengkulu, Bengkulu, 38371, Indonesia

²Program Studi Tadris IPA, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Bengkulu, Pagar Dewa, Kec. Selebar, Kota Bengkulu, Bengkulu 38211, Indonesia

Email Korespondensi: fapriyanti@unib.ac.id

Diterima: Oktober 2021; Revisi: Oktober 2021; Diterbitkan: November 2021

Abstrak

Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) adalah pelatihan pembuatan konten *online learning* guru MTs Darussalam Kota Bengkulu. Mitra PkM adalah MTs Darussalam Kota Bengkulu yang berjumlah 30 orang. Metode pelaksanaan ceramah, Tanya-jawab, praktik, dan evaluasi. Hasil pembuatan konten *online learning* guru MTs Darussalam Kota Bengkulu telah menunjukkan keberhasilan dan telah tercapai dengan baik sesuai dengan harapan. Para peserta pelatihan merasakan manfaat dari program ini dari sisi pengetahuan maupun teknis. Melalui kegiatan ini, diharapkan ketrampilan dan pemahaman peserta meningkat terkait pembuatan konten *online learning* dengan power point. Kegiatan pendampingan masih perlu dilakukan secara kontinu untuk mematangkan keterampilan guru-guru dalam pembuatan konten online yang dikembangkan dari bahan ajar.

Kata Kunci: Konten Online Learning; Media Pembelajaran; Guru

The Online Learning Content Creation for Teachers in MTs Darussalam, Bengkulu City

Abstract

The purpose of the Community Service (PkM) activity is training in the creation of online learning content for teachers at MTs Darussalam Bengkulu City. PkM partners are MTs Darussalam Bengkulu City with a total of 30 people. Methods of implementation of lectures, questions and answers, practice, and evaluation. The results of creating online learning content for MTs Darussalam teachers in Bengkulu City have shown success and have been achieved well as expected. The training participants benefit from this program from a knowledge and technical perspective. Through this activity, it is hoped that the skills and understanding of participants will increase regarding the creation of online learning content with power points. Mentoring activities still need to be carried out continuously to mature the skills of teachers in making online content developed from teaching materials.

Keywords: Online Learning Content; Learning Media; Teacher

How to Cite: Yanti, F. A., Kristiawan, M., Walid, A., & Kusumah, R. G. T. (2021). Pelatihan Pembuatan Konten Online Learning untuk Guru Mts Darussalam Kota Bengkulu. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 38–45. <https://doi.org/10.36312/linov.v6i2.537>



<https://doi.org/10.36312/linov.v6i2.537>

Copyright© 2021, Yanti et al

This is an open-access article under the CC-BY License.



PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 hampir semua kegiatan manusia dilakukan dengan menggunakan produk digital yang memberikan dampak baik terhadap manusia jika

digunakan dengan bijak (Salsabila et al., 2021). Boyd dan Ellison (2007) mendefinisikan situs jejaring sosial sebagai layanan berbasis web yang memungkinkan individu untuk (1) membangun profil publik atau semi-publik dalam sistem yang dibatasi, (2) mengartikulasikan daftar pengguna lain dengan siapa mereka berbagi koneksi, dan (3) melihat dan melintasi daftar koneksi mereka dan yang dibuat oleh orang lain dalam sistem. Informasi apapun dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapan pun melalui smartphone, tablet, dan laptop yang terkoneksi dengan jaringan internet (Cahyono, 2015). Pembelajaran online dapat melatih kemandirian belajar siswa (Firman & Rahman, 2020). Perilaku tersebut dapat dilakukan dengan membaca, memaknai postingan diskusi dan mendiskusikan video atau konten pembelajaran sehingga menjadi solusi praktis bagi masyarakat (Kustiandi et al., 2020; Kusuma & Hamidah, 2020; Zayapragassarazan, 2020).

Kemajuan teknologi memberikan banyak manfaat pada berbagai kegiatan belajar dan mengajar yang tidak hanya mempermudah siswa melainkan juga bagi pihak pengajar serta mampu mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir di kelas (Ariati & Andriani, 2020). Penggunaan media yang tepat dan bervariasi mempunyai nilai praktis, antara lain: mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, mengkonkritkan pesan yang abstrak, menanamkan konsep dasar yang tepat, menimbulkan keseragaman agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran (Rahmayanti, 2015). Kemudahan yang diberikan ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik lagi. *Smartphone* (handphone pintar) komputer/laptop, aplikasi, serta jaringan internet yang digunakan sebagai media dalam berlangsungnya pembelajaran berbasis *e-learning* (Dwi C et al., 2020).

Beberapa waktu yang lalu, pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan mengenai pembelajaran tatap muka dengan jumlah peserta didik 50% dari kapasitas ruangan. Kombinasi pembelajaran daring dan luring dipilih di beberapa sekolah tertentu, salah satunya seperti di MTs Darussalam Kota Bengkulu. Hal ini secara tidak langsung mengarahkan guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran online ini tentu merupakan tantangan baru bagi guru yang membuat mereka harus menguasai media pembelajaran *online* untuk melangsungkan kegiatan pembelajaran dan diharapkan mampu berkreasi dalam proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal (Destiarini, 2021; Mantra et al., 2020). Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran (Fitriyani et al., 2020; Rahmayanti, 2015) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/synchronous dan secara tidak langsung/asynchronous) dan interaksi antara guru dan siswa berlangsung kapanpun dan dimanapun (Sadikin & Hamidah, 2020; Syarifudin, 2020).

Pada era awal pandemi COVID-19, berbagai media pembelajaran secara daring telah diterapkan, misalnya e-learning, aplikasi zoom, google classroom, youtube, maupun chat group pada media sosial dengan menggunakan media online tersebut (Abidah et al., 2020). *Platform* tersebut menjadikan pendidik dan peserta didik untuk bertemu dan berinteraksi secara virtual dengan fasilitas pesan instan dan kegiatan presentasi (Agusty & Delianti, 2020). Secara tidak langsung, kemampuan menggunakan serta mengakses teknologi semakin dikuasai oleh siswa maupun guru. Namun, setelah pendidik mampu menguasai berbagai sarana pembelajaran online, pendidik merasa kesulitan dalam membuat konten pembelajaran yang lebih bervariasi. Hal ini dikarenakan masih banyaknya guru yang belum memiliki kemampuan untuk membuat konten *online learning* dan masih nyaman menggunakan media konvensional. Sehingga banyak pula guru yang ingin membuat konten *online learning* sebagai bahan pembelajaran untuk peserta didik. Melalui pelatihan ini, Tim PKm dan guru MTs Darussalam akan melakukan beberapa kegiatan dalam melakukan pembuatan konten *online learning* dan mengukur kemampuan guru MTs dalam pembuatan konten *online learning*. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan pelatihan pembuatan konten online learning untuk guru MTs Darussalam Kota Bengkulu. Sehingga dengan diadakannya kegiatan pembuatan konten online learning diharapkan mampu membantu para guru untuk lebih kreatif dalam mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran

dan membuat tugas tanpa harus hadir di kelas.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian bermitra dengan Guru-guru MTs Darussalam Kota Bengkulu dengan jumlah mitra yang terlibat 30 orang guru. Pelaksanaan kegiatan di menggunakan metode knowledge transfer. Dengan tahapan-tahapan ceramah dan tanya jawab, praktik, evaluasi. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut;

Ceramah dan Tanya Jawab

Metode ini bertujuan untuk menyampaikan rangkaian materi tentang pengenalan penggunaan aplikasi sebagai pendukung pembuatan konten online untuk guru MTs Darussalam Kota Bengkulu sebagai peserta kegiatan. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan PKM adalah 30 orang. Pembuatan konten *online learning* meliputi pembuatan: konten teks, konten audio, konten visual, dan konten audio visual. Materi akan disampaikan dengan durasi kurang lebih 120 menit. Peserta pelatihan dapat mengajukan pertanyaan terkait dengan materi yang disampaikan

Praktik

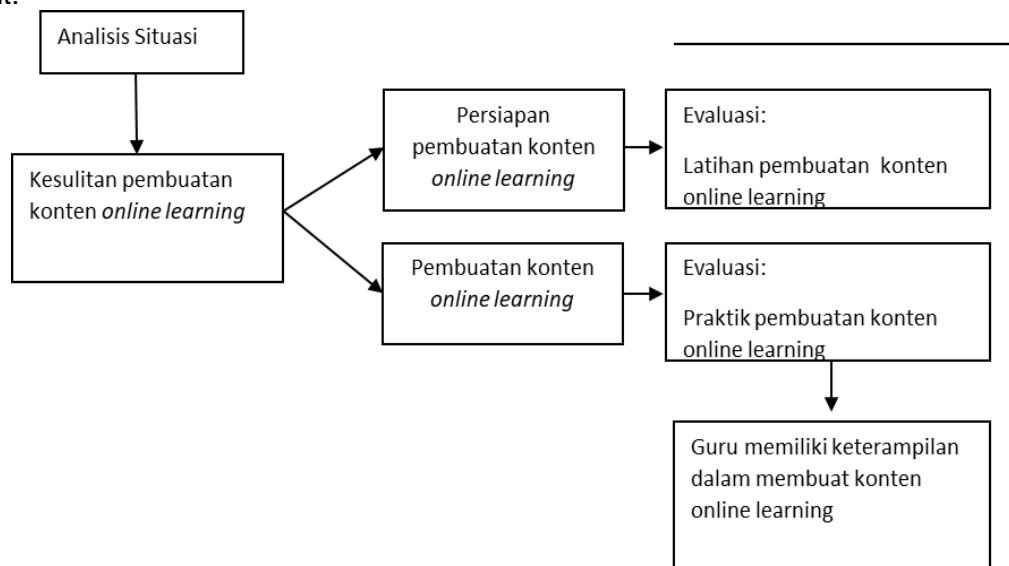
Pada tahap ini, peserta pelatihan akan dibimbing dalam membuat konten online learning. Peserta pelatihan dibagi menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4-5 orang.

Evaluasi

Pada tahap ini bertujuan untuk menilai produk konten *online learning*. Peserta diminta mengumpulkan produk konten *online learning* berupa file *power point* (ppt) yang telah dibuat melalui *google form*. Produk konten *online learning* kemudian dinilai berdasarkan aspek: kreasi dan inovasi, kualitas konten, dan tampilan.

Rancangan Evaluasi

Target kegiatan ini pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru MTs Darussalam Kota Bengkulu dalam membuat konten *online learning*. Paradigma evaluasi ketercapaian target kegiatan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dosen Program Studi Doktor Pendidikan Universitas Bengkulu sebagai narasumber praktik pembuatan konten online learning berkoordinasi dengan tim internal untuk merancang pelaksanaan kegiatan PKM baik secara konseptual, operasional, serta pembagian tugas oleh masing-masing anggota tim dalam membuat instrumen kegiatan PKM, seperti daftar hadir, angket kuisioner, konsumsi, publikasi, lokasi, dan dokumentasi. Pada tahap ini, ingin dicapai

sebuah proses ketertiban dan persiapan dalam berkoordinasi antara narasumber, tim internal, dan guru MTs Darussalam sebagai peserta kegiatan. Setelah beberapa hal persiapan telah dilakukan, para peserta pembuatan konten online learning mengisi daftar hadir di meja registrasi seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 2. Semua pihak yang terlibat dalam kegiatan turut serta dalam mengambil peran. Narasumber dan tim internal berperan dalam memberikan dan mempersiapkan materi sedangkan para peserta berperan dalam mengikuti pelatihan guna memperoleh ilmu pembuatan konten *online learning*.



Gambar 2. Para Peserta Pembuatan Konten *Online Learning* Mengisi Daftar Hadir di Meja Registrasi

Metode ini bertujuan untuk menyampaikan rangkaian materi tentang pengenalan penggunaan aplikasi sebagai pendukung pembuatan konten *online* untuk guru, yang meliputi: konten teks, konten audio, konten visual, dan konten audio visual. Materi disampaikan dengan durasi kurang lebih 120 menit. Peserta pelatihan dapat mengajukan pertanyaan terkait dengan materi yang disampaikan. Kegiatan ini berbentuk lokakarya dan dibagi dalam dua bentuk kegiatan. Kegiatan pertama adalah penyampaian materi berupa revolusi pembelajaran 4.0 dan pentingnya kreativitas guru dalam bentuk presentasi dan kelompok diskusi. Kegiatan kedua adalah praktik pembuatan konten *online learning* berbasis *power point* dengan menggunakan *Microsoft Power Point*.

Kegiatan penyampaian materi dan diskusi tersebut telah dilakukan dengan tujuan untuk menyegarkan kembali pengetahuan guru terkait revolusi pembelajaran 4.0 dan media pembelajaran berbasis konten *online learning*. Selain itu, perkembangan teknologi menuntut kreativitas guru dalam memanfaatkannya untuk menjadi media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran berbasis konten *online learning*. Media pembelajaran sangat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya.

Pada ceramah dan Tanya jawab ini, narasumber bertanya sejauh mana pengetahuan guru MTs Darussalam dalam menggunakan konten *online learning* di dalam proses pembelajaran untuk siswa. Jawabannya beraneka ragam. Ada guru yang tidak terbiasa menggunakan teknologi sebagai media dalam pengajaran di kelas karena pihak Sekolah belum menyediakan fasilitas yang memadai yang memungkinkan guru menciptakan media ajar mereka. Selain itu, tidak adanya pembimbing dan pendampingan yang memberikan pendidikan singkat tentang bagaimana membuat konten *online learning* menjadikan kegiatan ini memiliki sisi yang sangat positif untuk pembuatan media pembelajaran seperti yang terlamir pada Gambar 3.



Gambar 3. Ceramah dan Tanya Jawab antara Tim PKM dengan Peserta

Pelatihan dan Praktik

Pada sesi praktek dan pendampingan, para peserta dibimbing dan diarahkan oleh Dosen Program Studi Doktor Pendidikan Universitas Bengkulu sebagai narasumber praktik pembuatan konten online learning dan tim PKM sampai menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Dalam pelatihan ini para peserta ditugaskan untuk membuat materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan program *Powerpoint* untuk media pembelajaran. Satu media pembelajaran online terkait mata pelajaran yang diajarkan oleh masing-masing guru. Untuk dapat membuat media pembelajaran online learning berupa power point, peserta diwajibkan memiliki sebuah perangkat computer atau laptop terlebih dahulu. Selanjutnya, Dosen dan Tim PKM melakukan pendampingan kepada masing-masing peserta selama kegiatan praktik pembuatan konten *online learning*. Selain itu, para peserta dipandu dan dipantau secara langsung selama pembuatan konten online learning sampai menghasilkan produk berupa sebuah file power point sesuai mata pelajaran yang diajarkan dari para peserta kemudian mengunggahnya ke situs pembelajaran *online*.

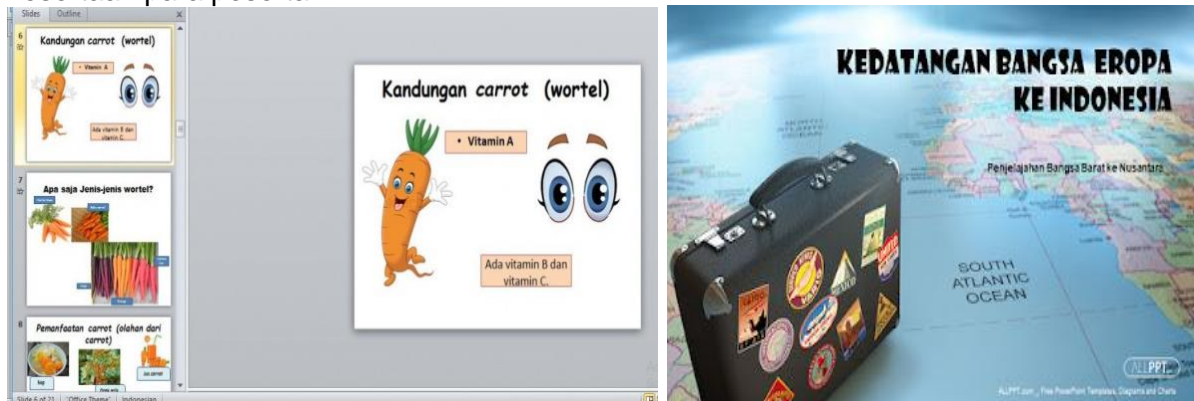
Gambar 4 menunjukkan dokumentasi kegiatan pelatihan dan praktik selama pembuatan median pembelajaran *online*. Evaluasi kegiatan pengembangan media pembelajaran konten *online learning* dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* ini, yaitu dengan menggunakan angket untuk melihat sejauh mana ketercapaian kegiatan yang telah selesai dilakukan, berdasarkan skala keberhasilan yang digunakan. Skala keberhasilan yang digunakan dilihat dari sejauh mana antusiasme atau motivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 4. Pelatihan dan praktik selama pembuatan media pembelajaran konten *online learning*

Evaluasi

Pada akhir pelatihan, media yang telah dibuat oleh para guru dikumpulkan dan dinilai oleh Dosen sebagai narasumber dan tim PKM kemudian disempurnakan oleh tim untuk dikembalikan kepada peserta agar dapat digunakan untuk mengajar. Konten online learning dinilai berdasarkan aspek kreasi dan inovasi, kualitas konten, dan tampilan. Tindakan ini dilakukan mengingat karya media yang dihasilkan para guru masih perlu penyempurnaan. Tim PKM berharap agar media pembelajaran betul-betul dapat segera dimanfaatkan untuk mengajar. Selain itu, di akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Evaluasi kegiatan PKM ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil dilihat dari tugas praktik para peserta yang ada. Hasil praktiknya dinilai dan hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu, secara proses juga TIM PKM mencermati kinerja dan kesertaan para peserta.



Gambar 5. Hasil Pembuatan Konten *online learning* Peserta

Peserta mendapatkan koreksi dan evaluasi secara langsung terkait hasil karya mereka. Setelah semua kegiatan yang telah direncanakan terlaksana, ketua tim PKM menutup program dan memberikan pesan kepada segenap peserta pelatihan untuk menerapkan apa yang telah didapatkan untuk memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan masing-masing. Selanjutnya, kegiatan tersebut diakhiri dengan foto bersama dengan seluruh peserta kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran online bagi guru di SMPN 1 Batulayar. Gambar 6 menunjukkan dokumentasi foto bersama dengan para peserta kegiatan PKM.

Adapun hasil penyajian materi, diskusi dan praktik dalam kegiatan pembuatan konten *online learning* menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang telah dilakukan dapat dirumuskan sebagai berikut.

- Secara umum kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan antusias guru-guru yang begitu sungguh-sungguh dalam mengikuti tahapan demi tahapan penyajian materi pelatihan yang disajikan oleh narasumber, dimana 85 % guru ikut andil dalam kegiatan ini.
- Adanya rasa ingin tahu yang besar terhadap aplikasi pembuatan konten *online learning* dari peserta sehingga para peserta ikut aktif dalam membuat pembuatan konten *online learning* menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Hal ini didukung dengan hasil survei awal yang telah dilakukan berupa pembagian angket, 55 % guru-guru di MTs Darussalam Kota Bengkulu belum pernah membuat sendiri media pembelajaran berupa file *PowerPoint* sedangkan 20% dapat membuatnya dengan kategori rendah, 25 % dapat membuat file *PowerPoint* dengan kategori sedang dan 0 % dapat membuat file *PowerPoint* dengan kategori tinggi. Sebagian besar mereka hanya mengambil file *PowerPoint* dari internet untuk digunakan saat proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman dan pengetahuan dari para peserta terkait pembuatan media pembelajaran khususnya file *PowerPoint*.
- Terjadi peningkatan pemahaman dan pengetahuan para peserta dalam membuat media pembelajaran konten *online learning* dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Hal ini dibuktikan dengan semua peserta yang hadir dalam kegiatan ini 100 % sudah bisa

membuat konten *online learning* menggunakan *Microsoft PowerPoint*, dengan rincian: 35 % peserta sudah dapat membuat konten *online learning* berupa file *PowerPoint* dengan kategori tinggi, 45 % dengan kategori sedang, 20 % dengan kategori rendah. Para peserta kegiatan menyatakan bahwa kegiatan tersebut merupakan hal yang cukup baru sehingga dapat menambah pengetahuan bagi mereka mengingat kurangnya pengetahuan mereka terkait media pembelajaran khususnya konten *online learning* menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Para peserta konsisten mengikuti kegiatan dari awal kegiatan sampai kegiatan selesai.

- d. Pada akhir kegiatan, peserta berhasil memaparkan produk konten *online learning* menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang dihasilkan dari kegiatan dengan baik
- e. Kepala sekolah sangat berterimakasih dan turut ikut serta dalam kegiatan tersebut sampai kegiatan selesai. Kegiatan ini diharapkan menjadi suatu kegiatan yang berkesinambungan dalam peningkatan profesionalisme guru dan dianggap sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi bagi guru-guru terutama yang berada di daerah Kota Bengkulu

KESIMPULAN

Hasil pembuatan konten online learning guru MTs Darussalam Kota Bengkulu pelaksanaan kegiatan PKM yang telah dilakukan menunjukkan bahwa keberhasilan program kegiatan telah tercapai dengan baik dan sesuai dengan harapan. Para peserta pelatihan merasakan manfaat dari program ini dari sisi pengetahuan maupun teknis. Hal ini didukung dengan hasil survei awal yang telah dilakukan berupa pembagian angket berdasarkan skala keberhasilan yang digunakan.

REKOMENDASI

Program pelatihan ini sangat bermanfaat dalam upaya meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran dengan penerapan media pembelajaran yang menarik oleh guru, yang pada akhirnya diharapkan akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebaiknya program pelatihan pengembangan media pembelajaran sering diselenggarakan agar pola penyampaian materi pelajaran lebih menarik dan variatif. Hendaknya program ini dapat terus berlanjut sehingga lebih banyak lagi sekolah yang dapat merasakan manfaatnya. Para guru peserta pelatihan diharapkan dapat ikut aktif berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah masing-masing dan menularkan ilmu yang diperoleh kepada guru-guru lain di sekolah mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of "Merdeka Belajar." *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- Agusty, S., & Delianti, V. I. (2020). Pengembangan Modul Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Berbasis Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 94–103. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106720>
- Ariati, N., & Andriani, Y. (2020). Pengenalan Aplikasi Belajar Online Di Tengah Masa. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(2), 110–116.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210–230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Cahyono, Y. D. (2015). E-learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Penelitian*, 18(2), 102–112.
- Destiarini, D. (2021). Analisis Keefektifitasan Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi kasus: Kelas V SDN 12 OKU). *Intech*, 2(1), 25–30.
- Dwi C, B., Aisyah, A., Hasanah, U., Putra, M. A., & Rahman, H. (2020). Peningkatan Efektivitas Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 28–37.

- Firman, & Rahman, S. R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Kustiandi, J., Hari Wahyono, Yogi Dwi Satrio, & Syahrul Munir. (2020). “MISKOM” Pengembangan Teknologi Belajar Online Practice Berbasis LMS (Learning Management System) pada Matakuliah Ekonomi Pembangunan. *Efektor*, 7(1), 15–23. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14318>
- Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *JIPMat*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5942>
- Mantra, I. B. N., Widiastuti, I. A. M. S., & Pramawati, A. A. I. Y. (2020). Peningkatan Kompetensi MenMantra, I. B. N., Widiastuti, I. A. M. S., & Pramawati, A. A. I. Y. (2020). Peningkatan Kompetensi Mengajar secara Online bagi Para Guru selama Pandemi Virus Corona. *Jurnal Abdi Dharma Masyarakat*, 01(01), 12–20. *gajar secara Onlin. Jurnal Abdi Dharma Masyarakat*, 01(01), 12–20.
- Rahmayanti, R. (2015). Penggunaan Media IT Dalam Pembelajaran. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 85–97. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.313>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Salsabila, U., Utami, S., Zahra, A., Haikal, F., & Cahyono, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Online Selama Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4412063>
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Zayapragassarazan, Z. (2020). COVID-19: Strategies for Online Engagement of Remote Learners. *F1000Research*, 246, 1–11. <https://doi.org/10.7490/F1000RESEARCH.1117835.1>